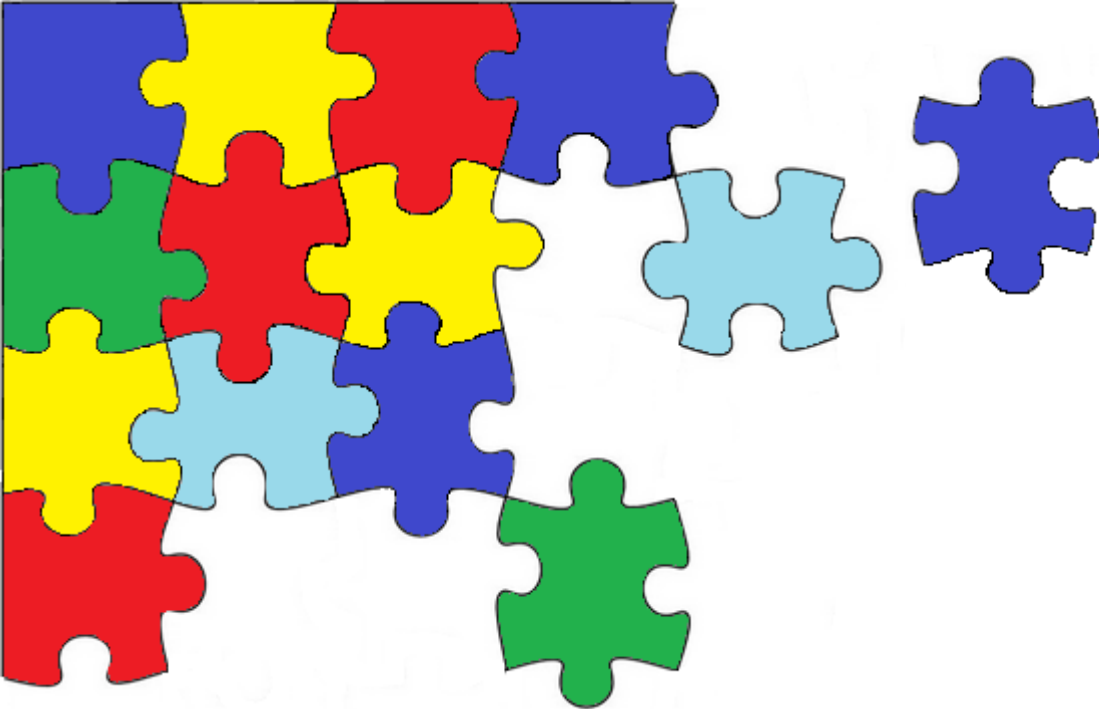




Jeugdigen, autisme en gameproblematiek

MWD eindejaar ontwikkelonderzoek
Hogeschool Leiden

**Student**

Desirée Bokhorst
S1099480
05-06-2020

Docenten

Keimpe
Johannes Mol

Opdrachtgever

Jeugd en gezinsteam Roodenburg

Samenvatting

Dit onderzoek is uitgevoerd in opdracht van het Jeugd en Gezinsteam (JGT) Leiden, wijk Roodenburg. Diens opdracht was om een matrix te ontwikkelen om met ouders van jeugdigen met autisme en gameproblematiek tot en met achttien jaar, in kaart te kunnen brengen om het gedrag bespreekbaar te maken. Het doel hiervan is om eventuele gameproblematiek te verminderen en JGT'ers te ondersteunen bij het maken van de keuze voor het al dan niet inschakelen van specialistische hulp.

Hiervoor zijn in het onderzoek diverse producteisen en randvoorwaardes (algemene kaders) opgesteld waar de matrix aan moet voldoen om het tot een kwalitatief product te ontwikkelen. Deze zijn aan de hand van de literatuur en de opdrachtgever opgesteld. De eisen gaan onder andere over de ouderschapstheorie, gezien de samenwerking met ouders tijdens het inzetten van de matrix centraal staat. Zo wordt er stilgestaan bij de krachten, omstandigheden (autisme, stressoren), behoeftes en vaardigheden van ouders. Verder wordt er in de kaders van dit onderzoek stilgestaan bij professionele houding die bij het werken met ouders komt kijken (Van der Pas, 2013). Ook wordt kennis als eis genoemd, omdat dit belangrijk is bij het aanpakken en begrijpen van gameproblematiek (Parren, 2018). De andere eisen richten zich op de methodieken en werkwijze van het JGT en gebruiksvriendelijkheid van het product. Oplossingsgericht werken is een methodiek waar JGT'ers veelal mee werken, daarom is deze methode verweven in de matrix zelf en het gebruik ervan.

Voor dit onderzoek zijn vijf rondes geweest van interviews met ouders, deskundige en professionals. In iedere ronde werd het toenmalige concept van de matrix voorgelegd en besproken. De eerste vier rondes stonden in het teken van toetsen van de inhoud met professionals (van het JGT, Curium en Brijder) en deskundige (André Parren). Er werd gekeken of de omschreven gedragscomponenten en onderwerpen overeenkomen met de praktijk, of ze duidelijk omschreven waren, of er mogelijke onderwerpen misten, wat ze van de matrix vonden en of ze dachten dat het bruikbaar was. Na deze rondes werden ouders van jeugdige met autisme benaderd om te toetsen of de matrix diens situatie representeerde. Met andere woorden, komen de gedragscomponenten uit diens situatie afdoende voor in de matrix. Ook werd besproken wat ze van de matrix vonden, of ze het bruikbaar vonden, of ze iets miste en of ze aspecten mogelijk anders zouden willen zien. De zoektocht naar ouders als respondenten kostte tijd, daardoor is het interview van een moeder, meegenomen in de laatste ronde in plaats van de vierde, die in het teken stond van JGT'ers. De interviews waren de belangrijkste momenten van dit onderzoek, omdat ze altijd leidde tot veranderingen in een volgend concept of aandachtspunten meebrachten voor komende interviews. Na deze rondes heeft Sanne Brouwer, medestudent, het definitieve product een professionele uitstraling gegeven. Ook dit was een belangrijk moment, omdat deze stap heeft geleid tot het eindproduct.

De matrix bestaat uit een voor- en achterzijde waarmee diverse domeinen en bijpassende onderwerpen omtrent gamegedrag en autisme besproken kunnen worden. De voorzijde gaat over globalere onderwerpen en staat in het teken van toezicht op gamegedrag. De achterzijde gaat dieper in op de problematiek en richt zich op gamegedrag, ontwikkeling van de jeugdige en helpende aspecten in de opvoeding. Voor gamegedrag en ontwikkeling van de jeugdige zijn er tabellen met verschillende gedragscomponenten ontwikkeld, gekoppeld aan drie fases (gezond gamegedrag, problematisch gamegedrag en verslavingskenmerken). Tussen iedere twee fases zit een tussen fase. Daarnaast worden de helpende aspecten, de buffers, van ouders besproken. Dit zijn aspecten die negatieve invloeden uit diens omgeving weren, zodat deze niet de vaardigheden en/of handelingen van opvoeders in negatieve zin beïnvloeden.

Naast de matrix zijn er ook twee handleidingen ontwikkeld (digitaal en schriftelijk). De schriftelijke handleiding licht toe hoe de matrix gebruikt kan worden, biedt algemene aandachtspunten in het gesprek over gamen en informatie over gamende jeugdige met autisme. De digitale handleiding licht de vervolg stappen na invulling van de matrix toe.

Inhoud

Samenvatting	1
Inhoud	2
Voorwoord	5
Inleiding	6
Aanleiding	6
Opdrachtgever	6
Gamen, gamen en autisme	7
Probleemanalyse	7
Doelstelling	7
Relevantie	8
Methode	9
Onderzoekstype en fases van het onderzoek	9
Dataverzamelingstechnieken en databronnen	11
Ethiek	12
Samenvatting	12
Fase 1, literatuuronderzoek	13
Gamen en games algemeen	13
Wat is gezond en problematisch gamen?	13
Algemene positieve en negatieve aspecten rond gamen	14
Autisme en normale ontwikkeling	14
Gamen en autisme	15
Positieve- en negatieve aspecten	15
Kenmerken doelgroep ouders	16
Opvoedvaardigheden en opvoedopgave	16
Zicht houden op gamegedrag, ouderlijk toezicht	16
Autismespectrumstoornis en opvoeden	17
Doelen professioneel handelen	17
Voorkomen verergering problematiek	17
Inzicht bieden in de situatie en de opvoedvaardigheden	17
Ouders empoweren	18
Methodiek	18
Oplossingsgericht werken	18
Matrix	19
Theorie	19
Bufferschema	19

Uitleg buffers	19
Werking buffers	20
Samenhang theoretisch kader met matrix	20
Producteisen vanuit de literatuur	21
Doel product	21
Randvoorwaardes literatuur	21
Randvoorwaardes opdrachtgever	22
Producteisen	22
Ontwikkelingen van eerste concept	23
Product ontwerp	24
Samenvatting	27
Fase 2, ontwikkelingen tot het definitieve product	27
Eerste interviewronde	27
Tweede interviewronde	31
Derde interviewronde	33
Vierde interviewronde	35
Vijfde interviewronde	37
Samenvatting	38
Fase 3, het definitieve product	39
Handleidingen	39
Presentatie opdrachtgever en JGT	39
Producteisen en doelstelling	39
Samenvatting	40
Discussie	41
Validiteit, betrouwbaarheid	41
Veralgemeenseerbaarheid	42
Oorzaak-gevolg aandachtspunt	42
Conclusie en aanbevelingen	43
Conclusie	43
Aanbevelingen doorontwikkeling	43
Aanbevelingen implementatie	43
Aanbevelingen draagvlak vergroten	44
Literatuurlijst	45
Bijlages	50
Bijlage 1, bufferschema Alice van der Pas	50
Bijlage 2, PEGI	51

Leeftijdscategorieën	51
Inhoudspictogrammen	51
Voorbeeld	52
Bijlage 3, GOM	53
Bijlage 4, de CAF driehoek	54
	54
Bijlage 5, ontwikkelingen matrix	55
Bijlage 6, interviews	62
Bijlage 7, respondenten	67
Bijlage 8, handleiding JGT	68

Voorwoord

Al jaren hoor ik van docenten, kennissen, collega's en vrienden hoe vervelend een scriptie kan zijn. "Het is echt niet leuk," is een kreet die ik nogal vaak heb gehoord wanneer het over scripties ging. Ik moet eerlijk zeggen dat ik met enorme plezier gewerkt heb aan dit onderzoek. Het was een hele bijzondere ervaring om met zoveel verschillende professionals en ouders te praten over een onderwerp dat hen aangaat en zo iets kunnen betekenen voor het beroep Sociaal Werk. Het gaf mij ook voldoening om bij elk concept dichterbij tot het eindresultaat te komen, namelijk een bruikbaar product waar professionals gebruik van zouden willen maken. Het was leuk om terug te horen van zowel professionals als ouders dat het een leuk onderzoek is en dat ze interesse hadden in het uiteindelijke product.

Ik wil graag mijn opdrachtgever, het Jeugd en Gezinsteam Roodenburg in Leiden, bedanken voor deze bijzondere mogelijkheid om onderzoek te mogen doen naar een onderwerp waar mijn interesse ligt. Het was een leuke ervaring om het team, dat tijd en energie heeft gestoken in mijn ontwikkelingen gedurende mijn stagejaar, iets terug te kunnen geven. Iets waar ik veel plezier, enthousiasme en eindeloze uren achter de laptop in heb gestoken. Ik hoop dat ik met dit onderzoek heb bijgedragen aan de verder ontwikkeling van de gereedschapskist van de JGT'er. Ik wil met name Monica en Ingeborg (deze namen zijn gefingeerd) bedanken voor hun begeleiding vanuit het JGT en de tijd die ze erin hebben gestoken om mee te denken en het stuk door te lezen.

Ook wil ik graag alle studenten van mijn onderzoeksgroep van de eerste en tweede periode bedanken voor het meedenken, lezen en gegeven feedback op mijn stuk. Een speciale dank aan Claudia en Sanne, die mij wilde helpen met het vormgeven van de matrix. Daarnaast wil ik graag mijn docenten J. Mol en K. Weima bedanken voor het lezen en beoordelen van het stuk. J. Mol, bedankt voor het meedenken en beantwoorden van mijn eindeloze mailtjes. K. Weima, bedankt voor het meedenken, begeleiden bij het veldwerk en vormgeving van het verslag. Ik heb graag met jullie samengewerkt, zonder jullie input zou het verslag er niet zo hebben uitgezien als dat het er nu uitziet.

Ik wens je veel leesplezier en mag het je kennis bieden over de onderwerp ouders, autisme en (problematisch) gamegedrag.

Desirée Bokhorst

Inleiding

In dit hoofdstuk wordt er toegespitst op de aanleiding, achtergronden en probleemanalyse van dit onderzoek met als doel een beeld te schetsen van de context voor het onderzoek. Daaruit voortkomend zal de doelstelling en relevantie aanbod komen.

Aanleiding

De opdrachtgever, het Jeugd en Gezinsteam (JGT) van de wijk Roodenburg in Leiden, geeft aan kennis te missen over de doelgroep: *gamende jeugdigen met autisme*. De opdrachtgever geeft aan dat hulpverleners het soms lastig vinden om bij deze jeugdigen in te schatten wanneer er sprake is van problematisch of risicovol gamegedrag. Vooral de grens tussen zelf hulpverleners en doorverwijzen naar specialistische hulp, zoals de Brijder, specialist in verslavingszorg (de Brijder, z.d.), is een grijs gebied. We spreken van problematisch of risicovol gamegedrag als er (lichte) problemen worden ervaren, zoals schoolwerk dat leidt onder het gamen (Trimbos instituut, z.d.).

De opdrachtgever benoemt verschillende probleemgebieden. Zo blijkt dat JGT'ers onvoldoende kennis bezitten over gamen en gamen in relatie tot autisme. Het gevolg hiervan is dat hulpverleners, wegens het zelf zoeken naar antwoorden op diverse vragen, veel tijd kwijt zijn aan het opzoeken van hulpmiddelen en kennis. Door dit kennis tekort is de grens tussen gezond gamen of problematisch gamen en problematisch gamegedrag en gameverslaving een grijs gebied geworden. Een ander probleem gebied is dat ouders zelf veelal niet inzien dat hun zoon of dochter problematisch gamegedrag vertoont of het gedrag ernstiger inschatten dan de JGT'er. Hulpverleners voelen zich door het gebrek aan kennis belemmerd bij het aankaarten van 'zorgelijke signalen' met betrekking tot gamegedrag, vanwege het grijze gebied (M. Dijkstra, persoonlijke communicatie, 29 oktober 2019). Het is voor het JGT onduidelijk wanneer het JGT nog iets kan betekenen voor een cliënt met gameproblematiek en wanneer een specialist beter ingeschakeld kan worden (M. Dijkstra, persoonlijke communicatie, 29 oktober 2019).

Opdrachtgever

Voor dit onderzoek is het JGT Leiden Roodenburg opdrachtgever. Het JGT is een organisatie waar ouders en jeugdigen onder andere naartoe kunnen voor opvoed- en ontwikkelingsvragen. De doelgroep van het JGT zijn jeugdige van 0-18 jaar met diens ouders, verzorgers en belangrijke anderen. Het JGT is onderdeel van het Centrum Jeugd en Gezin (CJG). Over het algemeen komen de complexere vragen rond opvoeding en ontwikkeling vaak bij het JGT terecht en fungeert het CJG als een eerstelijns hulpverlening. Een JGT bestaat uit een team van verschillende hulpverleners met diverse moederorganisaties, zoals Curium, Kwadraad, Cardea en MEE. Op deze manier beschikt het JGT over een breed spectrum aan kennis en vaardigheden om zo goed mogelijk hulp te kunnen verlenen (CJG, z.d.).

Een hulpverlener van een JGT werkt zowel met de jeugdigen als diens ouders. Meestal wordt een cliënt aangemeld door een school, organisatie of ouders zelf. Ouders hebben dan een vraag met betrekking tot de opvoeding en/ of ontwikkeling van de jeugdige. Het JGT heeft veelal met z'n tweeën een intake gesprek met de ouder(s) om in gesprek te gaan over de hulpvraag (CJG, z.d.). Na deze gesprekken zullen de JGT'ers meestal, afhankelijk van onder andere de leeftijd van het kind, ook apart gesprekken hebben met de jeugdige. Zo kan de hulpverlener interventies inzetten bij zowel de jeugdige als ouders. Ouders spelen een belangrijke rol tijdens de hulpverlening van het JGT, omdat zij de directe omgeving van de jeugdige vormen. Meer kennis en vaardigheden bij ouders kan zorgen voor structurele gedragsveranderingen (M. Dijkstra, persoonlijke communicatie, 29 mei 2020). De hulpverlening wordt afgestemd op diens krachten, mogelijkheden en visie, aldus de opdrachtgever (M. Dijkstra, persoonlijke communicatie, 29 oktober 2019).

Gamen, gamen en autisme

Gamen is de laatste jaren steeds populair geworden, dit blijkt uit de uitgaven aan games in 2017. In dit jaar heeft de Nederlandse consument 886 miljoen euro meer uitgegeven aan games dan boeken, tijdschriften of kranten (de Volkskrant, 2018). Ook in de cijfers van diverse onderzoeken wordt een toename van gamegedrag onder jeugdigen bevestigd, specifieke cijfers over gamegedrag onder jeugdigen met autisme zijn er echter nog niet (Trimbos instituut, 2016). Gamen is onder deze doelgroep wel populair. De doelgroep gamet vaker en meer dan jeugdigen zonder autisme (Novadic-Kentron, z.d). Tijdens een bezoek aan JGT Roodenburg wordt dit beeld ook geschetst door diverse medewerkers, die aangeven dat veel van de jeugdige met autisme die zij begeleiden gamen (E. Huizen, persoonlijke communicatie, 29 oktober 2019)

Games sluiten goed aan bij de behoeftes van de doelgroep, namelijk door voorspelbaarheid en structuur. Ook de indirecte manier van communicatie tijdens het gamen sluit aan bij de doelgroep, omdat gezichtsuitdrukkingen en emoties hier een minder grote rol in spelen, iets wat voor deze doelgroep als moeilijk ervaren wordt (Parren, 2018). Kenmerken van autisme die het risico op problematisch gamegedrag kunnen vergroten zijn: een verstoord tijdsbesef, weinig lichamelijke pijnprikkels voelen en moeite met het voorstellen van toekomstige situaties (Kisjes & Mijland, 2011). In het theoretisch kader wordt de doelgroep en diens pathologie in relatie tot gamen nader toegelicht.

Voor dit onderzoek is er toegespitst op gamegedrag en autisme wegens de extra risico's, als gevolg van autisme, die kunnen leiden tot problematisch gamegedrag, in vergelijking met jeugdigen zonder autisme (Novadic-Kentron, z.d). Daarnaast brengt autisme een extra moeilijkheid met zich mee bij het onderscheiden van problematisch gamegedrag en verslaving, het eerder benoemde 'grijze gebied'. Zo kan preoccupatie, de enorme focus op gamen, een kenmerk zijn van autisme (Kisjes & Mijland, 2011). De huidige omschrijving vanuit het WHO (2018) voor gameverslaving is: *'Increasing priority given to gaming to the extent that gaming takes precedence over other life interests and daily activities.'* Met andere woorden, een grote voorkeur voor gamen in relatie tot andere activiteiten in het dagelijks leven (Brijder, 2019). Dit bemoeilijkt de overweging tussen zelf hulpverleners of inschakelen van een specialist (I. Hulzen, persoonlijke communicatie, 29 oktober 2019).

Probleemanalyse

De kern van dit onderzoek is dat hulpverleners een gebrek aan kennis hebben om adequate hulpverlening te bieden aan ouders. Dit zorgt in de praktijk voor twee belemmeringen: ten eerste ontstaat er onduidelijkheid over het wel of niet inschakelen van een specialist en ten tweede belemmert het bespreekbaar maken van het gamegedrag. Het is als hulpverlener moeilijk om adequaat te kunnen handelen wanneer er een gebrek aan kennis is (Parren, 2018). Om een voorbeeld van kennisgebrek te noemen, wisten hulpverleners niet wat het 'PEGI' systeem inhoudt (M. Dijkstra, persoonlijke communicatie, 29 oktober 2019). Dit systeem is een indicatiesysteem voor ouders om inzicht te bieden in de leeftijdsklasse en inhoud van games. Dit helpt ouders een weloverwogen keuze te maken bij het kopen van games (PEGI, 2019). De kenniskloof lijkt te zijn ontstaan door de snelle ontwikkelingen rond social media en games. Deze ontwikkelingen zijn moeilijk bij te houden, aldus de opdrachtgever. Ook is een mogelijke oorzaak dat langer en meer gamen veelal gedoogd wordt door ouders en hulpverleners (M. Dijkstra, persoonlijke communicatie, 29 februari 2020). De meningen over gezond gamen zijn verdeeld (de Volkskrant, 2016), dit zorgt voor een grijs gebied, zoals de opdrachtgever omschrijft. Niet alleen JGT'ers kampen met dit grijze gebied, ook scholen lijken hier moeite mee te hebben (M. Dijkstra, persoonlijke communicatie, 29 februari 20120)

Doelstelling

Gebaseerd op bovengenoemde informatie en analyse daarvan luidt de doelstelling voor dit onderzoek als volgt: *'Het aanreiken van een matrix die JGT'ers kunnen invullen met ouders om de gameproblematiek van de jeugdige met autisme in kaart te brengen om zo het onderwerp bespreekbaarder te maken.'* Doel hiervan is om belangrijke onderwerpen rond

gamegedrag en kennis over de drie fases (gezond gamegedrag, problematisch gamegedrag en gameverslaving) te delen. Dit om zo de JGT'ers te kunnen ondersteunen bij de keuze voor het al dan wel of niet inschakelen van specialistische hulp en meer duidelijkheid te bieden over de grenzen tussen de drie fases, om gamegedrag bespreekbaar te maken.

In de doelstelling komt naar voren dat het te ontwikkelen product een matrix zal zijn. Het JGT werkt zelf met de matrix: 'Gezonde Ontwikkeling Matrix' (GOM), zie bijlage 3. De opdrachtgever heeft aangegeven graag een soortgelijke matrix als resultaat van dit onderzoek te zien. De GOM is een hulpmiddel die wordt ingezet om op een neutrale manier diverse opvoedingsonderwerpen bespreekbaar te maken. Met de matrix kunnen ouders aangeven op welke gebieden (lichamelijke ontwikkeling, opvoeding, et cetera) zij normale zorgen, spanning of veel stress ervaren (GGD Hollands Midden, 2016). Dit soort matrixen ondersteunen JGT'ers bij het inschatten van de nodige hulp. Deze werkwijze zal de JGT'ers ondersteunen bij het aanpakken van de huidige belemmeringen rond gameproblematiek onder jeugdigen met autisme, omdat er op dit moment onduidelijkheid is bij het inschatten van passende hulp. Met een schaalverdeling, zoals bij de GOM kan het gamegedrag ingeschat worden op risico/ zorgen. Een matrix met aan de doelgroep gerelateerde onderwerpen, ingedeeld op schaal biedt inzicht in de problematiek van de jeugdigen.

Relevantie

Dit onderzoek is relevant voor de doelgroep omdat er, wanneer er sprake is van problematisch gamen, veel ruzies ontstaan in de thuissituatie. De sfeer is gespannen en slecht, dit heeft invloed op de interacties tussen de gezinsleden (Parren, 2018). Daarnaast gaat dit vaak gepaard met psychosociale problemen, zoals eenzaamheid en een gebrek aan zelfvertrouwen (Parren, 2018). Het doel van dit onderzoek is het verminderen van problematisch gamegedrag. Dit zou mogelijk de negatieve effecten van problematisch gamen kunnen verminderen, waardoor de cliënt en diens ouders minder last zouden kunnen ervaren van de bijkomende negatieve problemen rond problematisch gamegedrag. Deze negatieve problemen zijn bijvoorbeeld het verslavingselement van gamen en agressie uitlokkende factoren in bepaalde games (Bavelier & Green, 2016).

Daarnaast is het voor de opdrachtgever ook een belangrijk onderzoek, wegens de handreikingen die het onderzoek zal bieden. Met het onderzoek zal er gewerkt worden aan een matrix dat kan zorgen voor kennis bij JGT'ers van diverse onderwerpen omtrent problematisch gamegedrag, om zo de problematiek te kunnen signaleren en in te schatten op ernst. De onderzoeker denkt dat gameproblematiek zo bespreekbaar wordt gemaakt en zorgt voor meer duidelijkheid in het wel of niet doorverwijzen naar specialistische hulp. Deze kennis is ook van belang voor de beroepsgroep 'social workers'. Gamen wordt steeds populairder en het is onvermijdelijk geworden om deze doelgroep te mijden wanneer je met jeugdigen met autisme werkt (Parren, 2018).

Tot slot zal dit onderzoek een bijdrage leveren aan de maatschappij, omdat opvoeding ook een maatschappelijke aangelegenheid is. Zo hebben ook scholen te maken met deze problematiek (Gravesteyn & Aartsma, 2015). Het onderzoek is hiervoor van belang om onder de aandacht te brengen dat deze doelgroep en deze problematiek relatief gezien veel voorkomt. Scholen, zoals het Leo Kanner (een school voor kinderen met autisme) zal waarschijnlijk veel leerlingen hebben die gamen. Scholen kunnen door meer kennis over de problematiek meer in het preventief kader bijdragen, zoals signalering van problemen op school. Dit zouden de risico's op problematisch gamegedrag kunnen verminderen, omdat een cliënt eerder in beeld is.

Methode

In dit hoofdstuk wordt er stilgestaan bij het type onderzoek en onderzoeksprocessen. Er wordt hier toegelicht wat de opbouw van het onderzoek is geweest en hoe deze fases eruit hebben gezien. Er is gekozen om het methode hoofdstuk voor het theoretisch kader te plaatsen om de verschillende fases van dit onderzoek op chronologische wijze weer te kunnen geven.

Onderzoekstype en fases van het onderzoek

Dit onderzoek is een ontwikkelonderzoek, waarbij het resultaat een ontwikkeld product is. Bij een ontwikkelonderzoek worden problemen uit de praktijk opgelost doormiddel van literatuuronderzoek en interviews (zie bijlage 6). Het literatuuronderzoek is opgenomen in het hoofdstuk 'Fase 1, literatuuronderzoek'. Naar aanleiding van de interviews is er aanvullend literatuuronderzoek gedaan. Deze informatie staat beschreven bij 'Fase 2, ontwikkelingen tot het definitieve product'. In de interviews zijn de conceptversies voorgelegd en besproken met ouders, deskundige en professionals. Voorafgaand aan deze interviews zijn, in overleg met de opdrachtgever en op basis van literatuuronderzoek, producteisen en randvoorwaardes opgesteld die richtlijnen geven voor het product. Globaal gezien heeft dit geleidt tot de volgende fases:

Fase 1, literatuuronderzoek (onderzoeksvorstel)

Op basis van de diverse gesprekken met de opdrachtgever en onderzoeksbegeleiders vanuit Hogeschool Leiden, is er literatuuronderzoek gedaan naar voor het onderzoek belangrijke onderwerpen. Hiervoor is kennis opgezocht over de doelgroep en belangrijke kenmerken, zoals gamegedrag, ouderschapstheorie, oplossingsgericht werken en autisme. Met deze informatie is het 'theoretisch kader' geschreven. Op basis van deze kennis zijn er producteisen en randvoorwaardes opgesteld die de kaders vormen voor het product. Op basis van de literatuur, producteisen en randvoorwaardes is er een eerste concept ontwikkeld van de matrix.

Opstelling van producteisen en randvoorwaardes

Doormiddel van interviews met JGT'ers zijn de eerder opgestelde producteisen aangepast of aangevuld. De interviews met professionals gingen met name over de inhoud en vormgeving van de matrix: kleurgebruik, teksten, lay-out en vormgeving. In het gesprek met de JGT'ers kwamen ook diens wensen en behoeftes met betrekking tot het gebruik van de matrix ter sprake. Tegelijkertijd is er, samen met JGT'ers, deskundige, ouders, Curium- en Brijder medewerkers gewerkt aan het zoeken naar omgevingsfactoren van de doelgroep, zodat dit meegenomen kon worden in de matrix. Dit om de matrix zoveel mogelijk te laten aansluiten bij de randvoorwaardes van het onderzoek, zie producteisen.

Ontwikkeling eerste conceptversie

Op basis van de literatuur, producteisen en randvoorwaardes is er een eerste concept ontwikkeld van de matrix, zie bijlage 5. Deze versie is vervolgens in fase 2 diverse malen, doormiddel van interviews en aanvullend literatuuronderzoek, ontwikkeld tot nieuwe concepten.

Fase 2, ontwikkelen van conceptversies

Er zijn in totaal vijf conceptversies gemaakt na het originele, op literatuur gebaseerde concept (zie bijlage 5). Voor ieder nieuw concept is er een ronde van interviews aan vooraf gegaan. In totaal zijn er dus vijf rondes geweest. In iedere interviewronde werd het toenmalige concept voorgelegd en getoetst. Hier werden diverse zaken als vormgeving, lay-out en inhoud getest. De resultaten hiervan worden toegelicht in het hoofdstuk: 'fase 2, ontwikkelingen van het product'. Alle namen van hulpverleners uit het werkveld en ouders die benoemd zullen worden in dit verslag, zijn wegens privacy gefingeerd. In het overzicht hieronder staan de respondenten per ronde weergegeven. Namen met een '*' zijn niet gefingeerd, dit wordt later in dit hoofdstuk toegelicht.

Rondes	Besproken concept	Persoon	Achtergrond
Eerste ronde	1	Opdrachtgever	JGT
	1	Marjanne Bontjes*	GGD, mede-ontwikkelaar van de GOM
Tweede ronde	2	Karin	JGT
Derde ronde	3	Brenda	Brijder
	3	Tom	Curium
	3	Rick	Curium
	3	André Parren*	Deskundige, auteur van: 'Grip op gamen'
Vierde ronde	4	Marie	Moeder van kind met autisme
	4	Hans	Vader van kind met autisme
Vijfde ronde	5	Karin	JGT
	5	Gerard	JGT
	5	Amber	Moeder van kind met autisme

Eerste ronde

In de eerste ronde gaat het om het afstemmen met de opdrachtgever en gebruikmaken van de kennis en ervaring van Marjanne Bontjes met betrekking tot het ontwikkelen van een matrix. Met de opdrachtgever is besproken of dit concept representatief is voor wat ze voor ogen had en of er iets aan ontbreekt. Marjanne is als respondent geselecteerd wegens haar ervaringen met betrekking tot praktische zaken rond het ontwikkelen van een matrix, zoals kleurgebruik, gebruiksvriendelijkheid, aandachtspunten en het verloop van diens toenmalige ontwikkelonderzoek. Daarnaast heeft de onderzoeker gesprekken met medestudenten gevoerd die wel of niet zelf gamen. In deze gesprekken werd vakjargon besproken, om te toetsen of bepaalde componenten teveel gamersjargon bevatte.

Tweede ronde

Deze ronde staat in het teken van het aansluiten bij casussen en ervaringen vanuit het JGT. In dit interview is de inhoud van de matrix, dus de gedragscomponenten en onderwerpen bespreekbaar gemaakt door ieder onderwerp apart te bespreken. Het doel was om te toetsen of de inhoud overeenkomt met de praktijk en wat hier eventueel aan veranderd kan worden. Ook zijn hier de ervaringen van Karin gebruikt om bepaalde begrippen meer te laten aansluiten bij de doelgroep. Andere zaken zoals de vormgeving, samenstelling en structuur zijn besproken. Het bespreken van de matrix gaat als volgt: ieder domein wordt chronologisch doorgenomen door ieder onderwerp en de bijbehorende gedragscomponenten te bespreken op inhoud (komt het overeen met de praktijk?), taal (is het begrijpelijk?) en lay-out (is het overzichtelijk?). Nadat alle domeinen besproken zijn, wordt de algemene lay-out besproken (is het domein overzichtelijk? Hoe komt het kleurgebruik over?). Deze manier van de matrix bespreken is bij alle professionals op dezelfde manier gedaan als het interview dat hier besproken wordt. Karin is als respondent geselecteerd wegens haar ervaringen met de doelgroep.

Derde ronde

Op basis van de wens vanuit de opdrachtgever om ketenpartners te betrekken bij het onderzoek, heeft de onderzoeker Curium en Brijder benaderd als respondent, gezien diens expertise met de doelgroep. Zo is ontbrekende informatie over gedragscomponenten en onderwerpen aangevuld. Ook is de bruikbaarheid, gebruiksvriendelijkheid en veralgemeeniseerbaarheid besproken. André Parren is benaderd wegens zijn ervaringen met jeugdige met autisme en zijn expertise op gebied van gamen. Het doel van deze ronde is om vanuit andere perspectieven, Curium, Brijder en deskundige op gebied van gamen, de matrix te toetsen om de inhoud aan te vullen en overeen laten stemmen met de praktijk.

Vierde ronde

Deze ronde is gericht op het perspectief van ouders. Met behulp van de matrix wordt diens situatie besproken en ingevuld om te toetsen of er gedragscomponenten miste. Ook wordt

er stilgestaan bij diens ervaring met de matrix en hun mening hierover. In deze ronde wordt de duidelijkheid van de omschrijvingen en werkwijze getoetst en besproken met ouders. Ook is hier de hypothese over de veralgemeeniseerbaarheid van de matrix vanuit professionals getest met een ouder. Deze ouder heeft naast een zoon met autisme ook een zoon met ADD. Diens situatie is op dezelfde manier als bij de andere zonen getest. Het werven van respondenten voor deze ronde kostte meer tijd dan gepland, vermoedelijk gezien de corona situatie. Na afsluiting van deze ronde heeft een moeder zich aangemeld als respondent. Het doel en de werkwijze van dit interview is hetzelfde als eerdere interviews uit de vierde ronde. Het vijfde concept is echter besproken met deze moeder, daarom zijn de resultaten hiervan meegenomen in ronde vijf.

Vijfde ronde

Deze ronde staat in het teken van het JGT. Gerard heeft ervaring met de GOM en is daarom als respondent benaderd. Ook wordt hem gevraagd een cliënt, zonder autisme, denkbeeldig in te vullen om de veralgemeeniseerbaarheid nogmaals te testen. Karin is in deze ronde voor de tweede keer benaderd wegens diens ervaring met de doelgroep en omdat zij daardoor mogelijk met de matrix te maken kan krijgen indien deze wordt geïmplementeerd. Zo is de matrix getoetst met iemand die relatief gezien veel met jeugdige met autisme werkt en iemand die dit minder doet. Doel hiervan is om de gebruiksvriendelijkheid te testen. Ook is in deze ronde aan de JGT'ers gevraagd wat zij van een handleiding nodig zouden hebben om te kunnen werken met de matrix.

Fase 3, definitieve product ontwikkeling

Na deze vijf rondes, is Sanne Brouwer, medestudent, wegens haar ervaring met grafische vormgeving gevraagd de matrix een professionelere uitstraling te geven. Dit het geleid tot de definitieve lay-out. In deze fase zijn de handleidingen ontwikkeld voor het gebruik van de matrix. In deze handleidingen worden ook aandachtspunten in het gesprek met ouders over gamegedrag aangeboden en uitleg gegeven over de vervolgstappen na invulling van de matrix. Deze stukken, de matrix en handleidingen, zijn eerst voorgelegd aan de opdrachtgever en vervolgens gepresenteerd aan het JGT. Diens feedback is meegenomen bij de ontwikkelingen van de definitieve producten.

Dataverzamelingstechnieken en databronnen

Methodes voor dataverzameling zijn: vragen stellen, observeren en bestaand materiaal gebruiken (Baarda, 2014). Tijdens de open interviews zijn er aan ouders en professionals vragen gesteld over diverse onderwerpen met betrekking tot de matrix of doelgroep. Daarnaast is er gebruik gemaakt van bestaand materiaal in de vorm van deskresearch, deze informatie is opgenomen in het theoretisch kader. Zoals eerder benoemd is de eerste versie ontwikkeld op basis van literatuurkennis. Deze kennis is vervolgens getest door aan respondenten te vragen of deze signalen overeenkomen met de praktijk (datatriangulatie) (Baarda, 2014). Indien er nieuwe onderwerpen naar voren kwamen, is hier aanvullend onderzoek naar gedaan door opnieuw deskresearch te doen. Deze aanvullende kennis is beschreven in de onderbouwing van het desbetreffende concept.

Wegens de Coronacrisis en de opgestelde maatregelen is een deel van de open interviews, in totaal acht van de elf, telefonisch afgehandeld. Bij het opnemen, indien hier toestemming voor is gegeven, had de onderzoeker de telefoon op luidspreker staan en zocht de onderzoeker een rustige ruimte op, zodat het interview niet gestoord kon worden. Effecten van deze setting zijn opgenomen in de discussie van dit onderzoek. De andere drie interviews, exclusief de gesprekken met de opdrachtgever, zijn face-to-face afgenomen. Het merendeel van deze interviews zijn, indien er toestemming van de respondent was, opgenomen om de interviews op een later moment te kunnen analyseren. Voor de interviews zijn dus individuele personen (databronnen) ondervraagd (dataverzamelingstechniek). In de eerste en tweede fase is er gebruikt gemaakt van zowel interviews als literatuur.

Ethiek

Wegens de persoonlijke, privacygevoelige gegevens of informatie van ouders en hulpverleners, zijn diens namen gefingeerd. Ook de namen van de opdrachtgever zijn veranderd om diens privacy te waarborgen. Uitzonderingen op deze anonimiteit zijn Marjanne en André gezien diens namen gepubliceerd of bekend zijn. Marjanne wordt op diverse sites en onder de GOM bij naam genoemd, daarnaast heeft de onderzoeker toestemming gekregen voor het gebruiken van diens namen. Ook Sanne Brouwer heeft toestemming gegeven om haar naam te gebruiken in het verslag, daarom is haar naam niet gefingeerd.

Samenvatting

In dit hoofdstuk staan alle fases beschreven die tijdens dit onderzoek zijn doorlopen en hoe deze eruit hebben gezien. Verder is er kort stilgestaan bij de theoretische aspecten van een onderzoek, zoals het onderzoekstype, dataverzamelingstechnieken, databronnen en ethiek. Het volgende hoofdstuk staat voor fase 1 van dit onderzoek: literatuuronderzoek, randvoorwaarden, producteisen en het ontwikkelen van een eerste conceptversie.

Fase 1, literatuuronderzoek

In dit hoofdstuk worden diverse thema's die van belang zijn voor dit onderzoek besproken, zoals gamen, autisme, gamen in relatie tot autisme, ouderschap, oplossingsgericht werken en de ouderschapstheorie. Hieruit voortkomend en in samenwerking met de opdrachtgever, worden de randvoorwaarden en producteisen voor het ontwikkelen van de matrix opgesteld. Met deze kennis wordt hier het eerste concept voor de matrix ontwikkeld.

Gamen en games algemeen

Games worden gespeeld op elektronische apparaten (consoles), zoals een Wii, Game Boy, Nintendo DS, PlayStation en telefoons (Kisjes & Mijland, 2011). Games kunnen dus op diverse manieren worden gespeeld, hierbij kan een verdeling gemaakt worden tussen game consoles (Wii, Xbox), PC games (games voor de PC of laptop), handhelds (Game Boy, PSP) en mobile games (smartphones, tablets) (Parren, 2018).

Bijna alle games hebben een leeftijdsindicatie. In de inleiding is hier eerder naar verwezen, namelijk met PEGI. Dit is een indicatiesysteem dat een game plaatst in een van de vijf leeftijdscategorieën, namelijk PEGI 3, -7, -12, -16 en -18 (PEGI, z.d.). Games worden op Europees niveau ingedeeld, echter bestaat PEGI 18 niet in Nederland. Dit komt omdat PEGI 18 hier hetzelfde is als PEGI 16. De Nederlandse overheid heeft bepaald dat jeugdigen in Nederland tot zestien jaar als minderjarig gezien worden (Overheid, 2019). Het kan voorkomen dat er op de hoes van een game PEGI 18 staat gedrukt (Game Mania, z.d.), echter mag een zestienjarige dit gewoon aanschaffen (kijkwijzer, z.d.).

Naast een leeftijdsindicatie heeft PEGI ook symbolen die een visuele weergave bieden over de inhoud van een game. Zo zijn er symbolen voor gokken, geweld, grof taalgebruik, seks, online, in-game aankopen, discriminatie, drugs en angst (beelden) (PEGI, z.d.). Alle PEGI-indicaties zijn opgenomen in bijlage 2, met bijbehorende toelichtingen en voorbeelden. PEGI is ontwikkeld om ouders te helpen een weloverwogen keuze te maken uit het brede assortiment aan games. Ouders kunnen in een oogopslag zien wat de inhoud voor een game is en kunnen zo zelf inschatten of de game geschikt is voor diens zoon of dochter (PEGI, z.d.). Spellen kunnen online een andere inhoud hebben dan offline, waardoor er bijvoorbeeld online wel sprake kan zijn van agressie in het spel. Deze inhoud wordt niet meegenomen in de PEGI-inhoudssymbolen (Game Mania, z.d.).

Wat is gezond en problematisch gamen?

Gezond gamen bestaat uit verschillende factoren, stelt Parren (2018) in zijn boek over gamen. Ten eerste bestaat gezond gamen uit het handhaven van een goede balans tussen gamen en andere zaken, zoals huiswerk maken. Zo kan de desbetreffende gamer prioriteiten stellen, dus maakt diegene bijvoorbeeld eerst het huiswerk en gaat daarna gamen. Het uitstellen van gamen kost de gamer ook geen moeite. Hij of zij kan tijd vrijmaken voor andere zaken, zoals sociale contacten en andere hobby's. Daarnaast zorgt de gamer ervoor dat het gamen hem of haar niet in de weg staat met betrekking tot werk, school en lichaamsbeweging. Belangrijk hierbij is dat hij of zij actief blijft in het 'echte leven' en dit leven belangrijker vindt dan de 'virtuele wereld' van het gamen. Verder is een belangrijk kenmerk dat de gamer een spel stop kan zetten wanneer hij of zij merkt dat het gamen niet zo goed gaat, om verdere frustratie en boosheid te voorkomen.

Wanneer iemand dit niet lukt, noemen we dit problematisch gamen. Het is niet zo dat gamen 'opeens' problematisch is geworden. Meestal gebeurt dit geleidelijk aan. Problematisch gamegedrag heeft zowel invloed op het individu als de omgeving (Parren, 2018). De kern voor problematisch gamegedrag is niet hoeveel uur iemand besteedt aan gamen, maar in hoeverre gamen het dagelijks functioneren van deze persoon belemmert (Trimbos instituut, z.d.). Problematisch gamegedrag is te herkennen aan de volgende tekenen: balansverlies (andere activiteiten volledig verwaarlozen, zoals werk of school), moeite hebben met stoppen van gamen, langer en/ of meer gamen dan op de planning stond, blijven gamen terwijl het eigenlijk niet meer leuk is, aanhoudend gevoel van

eenzaamheid, gespannenheid of somberheid, minder goed voor zichzelf zorgen (tekort aan voeding of slaap), gamen gebruiken als vermijding van negatieve gevoelens (schuld, angst, hulpeloosheid) (Trimbos instituut, z.d.).

Algemene positieve en negatieve aspecten rond gamen

In dit onderzoek wordt er gericht op problematisch gamegedrag, echter zijn er naast de negatieve aspecten ook positieve kanten aan gamen. Deze kenmerken gelden voor (online) gamen in het algemeen, later in dit hoofdstuk wordt toegespitst op autisme gerelateerde positieve en negatieve aspecten van gamen.

Positieve kenmerken

- Stimuleert probleem oplossend denken
- Zorgt voor ontspanning
- Positieve bijdragen aan eigenwaarde
- Stimuleert samenwerken
- Stimuleert sociale vaardigheden
- Positief effect op concentratie- en reactievermogen
- Stimuleert doorzettingsvermogen
- Stimuleert taalvaardigheden

Negatieve kenmerken

- Prikkelbaar bij (te) veel gamen
- Gamen emoties/ situaties te vermijden
- Problemen met stoppen
- Inactieve bezigheid
- Gamen kan verslavend zijn
- Aankopen kunnen doen in de game, voor de game
- Vertekent beeld van normen en waarden door games
- Sociaal minder actief (bij ongezond gamen) (Parren, 2018)

De negatieve kenmerken van gamen zijn vaak afhankelijk van de games die worden gespeeld. Niet alle games hebben bijvoorbeeld 'ingame' (in de game) aankopen of kunnen een vertekent beeld van normen en waarden veroorzaken. Games met veel agressie en respectloos gedrag kunnen jonge gamers een vertekent beeld geven van normen en waarden (Parren, 2018). Als een kind bijvoorbeeld een spel speelt dat niet past bij de leeftijd kan er daardoor agressief gedrag uitlokt worden bij het kind (EOS, 2016).

Autisme en normale ontwikkeling

Mensen met autisme doorlopen een afwijkende ontwikkeling in vergelijking met jeugdige zonder autisme. De normale sociale ontwikkeling in de eerste levensjaren van een kind, staat in het teken van emotie herkenning, oogcontact, reageren op emoties en het leren van andermans handelen (sociale cognities). Centraal staat hier de wederzijdse aard van interacties en het geven van aandacht tussen ouder en kind (Rigter, 2016). Kinderen met autisme hebben op jonge leeftijd afwijkend oogcontact (andere niet aankijken, starre blik), ervaren optillen of gekoesterd worden als onprettig, reageren niet/ nauwelijks op anderen of eigen naam en stemgeluid van de ouder. Emotie herkenning is voor de meeste jeugdige met autisme moeilijk. Ook het steeds aanpassen aan veranderende situaties, waar de context telkens veranderd, is voor deze jeugdige lastiger dan voor jeugdige zonder autisme (Rigter, 2016).

Een andere afwijking tot de normale ontwikkeling heeft betrekking tot de verbeelding. Kinderen zonder autisme kunnen hun eigen fantasieën gebruiken wanneer hen bijvoorbeeld gevraagd wordt om 'te doen alsof...'. Bij de meeste kinderen met autisme ontbreekt deze vaardigheid. Ze kunnen fantasieën, zoals een personage kopiëren, maar niet eigen interpretaties of variaties aan deze kopieën toevoegen (Rigter, 2016). Dit gaat veelal gepaard met de behoefte aan structuur, herhaling en vaste ritmen. Kinderen met een normale ontwikkeling hebben deze behoefte ook die, naarmate ze ouder worden, zal verminderen. Bij kinderen met autisme vermindert deze behoefte niet en kunnen verstoringen in diens patronen en rituelen zorgen voor angst en woede. Deze behoefte gaat daarom veelal gepaard met weerstand tegen verandering (Rigter, 2016).

Gamen en autisme

In de inleiding staat beschreven dat het in de praktijk relatief veel voorkomt dat jeugdigen met autisme gamen (Parren, 2018). Ook staat er beschreven dat dit kan komen, wegens de invulling van communicatie tijdens het gamen en de structuur en voorspelbaarheid die een game aanbiedt. Dit maakt dat een game veilig aanvoelt voor deze doelgroep (Parren, 2018). Hieronder worden aanvullende redenen voor deze goede 'match' toegelicht:

Jongeren met autisme hebben moeite met ontspannen, omdat veel activiteiten bij hen voor spanning kunnen zorgen. Gamen daarentegen, is een activiteit dat als plezierig wordt beleefd. Daarnaast kunnen deze jongeren last ervaren met het stoppen van iets dat nog niet is afgerond. De meeste games hebben een duidelijk begin en eind, doormiddel van opdrachten of levels die een gamer kan/ moet doorlopen. Echter, zijn er ook games die dit niet zo expliciet hebben. Op deze manier voorziet een game dus aan de behoefte om een activiteit af te ronden. Verder hebben mensen met autisme over het algemeen een rigide interesse. Het gaat hierbij om een soort focus en wordt preoccupatie genoemd. In het kader van dit onderzoek kan een bepaalde game de preoccupatie zijn. In het echte leven wordt vooral een brede interesse gewaardeerd, dit is in de meeste gevallen bij mensen met autisme moeilijk. In de gamewereld is dit precies andersom en wordt het juist gewaardeerd als iemand gedetailleerde kennis heeft over een game. Ook de controle die een gamer heeft tijdens het gamen, is iets dat aantrekkelijk is voor mensen met autisme. Zo kun je muziek uitzetten of zachter zetten en kun je vervelende medespelers 'blocken'. In het dagelijks leven heb je als persoon niet altijd regie over situaties die zich voordoen (Kisjes & Mijland, 2011).

Positieve- en negatieve aspecten

Gamen en autisme lijkt in wezen dus een goede match te zijn. Gamen kan een positieve bijdragen leveren aan deze jeugdigen. Om een voorbeeld te noemen, kan gamen onder jeugdigen met autisme een positief bijdragen leveren aan het gevoel van eigenwaarde. Een aantal kenmerken, zoals preoccupatie, van autisme worden bijvoorbeeld juist gewaardeerd binnen de game gemeenschap. Vaak zijn deze jeugdigen ook goed in gamen en dat leidt veelal tot succesverhalen. Daarnaast geeft gamen ze (meestal) rust, omdat de prikkels van games voorspelbaar zijn. Juist dit gevoel van controle en voorspelbaarheid missen ze in het dagelijks leven (Kisjes & Mijland, 2011). Ook negatieve gevoelens kunnen ze kwijt tijdens het gamen. Zo fungeert het gamen als een uitlaatklep om negatieve spanningen te ontladen. Verder kan gamen onder deze jeugdigen bijdragen aan een toename van het concentratie vermogen, fysieke-, interpersoonlijke- en intrapersonlijke vaardigheden (Kisjes & Mijland, 2011).

Naast deze positieve effecten van gamen, kunnen de effecten ook negatief uitslaan. Zo beschrijven ouders van jeugdigen met autisme, dat ze de controle over hun emoties verliezen tijdens het gamen. Ze reageren dan kortaf, hebben driftbuien of beginnen te schelden. Deze ouders geven verder aan dat zij zien dat de boosheid en prikkelbaarheid voortkomt uit frustratie en gaat gepaard met onmacht om deze frustratie te kanaliseren. Daarbij geven ze ook aan dat dit gedrag veelal voortkomt uit het spelen van games met agressie. Gedrag dat verder door ouders wordt benoemd, is het vluchten in het gamen. Gamen wordt dan gebruikt als een hulpmiddel om te ontsnappen aan voor hen moeilijke situaties of emoties. Ook rapporteren ouders ander gedrag, zoals zenuwachtig zijn, gespannen, gestrest, suf of apathisch. Gamen kan veel energie kosten dat kan leiden tot vermoeidheid en het hebben van een mat gevoel. Gamen kan bij jongeren met autisme leiden tot het meer in zichzelf keren en leiden tot, zoals ouders benoemen, vereenzaming en geblokkeerd raken. Ouders geven ook aan dat het voor diens kinderen vaak moeilijk is om te stoppen met gamen. Ze gaan bijvoorbeeld langer door met gamen dan met ouders is afgesproken. Dit gegeven komt ook voor bij jeugdige zonder autisme, echter kan autisme dit gedrag wel versterken. In het eerdere stuk over de positieve effecten van gamen onder deze doelgroep, is het benoemd dat gedetailleerde kennis over een game als positief werd gezien door andere gamers. Mensen met autisme kunnen een eenzijdige interesse of fascinatie ontwikkelen voor één onderwerp, zoals een bepaalde game. Dit betekent

bijvoorbeeld dat de gamer alles weet over het onderwerp, er veel over praten en belangstelling kan verliezen in andere activiteiten. Het gevolg van deze preoccupatie is dat andere vaardigheden, naast het gamen, niet ontwikkeld worden. Daarbij komt dat de desbetreffende persoon ook moeilijk kan begrijpen dat anderen hun interesse in een bepaalde game niet delen (Kisjes & Mijland, 2011).

Kenmerken doelgroep ouders

Dit onderzoek is gericht op ouders van jeugdigen met autisme die (problematisch) gamen. In deze paragraaf wordt er daarom stilgestaan bij de opvoedvaardigheden en –opgave van ouders. Daarna zal er worden toegelicht welke handelingsmogelijkheden ouders gebruiken/nodig hebben tijdens de opvoeding en wordt er besproken wat voor invloed het hebben van een kind met autisme heeft op de opvoeding.

Opvoedvaardigheden en opvoedopgave

Een goede pedagogische omgeving bestaat uit: *emotionele veiligheid bieden, normen en waarden overbrengen, ruimte aanbieden voor sociale en persoonlijke competentie* (Nederlands Jeugd instituut [NJI], 2011). Deze basisprincipes zijn terug te vinden in andere literatuur, zoals de vier basisdimensies van het opvoeden, beschreven door Becker (2014): ondersteuning bieden, instructie geven, controle uitoefenen en grenzen stellen.

De gedragsmatige en cognitieve handelingsmogelijkheden van ouders worden door Alice van der Pas (2013) vertaald in vijf basisgedragingen: *veiligheid bieden, verzorging, zicht houden, verwachtingen en grenzen stellen*. Naast deze basisgedragingen beschrijft ze ook de emotieregulatie en het timen & doseren waar ouders in de opvoeding mee te maken krijgen. Het gaat om het bepalen in welke mate en wanneer de basisgedragingen toegepast moeten worden (timen & doseren) en de emoties die bij het uitvoeren van de basisgedragingen komen kijken (emotieregulatie). Als we dit vergelijken zien we overeenstemming tussen deze factoren en de basisprincipes van opvoeden, zoals het stellen van grenzen en controle uitoefenen (timen & doseren). Deze handelingsmogelijkheden noemt Van der Pas (2013) het ouderlijkwerkvloer (zie paragraaf 'theorie').

Opvoeden is niet makkelijk en ouders zullen tijdens de opvoeding voortdurend voor keuzes komen te staan (timen & doseren). Daarbij is er niet een vast stappenplan voor ouders om zich aan te houden, omdat ieder kind anders reageert. Opvoeding is daarom een circulair proces van actie en reactie (Becker, 2014). Het is voor de ontwikkeling van kinderen belangrijk dat ouders kinderen ondersteunen in de ontwikkelingstaken die ze op dat moment aan het ontwikkelen zijn. Deze hulp wordt ook wel een 'opvoedingsopgave' genoemd (Becker, 2014). Iedere ontwikkelingsfase gaat gepaard met ontwikkelingstaken die steeds veranderen. Een peuter heeft andere ontwikkelingstaken dan een adolescent (Feldman, 2016). Deze veranderingen hebben ook invloed op het handelen van ouders, zo zullen ouders andere *verwachtingen* hebben voor hun jongvolwassene zoon/ dochter dan toen hij of zij nog een schoolkind was (Van der Pas, 2013). Dit voorbeeld illustreert dat ouders blijven timen & doseren gedurende de opvoeding, met betrekking tot het stellen van grenzen, controle uitoefenen, geven van instructies en het bieden van ondersteuning (Becker, 2014).

Zicht houden op gamegedrag, ouderlijk toezicht

Zicht houden is dus een van de basisgedragingen in de ouderschapstheorie (Van der Pas, 2013). Echter, blijkt dat er geregeld weinig toezicht is op het gamegedrag en zijn jeugdigen vaak op zichzelf aangewezen (Parren, 2018). Grote namen, zoals Nintendo, Microsoft (Xbox) en Sony (Playstation) proberen ouders hierin te ondersteunen. Zo heeft Nintendo een 'app' ontwikkeld waardoor ouders zicht hebben op de games en speeltijden van de gebruiker(s), maar ook de mogelijkheid om een tijdslimiet en een PEGI-indicatie in te stellen, zodat bepaalde spellen niet gespeeld kunnen worden (Nintendo, 2019). Deze instellingen zijn veelal voor recentere consoles, zoals de Nintendo Switch (Nintendo, 2019),

Playstation 4 (Playstation, 2019) en Xbox one (Microsoft, 2019). Echter zijn er ook uitzonderingen, waarbij ouderlijk toezicht ook mogelijk was met oudere consoles (Microsoft, z.d.).

Autismespectrumstoornis en opvoeden

Het hebben van een kind met autisme oefent invloed uit op de opvoeding, bijvoorbeeld vanwege de behoefte aan veel structuur en duidelijkheid vanuit het kind (Wicks-Nelson & Israel, 2016). Ouders van deze doelgroep blijken viermaal zoveel stress te hebben dan ouders van kinderen zonder autisme. Het opvoeden van een kind met autisme kan dus gepaard gaan met 'opvoedstress' (Argumedes, et al., 2018). Dit beeld wordt ook geschetst in een onderzoek waaruit bleek dat 23,5 procent van de huwelijken eindigen in een breuk, in vergelijking met de 13,8 procent van ouders zonder kinderen met autisme (Rigter, 2016). Dit schept misschien de vraag: "Wat maakt de opvoeding van een kind/ jeugdige zo stressvol?". Dit heeft onder andere te maken met woedeaanvallen, beperkingen in het sociaal contact en moeilijkheden in de communicatie waar ouders mee te maken kunnen krijgen wegens de autisme van het kind. Om hier een beeld bij te geven, wordt het volgende voorbeeld geschetst: *Een kind met autisme kan je ongewild woedend maken, omdat vader/ moeder via een andere route naar school moet fietsen vanwege een wegoopbreking* (Rigter, 2016). Dit voorbeeld schetst het beeld van de enorme behoefte aan structuur van het kind. Helaas is de sociale wereld chaotisch (Parren, 2018)

Doelen professioneel handelen

'Doen wat nodig is, versterken, verbinden en deskundig zijn'

Kernwaarden JGT (JGT, 2019)

In de vorige paragraaf zijn de kenmerken van de doelgroep: '*ouders van kinderen met autisme en gameproblematiek*' besproken om voor de lezer een beeld te schetsen van de doelgroep en hun krachten, moeilijkheden en mogelijkheden. Hierop voortbordurend, wordt in deze paragraaf gefocust op de hulpverleners van deze doelgroep en met welke doelen zij de ouders begeleiden, ondersteunen en mee samenwerken.

Hulpverleners zetten zich voortdurend in voor de cliënt om ze te kunnen helpen en ondersteunen. Deze doelstelling is veelal te herleiden uit de missie die hulpverleningsinstanties, zoals het CJG, opstelt. Een voorbeeld van een doel die zij heeft opgesteld is het bevorderen van de algemene gezondheid, optimale opvoeding en brede ontwikkeling van jeugdigen (Jonkman & Groen, 2014). In de inleiding is beschreven dat het JGT valt onder het CJG en daarbij dus aansluit bij diens doelstellingen. Het JGT heeft kernwaardes opgesteld waarmee zij aan de doelstellingen werken: doen wat nodig is, versterken, verbinden en deskundig te zijn (JGT, 2019).

Voorkomen verergering problematiek

Naast het hierboven beschreven algemene doel binnen de jeugdhulpverlening heeft de opdrachtgever met betrekking tot de doelgroep meer doelen bij het professioneel handelen. Zoals de titel van deze sub paragraaf suggereert, is een van de doelen in het professioneel handelen, het voorkomen van een toename in de ernst van de game problematiek.

Inzicht bieden in de situatie en de opvoedvaardigheden

Een ander doel in het professioneel handelen is om ouders te ondersteunen en helpen om de situatie te overzien. Hierbij gaat het om de opvoedvaardigheden die ouders al dan wel of niet inzetten in een situatie, zoals het stellen van grenzen. De hulpverlener kan ouders hierbij ondersteunen door via de meta-positie en oplossingsgericht werken (zie paragraaf methodiek) ouders laten nadenken over een situatie. Het doel hiervan is om ouders bijvoorbeeld inzicht te bieden in de factoren die bijdragen aan de mislukte pogingen om gedrag te veranderen. Van der Pas (2013) noemt dit het ouderlijkwerkvloer en het inzicht

krijgen op de gedragsmatige en cognitieve handelingsmogelijkheden van ouders, zoals eerder benoemd is de theorie verwerkt in de paragraaf 'theorie'.

Ouders empoweren

Als ouders inzicht hebben in waar het misloopt in een situatie, bijvoorbeeld *zicht hebben* op het gamen, kan de hulpverlener ouders ondersteunen of empoweren door te werken aan succes ervaringen, taakverdeling, meta-positie en het versterken van het netwerk. In de theorie van Van der Pas (2013) worden dit bufferprocessen genoemd, zie paragraaf 'theorie'. Doel hiervan is om de ouder weer regie te geven en zijn of haar positie te verstevigen.

Methodiek

In de vorige paragraaf zijn de doelen van het professioneel handelen jegens de doelgroep besproken en toegelicht. Oplossingsgericht werken is een methodiek die hierbij aansluit en daarnaast ook aansluit bij de werkwijze, visie en kernwaardes vanuit het JGT (Jeugd en Gezinsteam, 2019). De methodiek wordt onderbouwd in paragraaf 'theorie'. Wegens de aansluiting bij de ouderschapstheorie, doelen van het professioneel handelen, kernwaardes en werkwijze van het JGT is dit de methodiek die uit de gereedschapskist van de JGT'er is uitgewerkt in deze paragraaf.

Oplossingsgericht werken

De oplossingsgerichte benadering stelt de oplossingen van een cliënt centraal. De visie hierachter is dat de cliënt het beste weet wat er goed is voor henzelf of diens kinderen en dat de hulpverlener hierop kan vertrouwen. Op basis van deze visie zijn de hieronder weergegeven uitgangspunten opgesteld (Bolt, 2018).

Uitgangspunten oplossingsgericht werken:

Focus ligt op oplossingen

Cliënten zijn bekwaam eigen oplossingen te construeren

Er is altijd sprake van veranderingen, deze kunnen als kansen benut worden

Herhaling vormt de basis voor positieve verandering

De kern van deze manier van hulpverleners is dat het vermogen van een cliënt om oplossingen te bedenken, wordt versterkt. Het resultaat van dit versterkte vermogen, is dat cliënten in staat zijn zelf te anticiperen bij

schommelingen in het leven, door de eigen krachten en die van de omgeving te benutten (empowerment). De hulpverlener helpt bij deze methodiek de cliënt in het opsporen, benadrukken en versterken van deze krachten, aan de hand van 'succesvolle' gebeurtenissen. Deze worden ook de 'uitzonderingen op het probleem' genoemd (Bolt, 2018). Wat maakt een situatie succesvol? Wat werkte er? Wat was het verschil tussen deze situatie en andere situaties waarbij het niet lukte (Bolt, 2018)?

Om de cliënt tot een oplossing te laten komen kan een hulpverlener diverse technieken inzetten die de cliënt hierbij kan ondersteunen, zoals *zoeken naar uitzonderingen*, *differentiatie aanbrengen door schaalvragen* en *toekomstprojecties maken*. Het onderscheid aanbrengen in de schaal van het probleem is helpend bij het opstellen van doelen en werkpunten. Het geeft aan dat een probleem kan variëren in sterkte. Door de techniek van het toekomstprojecteren wordt een cliënt geholpen door de aandacht van het problemen om te zetten naar mogelijke oplossingen (Bolt, 2018).

I.K. Berg, een van de grondleggers van de oplossingsgerichte benadering, stelde drie regels op bij de stappen tot verandering om tot het doel, verandering, te komen. De eerste is: '*Als het niet stuk is, repareer het dan niet.*' Met andere woorden, benadruk wat er goed gaat en verander het niet. De tweede regel: '*Als je weet wat werkt, doe het dan vaker.*' Daarmee wordt bedoeld dat het versterken van zaken die al goed gaan, leiden tot beter functioneren. Tot slot: '*Als het niet werkt, doe het dan niet nog een keer. Doe eens iets nieuws.*' Ofwel, herhaal mislukte strategieën om een probleem op te lossen niet, maar geef de cliënt ruimte om iets heel anders te doen (Bolt, 2018).

Matrix

In het JGT wordt deze methodiek veel gebruikt door de hulpverleners, aldus de opdrachtgever. Alle JGT'ers kennen de methodiek en kunnen ermee werken. De onderzoeker denkt dat het inzetten van deze methodiek helpend kan zijn tijdens het invullen van de matrix, bijvoorbeeld door te vragen naar uitzonderingen of succesverhalen rond een bepaald onderwerp. Dit kan ouders namelijk ondersteunen om van een afstand te kijken naar de opvoeding. Deze manier van kijken kan zorgen voor inzicht bij de ouder (Donders, 2015) en zorgt ervoor dat je als hulpverlener naast de ouder kan staan in het contact en zo zonder oordelen kan praten over de opvoeding (Van der Pas, 2013). De hulpverlener kan zo de verschillende basisgedragingen van het ouderlijkwerkvloer bespreekbaar maken (Van der Pas, 2012). Het belang van deze manier van werken en verdere toelichting hierover, wordt in de volgende paragraaf toegelicht.

Theorie

In de paragraaf 'kenmerken van de doelgroep' is Alice van der Pas al een aantal keer genoemd. Zo is er een eerdere uitleg geweest over 'het ouderlijkwerkvloer', eerder genoemd als de basisgedragingen: *veiligheid bieden, verzorging, zicht houden, verwachtingen en grenzen stellen*. Er is ook kort stilgestaan bij *timen & doseren* en *emotieregulatie*. In deze paragraaf wordt er verder stilgestaan bij de theorie van Alice van der Pas over ouderschapsbegeleiding. Hier zal besproken worden hoe de kenmerken van de doelgroep (de omstandigheden) invloed hebben op het ouderlijkwerkvloer en wat hulpverleners kunnen betekenen voor deze doelgroep, beredeneerd vanuit het bufferschema. Een van de methodieken die aansluit bij deze ouderschapstheorie, is de methodiek die in de vorige paragraaf beschreven staat.

Bufferschema

Alice van der Pas heeft in haar ouderschapstheorie een schema ontwikkeld, genaamd het 'bufferschema' (bijlage 1). In dit schema maakt van der Pas (2013) een onderscheid tussen het ouderlijkwerkvloer, bufferprocessen en omstandigheden. Met het ouderlijkwerkvloer worden dus de gedragsmatige en cognitieve handelingsmogelijkheden van ouders bedoeld. De 'omstandigheden' is een verzamelbegrip voor de kenmerken die invloed uitoefenen op het ouderlijkwerkvloer. Dit zijn onder andere kenmerken van het kind of de ouder, bijvoorbeeld een ouder die 40 uur werkt in de week. Tot slot de bufferprocessen, die zoals het woord suggereert, fungeren als buffers tegen ongunstige invloeden vanuit de omstandigheden. Deze buffers zijn: de solidaire gemeenschap, een goede taakverdeling, de metapositie en 'goede ouder'-ervaringen (Van der Pas, 2013). In haar theorie stelt van der Pas (2013) dat de buffers van ouders spaak zijn gelopen wanneer er sprake is van opvoed- of ontwikkelingsproblemen. Het is dan de taak van de hulpverlener om ouders te helpen om de buffers te versterken.

Uitleg buffers

De eerste buffer is de solidaire gemeenschap. Dit is een gemeenschap die zich inspant om ouders tot steun te zijn, voorbeelden hiervan zijn de kinderbijslag of de gratis consultatiebureaus die in de Nederlandse maatschappij mogelijk zijn. Een solidaire gemeenschap kan op maatschappelijk, landelijk of lokaal niveau. Andere voorbeelden van solidaire gemeenschap zijn kinderopvang en hulpverlening. Deze gemeenschap heeft invloed op ouderschap, bijvoorbeeld door de structuur van het onderwijs en mogelijke voorzieningen (Van der Pas, 2013). Een ander voorbeeld van een solidaire gemeenschap is de professional die betrokken is, de eigen oordelen over opvoeding los laat en met de ouder samenwerkt om te achterhalen wat er nodig is (Gravesteyn & Aartsma, 2015). Ten tweede is de buffer 'goede taakverdeling'. Dit betreft zowel werkvloeroplossingen, zoals *'doe jij dit, dan doe ik dat'*, als taakverdeling in bredere zin, namelijk het netwerk van de ouder. Hiermee worden belangrijke andere bedoeld die betrokken zijn bij het zorgen voor het kind en zich inspannen voor de ouder (Van der Pas, 2013).

De derde buffer is de metapositie. Een metapositie innemen is een manier om van een afstandje te kijken naar een proces (Donders, 2015), in dit geval de opvoeding. Letterlijk gezien gaat de ouder van *op* de werkvloer naar het *overzien* van de omstandigheden, het werkvloer en het bufferdomein (Van der Pas, 2013).

Tot slot de vierde buffer 'goede ouder'-ervaringen waarmee Van der Pas doelt op het zelfvertrouwen dat ouders ontleen uit een situatie. Voorbeeld hiervan is een moeder die na talloze mislukte pogingen, toch het voor elkaar krijgt dat haar baby stopt met huilen (Van der Pas, 2013).

Werking buffers

Van der Pas (2013) stelt dat wanneer hulpverleners interventies plegen in de buffers, deze vrijwel altijd het ouderlijkwerkvloer 'raken'. Aandacht voor de buffers kan ertoe leiden dat het ouderlijkwerkvloer beschut wordt tegen de ongunstige omstandigheden. Zo kan de buffer 'metapositie' ervoor zorgen dat ouders signaleren waar en wanneer iets fout loopt en kan de gemeenschap die betrokken raakt, zichzelf activeren als er iets aan de hand is. Er is niet één buffer belangrijker dan de ander, maar ze geven alle op hun eigen manier inzicht op zaken. De buffers zijn mensenwerk en zo zijn er op elk niveau mensen nodig om de zaken weer te laten lopen, als ze door problemen zijn spaak gelopen. Door goedlopende buffers hoeven invloeden vanuit de omstandigheden, zoals een kind met autisme dat boos wordt wegens een verschuiving in de dagelijkse routine, het ouderlijkwerkvloer niet negatief te beïnvloeden. Van der Pas (2013) stelt namelijk dat omstandigheden invloed uitoefenen op het ouderlijkwerkvloer. Zo is eerder beschreven dat mensen met autisme meer structuur en duidelijkheid nodig hebben dan mensen zonder autisme. Het gevolg is dat ouders een ander invulling geven aan bijvoorbeeld de opvoedvaardigheid 'instructies geven' (Becker, 2014). Een voorbeeld is dat de overgang van de ene naar de andere activiteit vaak lastig is voor jeugdigen met autisme, bijvoorbeeld van gamen naar huiswerk maken. Om dit soepeler te laten verlopen hebben ze structuren of rituelen nodig om dit soort patronen vloeiender te doorlopen (Rigter, 2016).

Samenhang theoretisch kader met matrix

Het theoretisch kader draagt bij aan het stellen van randvoorwaardes en producteisen voor de matrix, zie het volgende hoofdstuk. Deze kennis draagt bij aan het ontwikkelen van de matrix en diens onderwerpen en thema's, zoals zichthouden (PEGI) in gameproblematiek. Alle onderwerpen besproken in dit hoofdstuk hebben met elkaar te maken. Parren (2018) pleit bijvoorbeeld voor het belang van toezicht houden op gamegedrag. Zicht houden is daarbij een van de basisgedragingen, opgesteld door Van der Pas (2013). Door in de matrix aandacht te besteden aan belangrijke thema's uit het theoretisch kader, zoals zicht houden, kunnen mogelijk de spaak gelopen buffers worden verbeterd.

Zo zullen belangrijke onderwerpen uit het theoretisch kader, zoals PEGI, buffers en autisme verwerkt worden in de matrix. Door buffers te bespreken in de matrix, bijvoorbeeld in de vorm van onderwerpen in de matrix, biedt het de mogelijkheid om met ouders via een metapositie te praten over de opvoeding. Als JGT'er sta je zo stil bij de beleving van het ouderschap en werk je aan het versterken van zowel de buffer solidaire gemeenschap als de metapositie (Van der Pas, 2013). De buffers worden meegenomen in de matrix om zo te kunnen onderzoeken met de ouder welke buffer(s) er zijn spaak gelopen, om vervolgens te onderzoeken hoe dit opgelost kan worden. Dit kan met oplossingsgericht werken, doormiddel van een schaalverdeling aan te brengen in de matrix. Om zo gemakkelijk doelen op te kunnen stellen. Dit wegens de schalen: *'We zitten nu hier en we willen hier naartoe.'* Oplossingsgerichte vragen tijdens dit proces kunnen daarbij helpen, zoals de uitzonderingsvraag (Bolt, 2018). Zo werkt de JGT'er aan empowerment, namelijk ouders is hun kracht zetten en de regie over diens leven steeds meer terug te geven (Van der Pas, 2013).

Zo sluit de matrix aan bij de doelen van het professioneel handelen. Namelijk, het in hun kracht zetten van ouders (empowerment), voorkomen van probleemverergering en inzicht bieden in de situatie en de opvoedvaardigheden. Door te werken aan de buffers kan de

opvoedproblemen rond gamen en autisme verminderd worden (Van der Pas, 2013). De matrix helpt bij het bespreken van de problematiek op een neutrale en 'feitelijke' manier, waardoor het bespreken ervan mogelijk gemakkelijker zal gaan.

Producteisen vanuit de literatuur

In dit hoofdstuk zal er worden stil gestaan bij de randvoorwaardes voor de matrix. Vanuit deze randvoorwaardes, worden er producteisen opgesteld. De randvoorwaardes zijn meegenomen vanuit de literatuur, de opdrachtgever en JGT'ers. De voorwaardes scheppen de kaders waarbinnen de matrix ontwikkeld dient te worden om zoveel mogelijk aan te kunnen sluiten bij de werkwijze van het JGT en de kennis vanuit de literatuur. Allereerst zal het doel van dit onderzoek herhaald worden en wordt er een beeld van de matrix geschetst.

Doel product

Het opgestelde doel uit de inleiding luidt als volgt: *'Het aanreiken van een matrix die JGT'ers kunnen invullen met ouders om de gameproblematiek van het kind met autisme in kaart te brengen om zo het onderwerp bespreekbaarder te maken.'*

In het volgende onderdeel worden de kenmerken van de kinderen meegenomen in de producteisen, echter is het product niet bedoeld om in te zetten tijdens gesprekken met het kind(eren). Het product is toegespitst op diens ouders om de jeugdige indirect te helpen met de problematiek, dit omdat vanuit de ouderschapstheorie uit wordt gegaan van de kracht van de ouder en de ondersteuning vanuit de hulpverlening om diens buffers te verstevigen om zo de problematiek te verminderen (Van der Pas, 2013).

Randvoorwaardes literatuur

Vanuit de literatuur komen de volgende aandachtspunten naar voren:

- *Maakt inzicht in het ouderlijkwerkvloer, omstandigheden en buffers mogelijk*

Bewustwording van deze factoren kunnen bijdragen aan een effectievere hulpverlening en inzicht bij ouders. Zo kan er met een ouder gekeken worden naar welke buffer versterkt kan worden om de negatieve invloeden vanuit de omstandigheden te verminderen (Van der Pas, 2013). Het is vooral bij deze doelgroep van belang om de omstandigheden in kaart te brengen, omdat het bekend is dat de doelgroep meer opvoedstress ervaart en een vergroot risico heeft op echtscheidingen als gevolg van deze stress (Rigter, 2016).

- *Professionals hebben algemene kennis over gamen/ games (deskundig zijn)*

Parren (2018) stelt dat hulpverleners kennis nodig hebben over gamen en games om adequaat hulp te kunnen verlenen. Wanneer hulpverleners algemene kennis hierover hebben, kunnen ze ouders ook beter handreikingen geven over bijvoorbeeld het PEGI-systeem. Gamen is bijna niet meer weg te denken uit de maatschappij en het komt steeds meer voor dat jeugdigen gamen. Het is daarom waarschijnlijk dat ouders ook vaker opvoedvragen rond gamegedrag zullen meenemen naar het JGT, maar ook dat JGT'ers vaker in aanraking komen met problematisch gamegedrag. Om adequaat te kunnen handelen is kennis nodig over dit onderwerp.

- *Gericht op samenwerken met de ouder en naast de ouder staan*

In de ouderschapstheorie wordt beschreven dat ouderschap kwetsbaar maakt. In de hedendaagse maatschappij komt het nog steeds voor dat ouders als oorzaak worden gezien van de problemen die kinderen vertonen, ook wel 'parent blaming' genoemd (Van der Pas, 2013). Doormiddel van het bufferschema wordt de focus op ouders als oorzaak van problemen weggehaald, waardoor de hulpverlener in staat is naast de ouder te staan. Zo kan de hulpverlener in samenwerking met de ouder op een neutrale manier naar het ouderschap kijken (Van der Pas, 2013). Echter, is het daarvoor nodig dat de hulpverlener betrokken is, eigen oordelen over opvoeden achterwegen laat en samen met de ouder

erachter kan komen wat er voor de ouder nodig is om het kind zo goed mogelijk op te voeden (Gravesteyn & Aartsma, 2015).

Randvoorwaardes opdrachtgever

Naast de hierboven toegelichte randvoorwaardes, voegt de opdrachtgever zelf, naar aanleiding van een gesprek over de matrix, graag de volgende punten toe:

- *Het product is gemakkelijk inzetbaar*

Alle JGT'ers moeten het product kunnen inzetten. Hiermee wordt bedoeld dat niet alleen een select groepje deskundig is met betrekking tot het product, maar dat alle JGT'ers uit het team hier deskundig in worden. Dit betekent dat er geen trainingen of cursussen gedaan hoeft te worden om met het product te kunnen werken. Zo kost het gebruik ervan de JGT'er niet veel extra tijd. In de inleiding staat benoemd dat het JGT een zelfsturend team is en dat hulpverleners van het JGT daardoor ook tijd kwijt zijn aan neventaken. Aanvullend vertelt de opdrachtgever dat het takenpakket van het JGT steeds uitgebreider wordt. Het gevolg is een hogere werkdruk en minder tijd voor cliënten. Daarom is het voor de opdrachtgever een belangrijke eis dat het gebruik van het product een relatief klein beslag doet op de agenda van de hulpverleners.

- *Het product sluit aan bij de kernwaardes en methodieken van het JGT*

De opdrachtgever vindt het werken vanuit de kernwaardes belangrijk: *Doen wat nodig is, versterken, verbinden en deskundig zijn*. Zo zijn JGT'ers daar ook voortdurend mee bezig tijdens de hulpverlening van de cliënten. De kernwaardes staan voor wat het JGT doet en wil doen voor de cliënten. Ook ziet de opdrachtgever graag dat het product aansluiting heeft met de methodieken en werkwijzen die worden gebruikt in het JGT, zoals de Gezonde Ontwikkeling Matrix (GOM) en oplossingsgericht werken.

- *Heeft beperkte financiële middelen nodig*

In de jeugdzorg zijn er al bezuinigingsmaatregelen, aldus de opdrachtgever. Het zou daarom fijn zijn als het product niet een al te groot beslag zou doen op de financiën, omdat de middelen al beperkt zijn.

Producteisen

Nu de randvoorwaarden bekend zijn, kan er gekeken worden naar specifieke eisen voor de matrix. Deze producteisen hebben als doel richtlijnen te geven voor de matrix om het tot een kwalitatief product te laten ontwikkelen. Hieronder worden de producteisen toegelicht:

- *Biedt inzicht in autisme gerelateerde stressoren rond ouderschap*

Het is van belang om stil te staan bij opvoedstress onder ouders van deze doelgroep. Statistisch gezien scheiden ouders van kinderen met autisme meer dan ouders van kinderen zonder autisme (Rigter, 2016). Het hebben van gescheiden ouders kan invloed hebben op de opvoeding en zo ook het ouderlijkwerkvloer of de buffers. Bijvoorbeeld omdat ouders elkaar liever niet zien en daardoor minder praten over de opvoeding. Dit heeft vervolgens invloed op de buffer 'metapositie'. Een ander voorbeeld is dat moeder uit beeld is sinds de scheiding en vader nu alleen staat voor de opvoeding, dit heeft invloed op de buffer 'taakverdeling' (Van der Pas, 2013). Stress is dus een belangrijk onderwerp voor deze doelgroep en daarom is het voor het ontwikkelen van een matrix voor deze doelgroep van belang om stil te staan bij dit gegeven. Dit kan doormiddel van het bespreken van buffers, zoals taakverdeling en 'goede ouder'-ervaringen.

- *Biedt inzicht in het ouderlijkwerkvloer, met betrekking tot 'zicht hebben'*

De hierboven benoemde opvoedstress kan invloed hebben op het ouderlijkwerkvloer (Van der Pas, 2013), daarom is het belangrijk om de hierbij passende onderwerpen bespreekbaar te maken met ouders. De vijf basis gedragingen vanuit de theorie van Alice van der Pas zijn (2012): zicht houden, begrenzen, veiligheid, verwachtingen en verzorging. De onderzoeker denkt dat 'zicht houden' in relatie tot het gamegedrag een belangrijk component is voor de matrix. Ook omdat Parren (2018) stelt dat ouders veelal minder

zicht hebben op het gamegedrag van diens zoon of dochter. Zicht hebben op gamegedrag, bijvoorbeeld de games die een jeugdige speelt, is wel degelijk van belang. Dit omdat er verschillende games zijn die allemaal een eigen leeftijdsindicatie hebben (PEGI, z.d.). Zicht hebben op het gamegedrag heeft in dit geval betrekking op het weten welke games de jeugdige speelt, weten hoelang hij/ zij speelt en weten op welke console de spelletjes worden gespeeld. Een game kan gratis gespeeld worden op een telefoon, zo is er een ruim assortiment aan games voor kinderen, echter bevatten de games veelal reclame. Een moeder vertelt hierover het volgende: *'Mijn kinderen spelen spelletjes op hun telefoon die passen bij hun leeftijd. De reclame die in de spelletjes voorkwamen waren alleen niet passend voor hun leeftijd. Het waren beeldende reclames van schietspellen (M. Dijkstra, persoonlijke communicatie, 2019).'* Zo kan een kind in aanraking komen met beelden van PEGI 16 games, terwijl ze een leeftijd hebben van 10. Deze beelden kunnen schadelijk zijn voor jongere kinderen (Kisjes & Mijland, 2011). De moeder uit het voorbeeld had zicht op de reclame en kon hierop handelen, echter is het waarschijnlijk dat dit niet altijd mogelijk is, bijvoorbeeld omdat het kind buiten op de telefoon een spel speelt waarbij toezicht van ouders niet mogelijk is. Om 'zicht houden' bespreekbaar te maken in de matrix, kunnen onderwerpen als PEGI, games en de ouderlijk toezicht functies meegenomen worden.

- *Er is spraken van een schaalverdeling*

In de inleiding van het onderzoek staat dat hulpverleners moeite ervaren met het inschatten van de hulpvraag op gebied van zelf hulpverleners of het inschakelen van specialistische hulp. Het is de bedoeling dat de matrix de JGT'ers hierbij kan ondersteunen. Hiervoor is het volgens de onderzoeker nodig om een schaalverdeling toe te passen in de matrix, zoals bij de GOM ook is toegepast. Bij de GOM zien we vijf kolommen in het groen, blauw, geel, oranje en rood. Iedere kleur staat voor een bepaalde indicatie, zo staat groen voor 'normale zorgen' en rood voor een 'noodsituatie'. Deze vorm van indicatie maakt het voor hulpverleners overzichtelijk wat de mate van problematiek is, om zo een duidelijk beeld te hebben van de zorgen, maar ook diens krachten. Bij welke onderdelen gaat het bijvoorbeeld beter en welke buffer(s) heeft de ouder in het verleden geholpen? In termen van de matrix betekent dit dat de kenmerken van (game)verslaving volgens de WHO verwerkt kunnen worden in de matrix. Op deze manier is het inzichtelijk voor de JGT'ers bij welke signalen er beter een specialistische instelling, zoals de Brijder kan worden ingezet in geval van verslaving. Daarnaast is het inschalen van problematiek ook helpend voor probleemoplossend werken. Door het inschalen van het probleem, kan daarna bijvoorbeeld makkelijker doelen opgesteld worden. Voorbeeld: *'We zitten nu in geel, we willen graag naar groen'* (Bolt, 2018).

- *Het product is overzichtelijk*

Het is belangrijk dat de matrix overzicht biedt, dat betekent dat het aflezen van de matrix gemakkelijk moet zijn voor gebruikers. Met andere woorden, de tekst moet duidelijk te lezen zijn met betrekking tot het lettertype en de letters moeten op een gekleurde achtergrond goed te lezen zijn. Verder moet het duidelijk zijn waar de matrix over gaat, wat er met de tekst bedoeld wordt, wat de bedoeling van de matrix is en dient het gestructureerd te zijn (I. Hulzen, persoonlijke communicatie, 29 oktober 2019).

Ontwikkelingen van eerste concept

In dit hoofdstuk wordt het veldwerk beschreven, wat de interviews hebben bijgedragen aan het ontwikkelen van het uiteindelijke product en hoe het product zich heeft ontwikkeld. Samenvattingen van de interviews zijn opgenomen in bijlage 6. Schuingedrukte tekst zijn begrippen of signalen die in de matrix zijn opgenomen of toegevoegd.

Product ontwerp

Op basis van het theoretisch kader heeft de onderzoeker een eerste versie van de matrix gemaakt. De complete matrix is weergegeven in bijlage 5. Ieder onderdeel zal apart besproken en onderbouwd worden, met een visuele weergave per domein. Er zijn in deze versie drie domeinen, namelijk *zicht houden*, *gamegedrag* en *opvoeding*. Elk domein bestaat uit aparte onderwerpen.

- Zicht houden

De matrix bestaat uit twee onderdelen, namelijk deel A en deel B (te zien aan de zwarte scheidingslijn, afbeelding 1). Deel A heeft betrekking tot het zicht houden. Volgens de ouderschapstheorie raken hulpverleners het domein 'ouderlijkwerkvloer' aan door de buffers van opvoeders te versterken (Van der Pas, 2013). In dit geval gaat het om de vaardigheid 'zicht houden' binnen het ouderlijkwerkvloer. Deze is opgenomen in de matrix, omdat uit literatuur blijkt dat zicht houden op gamegedrag veelal niet of weinig voorkomt (Parren, 2019), maar wel belangrijk is omdat games negatieve effecten kunnen hebben op jongere kinderen (PEGI, z.d.). Wegens dit belang is het domein 'zicht houden' ontwikkeld met onderdelen die belangrijk zijn voor toezicht op gamegedrag.

Zicht houden	Games	3	Fifa, Rocket league	7	Minecraft, Mario, Pokémon	12	Fortnite, World of Warcraft, League of Legends	16		18	Grand theft auto, Call of duty, Battlefield,
	PEGI-symbolen										
	Ouderlijk toezicht	Kent de ouderlijk toezicht functie van apps, Nintendo					Kent de ouderlijk toezicht functie niet van apps, Nintendo				

Afbeelding 1

Onderdeel 1, games

In het theoretisch kader wordt toegelicht dat het kennen van de PEGI-indicaties helpend is voor opvoeders. Dit omdat PEGI, doormiddel van symbolen, in een oogopslag een leeftijdsindicatie en inhoud van de game weergeeft (PEGI, z.d.).

In afbeelding 1 is te zien dat het onderwerp 'games' een mogelijkheid biedt voor ouders om te zien welke leeftijdsindicatie de meest populaire games hebben gekregen. De selectie van deze games is nog niet gebaseerd op onderzoek, maar dient meer ter illustratie van dit onderdeel. De daadwerkelijke games worden gekozen door interviews met JGT'ers en gesprekken met de opdrachtgever, zodat de games in de matrix aansluiten bij de games die gespeeld worden door de doelgroep. Ouders kunnen zo aangeven welke games hun kind(eren) speelt. Zo wordt er een beeld geschetst van de games die de jeugdige speelt en of deze passen bij de leeftijd (PEGI, z.d.). Echter, dient dit genuanceerd te worden bij de vaststelling of een game passend is voor een jeugdige of niet, omdat de kenmerken van het kind ook een belangrijke indicatie zijn, naast de PEGI-indicatie (Kijkwijzer, z.d.). Zo kan het bijvoorbeeld zijn dat kind A banger aangelegd is dan kind B, waardoor een PEGI 12 spel misschien niet helemaal passend is voor kind A, maar wel kind B (Kijkwijzer, z.d.).

Onderdeel 2, PEGI-symbolen

Met dit onderdeel kunnen ouders aangeven welke symbolen zij kennen. Dit biedt de hulpverlener ook de mogelijkheid om het over het online platform te hebben. PEGI (z.d.) waarschuwt ouders voor de neven effecten van online gamen. Zo kan een game van PEGI 3, toch geweld of grof taalgebruik bevatten wegens het online communiceren tussen diverse spelers, waardoor een kind toch in aanraking kan komen met grof taalgebruik of geweld. Dit kan schadelijk zijn voor diens ontwikkeling (PEGI, z.d.). Wegens het belang van toezicht hebben op games en de inhoud ervan, is dit meegenomen in de matrix.

Onderdeel 3, ouderlijk toezicht

In dit onderzoek kwam naar voren dat bepaalde consoles, zoals Nintendo, Sony en Microsoft mogelijkheden bieden tot ouderlijk toezicht (zie blz. 11). Omdat dit een mogelijkheid is tot zicht houden voor ouders, is dit meegenomen in de matrix.

- Gamegedrag

In afbeelding 2 is het domein van 'gamegedrag' te zien. Dit onderdeel bestaat uit twee onderwerpen, namelijk 'stoppen met gamen' en 'prioriteiten'. In de afbeelding is een schaalverdeling van vijf kleuren te zien. Parren (2018) beschrijft dat het verloop van gezond naar problematisch gamegedrag een proces is dat niet 'opeens' gebeurt. Problematisch gamegedrag wordt ook niet 'opeens' gameverslaving. Daarom zijn er twee tussenfases geplaatst in de matrix: blauw en oranje. Deze tussenfases zijn toegevoegd om te voorkomen dat bepaald gedrag niet geplaatst kan worden omdat het niet overeenkomt met de realiteit (dit is gedrag dat er als het ware 'tussenin' valt). De blauwe en oranje vlakken zijn leeg omdat ouders dit ruimte biedt om zelf invulling te geven aan waarom zij het idee hebben dat de problematiek tussen de twee opties in zit. De matrix wordt uiteindelijk geprint/ gelamineerd worden, zodat ouders gemakkelijk signalen kunnen wegstrepen die niet overeenkomen met hun situatie. Na het invullen van de matrix kan er een overzicht ontstaan die zowel uit groene als gele signalen bestaat. In deze schaalverdeling staat groen voor gezond gamegedrag, geel voor problematisch gamegedrag en rood voor verslavingskenmerken.

Gamegedrag	Stoppen met gamen	Stopt tijdig, ook als het niet meer leuk is, gaat soms wel iets langer door		Erge moeite met tijdig stoppen, gaat door terwijl het niet leuk is, speelt langer en meer dan gepland		Controleverlies over tijd gamen, stopt niet bij boosheid, blijft gamen ondanks negatieve gevolgen
	Prioriteiten	Tijd vrijmaken voor andere zaken zoals sport, vrienden en/of hobby's		Uitstellen belangrijke zaken zoals afspraken, school/ werk/ vrienden lijden onder gamegedrag		Grote voorkeur voor gamen ten opzichte van andere activiteiten (verstoorde balans)

Afbeelding 2

De opdrachtgever heeft aangegeven het lastig te vinden om in te kunnen schatten wanneer het JGT bij gameproblematiek onder jeugdigen met autisme beter kan doorverwijzen naar specialistische hulp, zoals de Brijder. De matrix dient als ondersteuning voor JGT'ers om deze keuze te kunnen maken. Daarvoor is het van belang om verslaving gerelateerde symptomen als indicatie mee te nemen in de matrix. De tijdsbesteding aan gamen is niet meegenomen in de matrix, omdat dit niet een indicatie is voor verslaving (WHO, 2018). Het zijn de gevolgen van het gamen die wel fungeren als indicatie voor een gameverslaving, zoals het controleverlies en blijven gamen ondanks negatieve gevolgen ervan (WHO, 2018). Echter, is de hoeveelheid game-uren wel een risico voor problematisch gamegedrag (Trimbos instituut, z.d.). De onderzoeker heeft ervoor gekozen niet een indicatie te doen op basis van het aantal uren, omdat de kern van problematisch gamegedrag te maken heeft de mate waarin de jeugdigen gezond functioneren (WHO, 2020).

Onderdeel 1, stoppen met gamen

Op basis van het Trimbos instituut (z.d.) en Parren (2018) is gekeken naar problematisch gamegedrag en gezond gamegedrag. Parren (2018) beschrijft dat het geregeld voorkomt dat ouders discussies hebben over het wel of niet doorspelen, daarom is 'gaat soms iets langer door' meegenomen in de omschrijving van normaal gamegedrag. Dit omdat het niet afwijkend gedrag lijkt te zijn dat jeugdigen soms langer door mogen spelen dan in eerste instantie met ze was afgesproken. Het Trimbos instituut (z.d.) benoemt bij problematisch gamegedrag dat er langer wordt doorspeeld terwijl het niet meer leuk is. Daarom heeft de onderzoeker in de groene omschrijving dit ook benoemt, echter dan in de vorm van dat de jeugdigen stopt als een spel niet meer leuk is. In het geel staan kenmerken van

problematisch gamegedrag beschreven door het Trimbos instituut (z.d.). In het rood worden signalen voor gameverslaving beschreven, gebaseerd op WHO (2020).

Onderdeel 2, prioriteiten

Parren (2018) stelt dat mensen met gezond gamegedrag prioriteiten kunnen stellen. Met andere woorden: andere zaken naast gamen krijgen prioriteit. Dit maakt dat de onderzoeker dit onderdeel heeft toegevoegd bij gezond gamegedrag. Ook de omschrijving van het WHO (2020), met betrekking tot gameverslaving, heeft te maken met prioriteren. Namelijk dat iemand voorkeur heeft voor gamen in plaats van andere activiteiten en dat het balans hierin verstoord is geraakt. Het zou dus problematisch worden als andere zaken uitgesteld worden door een jeugdigen, zodat hij kan (blijven) gamen, zie omschrijving in het geel. Het WHO (2020) beschrijft dat iemand die gameverslaving heeft het gamen boven al het andere prioriteit geeft, zie omschrijving in het rood.

- Opvoeding

Dit domein en de onderdelen hiervan zijn overgenomen uit de GOM, omdat het twee buffers zijn. Het belang voor het werken met buffers is de reden geweest dat de onderzoeker deze heeft toegevoegd in de matrix.

Opvoeding	Beleving ouderschap	Ik voel me zeker als ouder en geniet van mijn ouderschap		Vaak conflicten thuis over gamen/andere zaken		
	Onderlinge steun	Ik voel me in opvoeding gesteund door partner				

Afbeelding 3

Onderdeel 1, beleving ouderschap

Dit onderdeel is meegenomen, omdat uit literatuuronderzoek blijkt dat het aantal scheidingen onder ouders van kinderen met autisme hoger ligt dan bij ouders van kinderen zonder autisme (Rigter, 2016). Ook ervaren deze opvoeders viermaal zoveel stress in vergelijking met ouders van kinderen zonder autisme (Rigter, 2016). Van der Pas (2013) stelt dat het belangrijk is om inzicht te hebben in de omstandigheden, omdat deze omstandigheden invloed hebben op het ouderlijkwerkvloer. Langdurige stress kan diverse gevolgen hebben, zoals een negatieve invloed op tolerantie, geduld en aandacht (Hooghiemstra, 2017). Deze gevolgen hebben invloed op ouderlijke basisgedragingen (*veiligheid bieden, verzorging, zicht houden, verwachtingen en grenzen stellen*). Net als bij het vorige domein, is hier een schaalverdeling gemaakt. De groene omschrijving is overgenomen vanuit de GOM, omdat dit de 'normale zorgen' presenteert voor dit onderwerp. De gele omschrijving is een kenmerk dat vanuit de literatuur omschreven wordt als een signaal van problematisch gamegedrag (Parren, 2018). Uit huidig literatuuronderzoek is er voor dit onderwerp nog geen gedragscomponenten bekend dat verslavingskenmerken signaleert, daarom is deze nog leeg.

Onderdeel 2, onderlinge steun

Dit onderdeel is ook overgenomen vanuit de GOM, omdat dit een buffer (taakverdeling) kan zijn die spaak gelopen is. Door het onderwerp te bespreken kan een hulpverlener inzicht krijgen in het functioneren van de buffer (Van der Pas, 2013). Ook hier is de omschrijving in het groen overgenomen vanuit de GOM. Uit huidig literatuuronderzoek worden er geen gedragscomponenten beschreven voor problematisch gamegedrag of verslavingsignalen voor dit onderwerp, daarom zijn deze vlakken leeg.

Gebruik buffers toelichten

De matrix is een instrument die hulpverleners helpen een beeld te vormen van de problematiek waar hun cliënten mee kampen. Door een indeling te maken op basis van de ernst van de problematiek, wordt er een beeld geschetst van normale zorgen,

problematisch gedrag en/ of verslavingskenmerken. Stel dat bij het invullen van de matrix naar voren komt dat ouders, bij het domein 'gamegedrag', beide onderwerpen voor rood kiezen. Dan is dit voor de JGT'ers een indicatie dat de problemen ten eerste ernstig worden ingeschat en ten tweede dat het gedrag neigt naar verslavingskenmerken. De onderzoeker stelt niet vast dat het hier om verslaving gaat, wegens het feit dat verslaving geconstateerd wordt in relatie tot diverse kenmerken en een tijdsindicatie waarbinnen de problemen zich af moeten spelen (WHO, 2018). Daarentegen, is het de bedoeling dat de JGT'er op basis van deze informatie een duidelijk beeld krijgt van de problematiek en zo ondersteund kan worden bij het onderbouwen en maken van de keuze voor specialistisch hulp. Hierdoor kan de Brijder bijvoorbeeld bij ernstige zorgen al in een eerder vrijwillig traject betrokken worden bij de cliënt. Dit om enerzijds verslaving te voorkomen en anderzijds verslaving tijdig te diagnosticeren wanneer dit nodig blijkt te zijn. Op deze manier voorziet de matrix dus in dit opzicht aan het opgestelde doel van dit onderzoek, namelijk de problematiek in kaart te brengen en bespreekbaar te maken met ouders. Dit met als doel de problematiek te verminderen en de JGT'er te ondersteunen bij het maken van de keuze voor het al dan niet inschakelen van specialistische hulp.

De onderzoeker denkt dat dit instrument optimaal kan werken als JGT'ers diens vaardigheden en deskundigheid inzetten tijdens het gebruik van de matrix. Dit omdat de vaardigheden van JGT'ers nodig zijn om bijvoorbeeld te werken aan de buffers, door oplossingsgerichte technieken in te zetten om tot een oplossing van het probleem te komen (Bolt, 2018).

Samenvatting

In dit hoofdstuk worden onderwerpen toegelicht met betrekking tot jeugdige met autisme en gameproblematiek en diens ouders. Daarna zijn er randvoorwaarden en producteisen opgesteld in samenwerking met de opdrachtgever en op basis van kennis uit het literatuuronderzoek. Dit heeft geleid tot het ontwikkelen van het eerste concept voor de matrix. In het volgende hoofdstuk wordt de verdere ontwikkelingen hiervan beschreven en toegelicht aan de hand van interviews en aanvullend literatuuronderzoek. Dit hoofdstuk is het begin van de tweede fase van het onderzoek.

Fase 2, ontwikkelingen tot het definitieve product

Het ontwikkelde product wordt getest aan de hand van interviews met een deskundige en/ of ouders. Op basis van deze interviews wordt er steeds een nieuw concept ontwikkeld. In dit hoofdstuk is toegelicht wat de resultaten zijn geweest van de interviews, wat er hierdoor veranderd is in de matrix en welke keuzes gemaakt zijn in dit proces.

Eerste interviewronde

Op basis van het gesprek met Marjanne Bontje (mede-ontwikkelaar van de GOM), de opdrachtgever en medestudenten, is er een tweede concept gemaakt van de matrix. Het complete overzicht voor dit concept staat in bijlage 5 weergegeven. Deze versie bestaat uit vier domeinen met de bijbehorende onderwerpen. De matrix heeft vanaf deze versie twee zijdes, namelijk een voor- (zicht houden) en achterzijde (gamegedrag, ontwikkeling en opvoeding).

- Zicht houden

In vergelijking met het eerste concept zijn er veranderingen aangebracht met betrekking tot de onderwerpen of de gedragscomponenten in dit concept: het begrip '*spelletjes*' is toegevoegd bij *games/ spelletjes* en er zijn game titels bij *games/spelletjes* toegevoegd, de begrippen onder de PEGI-symbolen zijn toegevoegd, de tekst bij *ouderlijk toezicht* is uitgebreid en *speeltijd per week*, *slaapritme* en *afspraken over gamen/ spelletjes spelen* zijn als onderwerpen toegevoegd aan de matrix.

Onderwerp 1, Games/ spelletjes

In het gesprek met de opdrachtgever werd aangegeven dat de games opgesomd in de matrix herkenbaar waren en overeenkwamen met de games die in de praktijk veelal gespeeld worden door de doelgroep. De opdrachtgever had nog aanvullingen hierop, zoals LEGO, ARK en Roblox. Een andere verandering bij dit onderwerp is de toevoeging van het begrip *spelletjes*. De opdrachtgever gaf in het gesprek aan dat ouders ook spreken van '*spelletjes spelen*', naast het begrip *gamen*. Daarom heeft de onderzoeker het begrip *spelletjes* aan de voorzijde geïntroduceerd in de matrix. Aan de achterzijde wordt er nog over gamen gesproken, omdat dit een kortere omschrijving is dan spelletjes spelen.

Onderwerp 2, PEGI-symbolen

De onderzoeker had in de eerste versie van de matrix de begrippen onder de PEGI-symbolen weggelaten, omdat ouders op deze manier konden aangeven welke symbolen zij herkende, dus niet welke tekst ze herkende. Ook op de hoezen van games staan niet de begrippen, dus was dit een realistisch beeld van wat ouders konden verwachten. In de nieuwe versie is dit aangepast, omdat de opdrachtgever aangaf dat het voor hulpverleners handiger is als de begrippen wel toegepast waren. De reden hiervoor is dat het hulpverleners extra werk zou kunnen kosten om de begrippen van de PEGI-symbolen op te zoeken wanneer zij deze zijn vergeten. De onderzoeker heeft deze daarom toegevoegd om het product zo gebruiksvriendelijk mogelijk te maken.

Onderdeel 3, ouderlijk toezicht

De tekst voor dit onderdeel is iets uitgebreid, namelijk de toevoeging van *Playstation* en *Xbox*. Dit heeft de onderzoeker gedaan naar aanleiding van diverse gesprekken met medestudenten en anderen die zelf niet gamen. Dit omdat de onderzoeker wilde controleren of dit onderdeel te veel vakjargon bevatte. De onderzoeker had twijfels over het gebruik van *Sony* en *Microsoft* in de eerdere versie. Uit gesprekken met medestudenten en anderen bleek dat het merendeel niet wisten wat bedoeld werd met *Sony* en *Microsoft* als *console*. Daarom heeft de onderzoeker ter verduidelijking toegevoegd om welke consoles het gaat.

Onderdeel 4, speeltijd per week

De onderzoeker heeft in de eerste versie geen speeltijden toegevoegd, omdat de indicaties voor gameverslaving niet gebaseerd worden op speeltijden. De opdrachtgever gaf aan dat zij wel graag het onderwerp 'speeltijden' in de matrix wilde zien, omdat zij van mening zijn dat dit wel iets zegt over het gamegedrag. Ook het Trimbos instituut (z.d.) geeft aan dat het aantal uren een risico kan zijn voor problematisch gamegedrag. Een deel van de zelftesten rondom gamegedrag stellen vragen over de gemiddelde gametijden, zoals het NJI (z.d.). Het andere deel vraagt naar de gevolgen ervan (Jellinek, z.d.). Voor de tweede versie is toch het aantal speeluren meegenomen. Enerzijds om in de wensen van de opdrachtgever tegemoet te komen en anderzijds omdat speeltijd wel een risico kan zijn voor problematisch gamegedrag. De verdeling van het aantal uren is overgenomen uit het 'Jeugdpeil gamen' onderzoek voor het Jeugdjournaal waarbij deze verdeling werd gebruikt bij het onderzoek (Kijkwijzer, z.d.).

Onderdeel 5, slaapritme

De opdrachtgever gaf in het gesprek ook aan dat zij het onderdeel 'slaapritme' miste in de matrix. Dit onderwerp was nog niet toegevoegd bij de eerste versie, omdat die versie gebaseerd werd op literatuuronderzoek dat tot dan toe was uitgevoerd. Slaapritme is hierin niet naar voren gekomen en zo ook nog niet toegevoegd in de matrix. Naar aanleiding van dit gesprek, heeft de onderzoeker meer onderzoek gedaan naar dit onderwerp. Zo kwam naar voren dat 50 tot 80 procent van de mensen met autisme kampen met slaapproblemen (Rigter, 2016). Volgens het RIVM (2018) heeft slaap invloed op de gezondheid, zo kan het onder andere leiden tot depressie en een beperking in het dagelijks functioneren. Daarnaast is slaap belangrijk voor de ontwikkeling van de hersenen (Hersenstichting, 2020). Omdat slaapproblemen een bekend probleem is bij mensen met autisme en vanwege het belang van goede slaap, is dit onderwerp meegenomen in het tweede concept.

Op de voorzijde is het onderwerp in twee delen opgedeeld, namelijk gamen voor het slapen en gemiddelde nachtrust. Het Nederlands Centrum Jeugdgezondheidszorg (2017) heeft richtlijnen opgesteld voor gezond slapen. Een van de richtlijnen is het vermijden van elektronica vlak voor het slapen omdat activiteiten (gamen) een stimulerende werking hebben op de hersenen, omdat dit leidt tot een afname in melatonineproductie en om associatie met gamen en inslapen te voorkomen is deze richtlijn opgesteld. Dit is in de matrix verwerkt als *gamen vlak voor het slapen*. Ook *nachtrust* is aan de voorzijde toegevoegd wegens het belang van voldoende slaap.

Onderdeel 6, afspraken over gamen/ spelletjes spelen

Het laatste deel van de voorzijde gaat over het maken van afspraken. De opdrachtgever wilde ook graag ruimte voor het bespreken van afspraken rond gamen. Dit heeft de onderzoeker toegevoegd bij het domein *zicht houden*, omdat de voorzijde over globale kennis gaat van ouders over games en het gamegedrag van diens jeugdigen. De achterzijde gaat dieper in op het gedrag.

- Gamegedrag

Bij dit domein zijn er een aantal kleinere aanpassingen geweest bij het maken van het tweede concept. Zo zijn de blauwe en oranje vlakken kleiner gemaakt en staat er 'optie' in de eerste vlakken. De opdrachtgever vond het bij de eerste versie nog niet duidelijk aangegeven dat ouders ook de blauwe en oranje vlakken konden gebruiken. Daarom heeft de onderzoeker ter verduidelijking 'optie' in de vlakken gezet.

Aanpassing kaders schaalverdeling

De onderzoeker heeft de kaders van de schaalverdeling iets aangepast, omdat de matrix anders 3 zijdes zou bevatten wegens de omvang van de tekst in de tabellen. Marianne Bontjes gaf tijdens het interview het advies om de matrix maximaal één A4 te laten zijn en de andere zijde te gebruiken voor algemene zaken, zoals zij hadden gedaan bij de CAF-driehoek, zie bijlage 4. De voorzijde van de CAF werd gebruikt om op globale wijze te spreken over de verschillende onderwerpen en daarna doormiddel van de achterzijde van de GOM meer de diepte in te gaan over problemen die bij de CAF besproken waren. Met de GOM werd de ernst van de problemen aangegeven. Daarom heeft de onderzoeker het domein *zicht houden*, dat meer over de globale zaken rond gamegedrag gaat, als enige domein op de voorzijde geplaatst.

Onderdeel 1, stoppen met gamen/ spelletjes spelen

Bij dit onderwerp is de test in het rood iets aangepast, omdat de onderzoeker 'controleverlies over tijd gamen' niet een goed lopende beschrijving vond. Door de toename in ruimte had de matrix meer ruimte voor langere beschrijvingen.

Onderdeel 2, prioriteiten

De opdrachtgever heeft aangegeven dat zij de omschrijving bij *prioriteiten* uit het eerste concept, dus sociale contacten, school en hobby's liever apart willen bespreken door ze als onderwerpen toe te voegen. Zo is het domein *ontwikkeling* toegevoegd.

- Ontwikkeling

Dit domein bestaat uit de drie onderwerpen, namelijk: *slaapritme*, *school/ werk* en *sociale contacten*. Om aan te geven dat er in dit tabel ook vijf opties zijn, is in het blauwe en oranje vlak het woord 'optie' toegevoegd. Wegens de wens vanuit de opdrachtgever heeft de onderzoeker aanvullend onderzoek gedaan naar deze onderwerpen. De onderzoeker heeft ervoor gekozen om vrijetijd niet toe te voegen als onderwerp, wegens de preoccupatie van mensen met autisme (Kisjes & Mijland, 2011). De rode vlakken in dit onderdeel zijn nog leeg en zullen worden toegevoegd, na aanleiding van interviews met Karin van het JGT en Brenda van de Brijder.

Onderdeel 1, school/ werk

Kinderen gaan vanaf de peutertijd naar school. In de eerste levensjaren is dit in de vorm van een peuterspeelzaal. Naar school gaan is onderdeel van de normale ontwikkeling van kinderen en is van belang voor diens ontwikkeling. Op school werken kinderen aan diverse vaardigheden, zoals rekenen, lezen en schrijven, maar ook vaardigheden als probleemoplossend denken en sociale vaardigheden (Feldman, 2016). In het groen is daarom *naar school gaan* en *voldoende school- en werkprestaties* genoteerd. Voldoende presteren houdt voor dit gedeelte in dat een jeugdige problemen kan hebben op school of werk, maar dat deze niet problematisch zijn. De meest voorkomende 'normale problemen' op school zijn problemen met lezen, dwars gedrag, taal- of leerachterstand, moeite met leren, geplaagd worden, een dip hebben, bang zijn en plagen (NJI, 2014). In het geel staan aandachts- en prestatieproblemen als signalen van problematisch gedrag (Trimbos instituut, z.d.).

Onderdeel 2, sociale contacten

Onder sociaal contact wordt naast vrienden ook het gezin verstaan. In het groen wordt beschreven dat een jeugdige *zowel online als offline sociale contacten heeft en deze onderhoudt*. Het hebben en onderhouden van sociale contacten is onderdeel van de normale ontwikkeling (Feldman, 2016), echter is dit voor mensen met autisme een stuk moeilijker dan voor mensen zonder autisme (Rigter, 2016). Wegens de moeite die deze jeugdigen ervaren in het sociale contact, hebben ze veelal weinig vrienden (Rigter, 2016). Het gaat in dit onderdeel daarom niet om hoeveel contacten iemand heeft, maar of deze contacten aanwezig zijn, al is het bijvoorbeeld maar één vriend, en dat deze contacten onderhouden worden. Dit omdat het onderhouden van contacten onderdeel is van de normale ontwikkeling (Feldman, 2016). In het geel staat omschreven dat *vrienden lijden onder het gamegedrag*. Dit is geformuleerd op basis van de informatie van de Brijder (z.d.) en het Trimbos instituut (2016) die beide beschrijven dat sociale contacten 'lijden' onder het gamegedrag van de ander.

Onderdeel 3, slaapritme

De toelichting voor het opnemen van dit onderwerp is eerder besproken. De achterzijde van de matrix gaat dieper in op de problematiek rond het slapen. In het groen zijn de volgende signalen opgenomen: *8-9 uur slaap* (voor kinderen vanaf 12 jaar), *uitgerust wakker worden* en *vaak geen schermgebruik vlak voor het slapen*. Deze indicaties zijn opgesteld aan de hand van richtlijnen vanuit het NJI (2017) over gezond slapen. Wegens deze richtlijnen heeft de onderzoeker bij het gele vlak *regelmatig schermgebruik vlak voor het slapen* genoteerd. Het NJI (2017) heeft daarnaast als richtlijn, het vermijden van *overdag dutjes* doen. *Een tekort aan slaap* en daardoor *niet uitgerust wakker worden* zijn onderdeel van het gele vlak wegens het belang van een goede nachtrust (RIVM, 2018).

- Buffers

In de eerste instantie had de onderzoeker niet apart alle buffers uit de theorie van Alice van der Pas meegenomen in het onderzoek. Alleen *goede ouderervaringen* en *taakverdeling* stonden in het eerste concept. Er werd op een andere manier aan de resterende buffers gewerkt, namelijk door de (gespreks-)vaardigheden van de JGT'ers. Zo was het idee dat JGT'ers konden werken aan de buffer 'metapositie' door met de matrix, in samenwerking met ouders, te praten over de opvoeding en door adequaat hulp te verlenen om de 'solidaire gemeenschap' te versterken (Van der Pas, 2013). De opdrachtgever leek het een goed idee om toch de buffers apart te benoemen. De onderzoeker vond dit een goed idee, zodat ouders op deze manier zelf de buffers konden beschrijven en inschalen op kleur. De kleuren komen overeen met de kleuren uit het tabel, dus groen, blauw, et cetera.



Afbeelding 4

In het tweede concept heeft de onderzoeker alle vier de buffers verwerkt in de matrix. In dit domein is ook een nieuw onderdeel toegevoegd, namelijk het gebruik van smileys in plaats van vlakken met of zonder tekst, zie afbeelding 4. De onderzoeker heeft hiervoor gekozen omdat het gebruik hiervan ouders in staat stelt om zelf te beschrijven waarom zij een buffer groen, blauw, et cetera vinden. Wegens de persoonlijke aard hiervan, heeft de onderzoeker dit open gelaten. Een ander bijkomend argument voor deze keuze was dat een nieuw tabel in ruimtelijke zin niet mogelijk was. De matrix zou met een extra tabel meer dan 2 zijdes bevatten. Wegens het advies van Marjanne om de matrix op één A4 te maken, heeft de onderzoeker voor het alternatief van smileys gekozen. Daarnaast vertelde Marjanne Bontjes in het gesprek dat de GOM als te talig werd ervaren en dat ze daarom, in een later stadium, een versie hadden ontwikkeld met smileys. Wegens al deze argumenten en inzichten heeft de onderzoeker gekozen voor het gebruik van smileys.

Onderdeel 1, metapositie

De kern van deze buffer is weergegeven in een versimpelde stelling, namelijk het *praten over de opvoeding* (Van der Pas, 2013). Wegens het aantal scheidingen onder de doelgroep ouders van kinderen met autisme, is de omschrijving '(ex)' toegevoegd voor het begrip 'partner' (Rigter, 2016).

Onderdeel 2, 'goede-ouder' ervaringen

De buffer 'goede-ouder' ervaringen gaat in wezen om het *zelfvertrouwen* dat de ouders ontleen uit een bepaalde situatie. Ouders hebben het gevoel goede ouders te zijn, waardoor hun zelfvertrouwen en de motivatie toeneemt (Gravesteyn & Aartsma, 2015).

Onderdeel 3, Taakverdeling

De kern van deze buffer gaat om de taakverdeling tussen de ouders met betrekking tot de opvoeding. Deze buffer betreft zowel praktische zaken als meer gecompliceerde regeltaken van ouders, zoals het coördineren wie uit het netwerk wanneer op het kind past (Van der Pas, 2013). Doormiddel van de stelling bij deze buffer kunnen ouders bespreken wie bijvoorbeeld toezicht houdt op het gamen.

Onderdeel 4, solidaire gemeenschap

Deze buffer betreft voorzieningen die ouders tegemoet komen en ondersteuning *bieden* in het domein van ouderschap, zoals kinderbijslag, scholing en kinderopvang (Van der Pas, 2013). De kern van deze buffer is een gemeenschap die ouders tot steun zijn, zoals professionals. Dit kunnen ook familie of vrienden zijn (lokaal) (Gravesteyn & Aartsma, 2015). De steun omschrijft de onderzoeker als aanwezigheid van *voorzieningen*, maar ook het krijgen van *erkenning*.

Tweede interviewronde

Het tweede concept is aangepast naar aanleiding van het gesprek met Karin, een JGT'er uit de wijk Roodenburg. Het interview heeft tot een aantal kleinere veranderingen geleidt, daarom zal per domein de veranderingen worden toegelicht in de vorm van een samenvatting.

- Zicht houden

In het derde concept zijn er een aantal grammatica fouten uitgehaald, die in het tweede concept stonden. Verder zijn er een aantal zaken aan dit domein toegevoegd, zoals een PEGI-symbool die in de tweede versie miste, namelijk het *symbool 'online'*. Ook zijn er kubussen of 'aanvink-vakjes' toegevoegd bij de onderdelen *PEGI-symbolen*, *speeltijd per week* en *slaapritme*. De reden hiervoor is dat Karin de matrix vanaf slaapritme minder overzichtelijk vindt. Ze lichtte toe dat het op deze manier voor haar nog niet meteen duidelijk was wat er met dit onderdeel bedoeld werd en wat ze ermee moest doen. Als alternatief gaf ze aan dat er mogelijk aanvink-vakjes toegevoegd konden worden. Door het toevoegen van deze kubussen denkt de onderzoeker dat de onduidelijkheid wordt verminderd. Verder, is de tekst van het onderdeel 'ouderlijk toezicht' iets veranderd door het onderstrepen van de woorden 'wel' en 'niet' om het overzichtelijker te maken.

Verder geeft Karin aan dat ze denk dat het ook belangrijk is om te weten hoe laat een jeugdige naar bed gaat, in plaats van de gemiddelde nachtrust. Dit omdat iemand 8 uur kan slapen, maar misschien pas om 4 uur in de avond naar bed gaat. Ook geeft ze aan dat het onderwerp *afspraken*, te klein is als ouders dat moeten invullen in de matrix, daarom heeft de onderzoeker een aantal rijen van dit domein verkleind en is het kader voor deze rij wit gemaakt.

- **Gamegedrag**

Bij dit domein gaf Karin aan dat het voor haar duidelijk is wat er in het tweede concept wordt bedoeld met 'optie', maar dat ze twijfelt of ouders dit begrijpen. Ze oppert het idee van een 'tekstbalk' boven het tabel om aan te geven dat de kleuren oplopend van aard zijn. Dit heeft geresulteerd in het toevoegen van een blanke rij met de begrippen, *normale zorgen*, *veel stress* en *machteloosheid*. Normale zorgen en veel stress zijn overgenomen uit de GOM. Machteloosheid is als begrip geselecteerd, omdat verslaving veelal gepaard gaat met gevoelens van machteloosheid bij gezinsleden (Brijder, z.d.). Daarnaast is de omschrijving van *vrienden* bij *prioriteiten* geschrapt, omdat deze omschrijving elders in het ontwikkelingsdomein dieper wordt besproken en zo beter bij dit onderdeel aansluit.

- **Ontwikkeling**

Tijdens het interview met Karin zijn de lege rode vakken van het tweede concept opgevuld met gedragscomponenten. Ze geeft de volgende signalen voor verslavingskenmerken: *veel verzuim/ niet naar werk of school gaan, afsluiten van (offline) contacten, omgekeerd dagen nachtritme*. Ze geeft ook aan dat *gamen tot diep in de nacht* voor haar een signaal is voor ernstige problematiek. Deze omschrijvingen heeft de onderzoeker toegevoegd in het derde concept. Daarnaast is er een onderwerp bijgekomen in dit concept, namelijk *vrijtijdsbesteding*. Karin geeft aan dit onderdeel te missen in de matrix, omdat ze het idee heeft dat dit ook een gebied is waar gameverslaving of gameproblematiek op gebaseerd kan worden. De onderzoeker heeft dat destijds niet toegevoegd in de matrix wegens de preoccupatie die veelal voorkomt bij mensen met autisme (Kisjes & Mijland, 2011). Toch is dit onderwerp nu toegevoegd, vanwege Karins en de opdrachtgevers suggestie om dit toe te voegen.

- **Opvoeding**

Ook hier zijn een aantal kleine aanpassingen doorgevoerd, zoals het veranderen van de gezichtsuitdrukkingen van de smileys. Dit zodat ze meer passen bij de omschrijvingen *normale zorgen*, *veel stress* en *machteloosheid*. Karin gaf in het gesprek aan dat ze het duidelijker zou vinden als de smileys paste bij de kleuren, daar was de onderzoeker het mee eens en zo zijn de smileys aangepast. De smileys gaan nu van blij naar sip, ook hiermee doelt de onderzoeker op het aangeven van het verloop in de problematiek. Daarnaast zijn de begrippen in samenwerking met Karin aangepast, om beter aan te sluiten bij de doelgroep. Zo is de naam van het domein veranderd naar *opvoeding* en hebben alle buffers een andere omschrijving van het begrip gekregen.

Aandachtspunten uit interviews

Karin oppert het idee om te werken met pictogrammen om de matrix te verduidelijken. Ze gaf aan dat dit voor bepaalde doelgroepen helpend kan zijn, zoals mensen met een licht verstandelijke beperking (lvb). Het gebruik van picto's is niet meegenomen in verdere ontwikkelingen van de matrix, echter neemt de onderzoeker dit wel mee in het advies voor de opdrachtgever. Verder gaf Karin aan dat de kleuren zouden kunnen leiden tot sociaal wenselijke antwoorden, dit neemt de onderzoeker mee. Tot slot knoopt Karin het gesprek over vriendschap aan. Ze vraagt zich af of online vrienden daadwerkelijk vrienden kunnen zijn, wanneer de cliënt ze bijvoorbeeld niet ziet en geen activiteiten onderneemt met ze. Karin benoemt dat het voor deze jeugdigen een makkelijkere manier kan zijn om contact te maken en dat ze wel veel kunnen delen met deze online vrienden. De onderzoeker neemt dit discussiepunt mee in verdere interviews met professionals, wegens de mogelijke invloed op het onderwerp.

Derde interviewronde

Dit concept is ontstaan aan de hand van de gesprekken met André Parren, Brenda (de Brijder), Tom (Curium) en Rick (Curium). Alleen de domeinen waar veranderingen in zijn geweest, worden hier toegelicht.

- Zicht houden

In deze versie zijn, op basis van het interview met Rick en Tom, een aantal games toegevoegd aan de lijst. Daarnaast is er een optie toegevoegd waardoor ouders games kunnen opgeven die niet in de lijst staan, maar wel door diens kind gespeeld wordt. Dit omdat Rick aangaf dat de cliënten ook andere spellen kunnen spelen.

Verder is, naar aanleiding van het interview met André Parren, het onderwerp '*mijn kind speelt*' toegevoegd, bestaande uit de onderwerpen *consoles* en *online gamen*. André gaf aan dat het van belang is om te weten hoe een jeugdige speelt, dus op welk platform. Dit omdat het invloed heeft op de sociale platforms waar een jeugdige mee in aanraking kan komen, zoals Steam. Steam is bijvoorbeeld een gratis platform voor PC-gamers, waarbij games aangeschaft en bewaard kunnen worden. Daarnaast is het een sociaal platform waarbij gamers met elkaar kunnen bellen, chatten, et cetera. (Valve, z.d.). In dit onderdeel is *online gamen* meegenomen, omdat André stelt dat online gamen risico's met zich meebrengt, zoals schelden, plagen en groepsdruk. Ook kan online gamen meer geweld bevatten dan het offline spel en is het daarom van belang om dit bespreekbaar te maken. Zo kan het spel een indicatie van 7 hebben, maar moeten spelers online elkaar 'afknallen', aldus André. Verder zijn de speeltijden aangepast, omdat André, Rick en Tom aangeven dat de categorisering van versie 3 niet realistisch was. Zo vertelt Rick in het interview dat hij cliënten zag die twaalf uur op een dag game. Rick gaf aan dat een maximum van twaalf uur wel voldoende zou zijn als indicatie, daarom heeft de onderzoeker dit aangehouden en aangepast naar *speeltijd per dag*.

- Gamegedrag

In deze versie is er in de teksten van het gele en rode onderdeel wat veranderingen aangebracht. In versie 3 werd bij het gele vlak bij *stoppen met gamen* gesproken over het *niet meer leuk vinden van gamen*. In het interview met Rick beschrijft hij dat het eerder om de *stemming* gaat, omdat cliënten het spel leuk blijven vinden ondanks dat ze bijvoorbeeld veel dood gaan. Daarnaast is in dit gedeelte *ruzie* over het onderwerp gamen toegevoegd, omdat Tom en André aangeven dat dit veelal voorkomt in de praktijk. De omschrijvingen in het rood zijn ook iets aangepast. In de eerste instantie was deze tekst overgenomen vanuit de beschrijving van het WHO. Echter geeft Rick aan dat hij het controleverlies over het gamen al in een eerder stadium ziet. Ook Tom beschrijft dit in het interview doormiddel van het vele aantal uren dat een cliënt gamet op een dag. Daarom heeft de onderzoeker ervoor gekozen om de omschrijving voor verslavingskenmerken en problematisch gamen beter te onderscheiden van elkaar. Dit sluit ook meer aan bij de opmerking van André Parren tijdens het interview, die stelt dat het veelal om problematisch gamen gaat en niet gameverslaving. Echter, door de beschrijving '*geen controle over de hoeveelheid gamen*' uit een eerder concept, zouden hier veel cliënten in vallen en dat zou

niet kloppen met het beeld van gameverslaving. Verder is de tekst aangepast om duidelijker te maken dat het bij het rode vlak gaat over een duidelijke *verstoring in de balans tussen gamen ten opzichte van andere zaken*. Dit omdat Rick aangaf dat iedereen wel eens voorkeur heeft voor andere zaken in plaats van bijvoorbeeld werken, dus dat dit allicht niet een goede omschrijving is voor dit onderdeel. Daarom heeft de onderzoeker toegevoegd dat het gaat om het *niet toekomen aan andere zaken als gevolg van het gamen*.

Daarnaast zijn er bij een aantal omschrijvingen gameproblematiek gekoppeld aan de signalen, deze verandering is ook te zien bij andere domeinen. Rick benoemt het belang van gedrag relateren aan gamegedrag, omdat iemand met problemen op school bij de eerdere versie al in de gele omschrijving viel, terwijl iemand ook wegens andere factoren vast kan lopen op school. Zijn advies was om het gedrag te concretiseren en te relateren aan gamen om te voorkomen dat iemand onterecht in het geel zou komen.

- **Ontwikkeling**

In deze versie heeft de onderzoeker ervoor gekozen om *schermgebruik voor het slapen* uit de matrix te halen, omdat Rick in het gesprek aangaf dat cliënten dit ook wel doen om rustig te worden en dat het daarom ook helpend kan zijn. Karin gaf in het interview aan dat overgangen van het een naar het ander moeilijk kan zijn voor mensen met autisme, dit wordt ook in de literatuur benoemd (Kisjes & Mijland, 2011). Het kan dus zijn dat een filmpje kijken een manier is voor de jeugdigen om de overgang tot slapen te maken, daarom heeft de onderzoeker dit onderdeel er toch uitgehaald. Verder is *'slaapt tussen'* veranderd naar *'nachtrust is'*, omdat Rick aangaf dat sommige jongeren ook overdag slapen en dan aan de criteria van acht tot negen uur slaap kunnen voldoen, alleen is dit dan bijvoorbeeld niet meer 'normaal' omdat het neigt naar een omgekeerd dag- en nachtritme.

Verder is er concreet gedrag toegevoegd in het gele vlak van school en werk, naast de aandacht- en concentratieproblemen op school. Dit is gebaseerd op de voorbeelden die zowel Tom als Rick benoemen in het interview. Bij vrijetijdsbesteding is er redelijk wat tekst toegevoegd op basis van interviews met Rick en Tom, namelijk *onrust wanneer er niet gegamed wordt, liegen over hoeveelheid gamen, weinig initiatief tot alternatieven voor gamen*. André gaf in het interview aan dat cliënten met problematisch gedrag onrustig kunnen zijn wanneer er niet gegamed wordt, wegens zijn expertise is dit toegevoegd aan de matrix. In het interview met Brenda kwam naar voren dat mensen die verslaafd zijn veelal liegen over het aantal uren dat ze spelen, ook de professionals zien dit in de praktijk voorkomen. Omdat liegen geobserveerd gedrag is door professionals, neemt de onderzoeker deze indicatie over.

Bij het gele vlak van sociale contacten zijn er ook een aantal indicaties bijgekomen, namelijk het *vermijden van sociaal contact* en *ruzie over het onderwerp gamen*. Tom en Rick vertellen beide dat ze het problematisch vinden als cliënten beperkt sociaal contact hebben, ondanks dat dit veelal voorkomt bij mensen met autisme (Rigter, 2016). Ook omdat sociaal contact de jongeren iets kan leren, dit wordt ook benadrukt in het gesprek met Brenda. Tom vertelt dat het bij problematisch gamegedrag ook gaat om het *vermijden* van sociale contacten, daarom heeft de onderzoeker dit toegevoegd in de matrix.

De rode beschrijvingen zijn ook aangepast in deze versie. Het eerder lege vlak bij vrijetijdsbesteding is nu opgevuld met: *gamen is de enige activiteit (controleverlies), niet kunnen genieten van andere activiteiten, liegen over gamegedrag*. Controle verlies is verschoven van 'stoppen met gamen' naar dit onderwerp. Het spelen van spelletjes is tijdsbesteding en daarom heeft de onderzoeker dit hierheen verschoven. André benoemt dat het *afnemen in plezier* een belangrijk signaal is en past bij de rode kolom. Hij geeft aan dat het in dit stadium alleen nog maar gaat om gamen. Impliciet vertelt Rick dit ook, door te benoemen dat een cliënt twaalf uur gamet en niet de kamer af wil gaan. Blijkbaar is gamen belangrijk en wil de cliënt geen andere activiteiten ondernemen. Bij het slaapritme is het deel over het dag- en nachtritme *in de vakanties* geschrapt. Dit omdat

Rick aangeeft dat het voor mensen met autisme belangrijk is om eenzelfde ritme te houden in vakanties, omdat het veranderen van ritmes vaak moeilijk voor ze is.

Aandachtspunten uit interviews

In het interview met Brenda geeft ze aan dat het gebruik van smileys getest zou moeten worden bij ouders, omdat het voor sommige ouders mogelijk te kinderlijk kan zijn. De onderzoeker neemt ook dit mee naar de interviews met ouders.

André geeft in het interview aan dat de matrix een goede basis is om de problematiek te bespreken, maar dat het nodig is om meer de diepte in te gaan bij het reguleren van de problematiek. Met name de vraag waarom iemand gamet is van belang voor het aanpakken van gameproblematiek, omdat er vaak een reden achter het gamen zit. De onderzoeker neemt deze vraag niet mee in de matrix, omdat de matrix een hulpmiddel is om in beeld te brengen hoe het gamegedrag eruit ziet en wat hulpverleners kunnen betekenen om ouders meer regie te geven (buffers). De waarom vraag gaat een stap verder, zoals André ook aangeeft. De onderzoeker neemt dit wel mee bij de uitleg en gebruiksaanwijzing van de matrix.

In het gesprek met Tom komt de onderzoeker erachter dat online gamen een belangrijk onderwerp is om mee te nemen. De onderzoeker wil in de uitleg en handleiding van de matrix extra stilstaan bij het onderwerp online gamen, gezien het een belangrijk onderwerp blijkt te zijn. Rick vertelt dat hij negatieve ervaringen heeft met de ouderlijk toezicht functie. Hij geeft aan dat kinderen geen zicht hebben op de App en het daarom onvoorspelbaar wordt, bijvoorbeeld omdat de game opeens afsluit zonder van tevoren een melding te geven. Dit vraagt om zelfbeheersing vanuit de cliënt, dat ze veelal niet hebben. Hij denkt wel dat het structureren van bijvoorbeeld welke games er gespeeld kunnen worden, doormiddel van de App, goed kan helpen voor de doelgroep. De onderzoeker neemt dit mee naar verdere interviews en neemt dit mee als aandachtspunt bij de handleiding en uitleg voor de matrix.

Vierde interviewronde

Dit concept is ontwikkeld na de matrix besproken te hebben met ouders van kinderen met autisme die gamen/ problematisch gamen. Alleen de domeinen waar onderdelen zijn aangepast worden besproken. Concept vijf is het laatste concept dat voorgelegd wordt aan professionals en ouders.

- Gamegedrag

In het interview met moeder Marie geeft ze aan dat voor haar situatie de begrippen in het wit, dus *normale zorgen*, et cetera niet overeen kwamen met haar belevingen bij de situatie. Ze gaf aan dat ze zich bijvoorbeeld ook machteloos voelde bij een gele situatie. Ook gaf ze aan dat het voor haar nog niet duidelijk was dat er vijf categorieën waren waaruit ze kon kiezen, mede wegens de aanwezigheid van drie begrippen in plaats van vijf. Ze gaf aan dat ze de vraag naar beleving eerder apart zou neerzetten in de matrix.

De onderzoeker heeft ervoor gekozen niet de witte balk aan te passen. Dit omdat het qua vormgeving niet zou passen om deze apart te verwerken in de matrix en omdat Brenda (Brijder) in het gesprek aangaf dat machteloosheid een gevoel is dat door alle ouders als eerst werd benoemd als het om beleving ging. Daarom denkt de onderzoeker dat dit begrip wel goed omschrijft hoe de beleving voor ouders kan zijn wanneer de problematiek dermate ernstig is geworden dat het verslavingskenmerken heeft. De onderzoeker denkt wel dat gevoelens van machteloosheid ook in eerdere fases ervaren kan worden. Dit omdat ouderschap kwetsbaar maakt (Van der Pas, 2013). Echter, is de onderzoeker van mening dat deze begrippen het best de beleving per fase uitdrukken in woorden. Ook omdat professionals aangaven dit goede omschrijvingen te geven. Verder denkt de onderzoeker dat de onduidelijkheid voor drie of vijf fases opgelost kan worden door in het begin van het gesprek te benoemen waar de kleuren voor staan en daarbij te benoemen dat een ouder ook blauw of oranje mag kiezen. De onderzoeker zal dit meenemen in de handleiding

en uitleg voor de matrix. Marie gaf aan het fijn te vinden dat ze omschrijvingen die niet van toepassing waren op de situatie door mocht strepen, daarom denkt de onderzoeker dat het helpend is om dit te benoemen aan het begin van het gesprek.

Daarnaast gaf Marie aan dat het Alex, haar zoon, soms lukt om met begeleiding bijvoorbeeld te stoppen met gamen, maar dat hij dit niet zelfstandig kan doen. Ze opperde het idee om dit toe te voegen aan de matrix. De onderzoeker heeft dit niet meegenomen in de matrix, omdat in de normale ontwikkeling beschreven staat dat jeugdigen uiteindelijk steeds zelfstandiger moeten worden door los te komen van de ouders (Feldman, 2016). Echter, is het wel belangrijk om hierbij stil te staan in het gesprek en heeft de onderzoeker dit wel meegenomen als aandachtspunt in de handleiding voor de matrix. Dit omdat het bijvoorbeeld aan kan geven dat sturing of begeleiding helpend kan zijn in de opvoeding (metapositie). Dit blijkt later ook uit een interview met moeder Amber. Amber geeft aan dat haar zoon nu veelal in het groen zit met betrekking tot het domein 'ontwikkeling', echter denkt ze dat dit zal veranderen wanneer ze minder sturing of begeleiding geven. Het blijkt daarom een belangrijk aspect te zijn om mee te nemen in het gesprek. Hiervoor heeft de onderzoeker dit onderwerp meegenomen in de ontwikkeling van de handleiding voor het gebruik van de matrix.

- **Ontwikkeling**

In het vierde concept heeft de onderzoeker al toegelicht dat mensen met autisme veelal niet liegen. In het interview met Marie beaamt zij dit door aan te geven *liegen* in de matrix weg te laten. Dit omdat het niet past bij de doelgroep. De onderzoeker heeft daarom op basis van literatuur (Rigter, 2016) en Maries ervaring gekozen de verwoording aan te passen naar *gebrekkig inzicht in eigen gamegedrag* en *geen inzicht in eigen gamegedrag*. Dit omdat het de kern raakt, namelijk of iemand inzicht heeft in zijn tijdsbesteding. Mensen met autisme hebben veelal een verstoord tijdsbesef. Hierdoor spelen ze langer en meer door dan gepland (Kisjes & Mijland, 2011). In het interview met Rick beaamt hij ook dat de jeugdigen zelf veelal niet doorhebben hoelang ze gespeeld hebben. Het lijkt daarom eerder te gaan om een gebrek aan inzicht door dit verstoorde tijdsbesef.

- **Opvoeding**

In deze versie zijn de smileys vervangen door lege cirkels in de kleuren van de matrix. In eerdere interviews met professionals kwam naar voren dat sommige cliënten de smileys misschien kinderachtig zouden vinden. Ouders gaven aan dit onderdeel anders vorm te willen geven. Hoe ze dit wilde, verschilde per interview. Marie gaf bijvoorbeeld aan graag tekst te hebben en vader Hans zou eerder gebruik maken van een verdeling op basis van 'helemaal eens' naar 'eens', et cetera. De onderzoeker heeft de wensen van de ouders in acht genomen en overwogen. Uiteindelijk heeft dit geresulteerd in een weergave van bolletjes, in dezelfde kleuren als de matrix, met daarboven een beschrijving van '*helemaal eens*' naar '*helemaal oneens*'. Het maken van een derde tabel zou te veel ruimte in beslag nemen, gezien het advies van Marjanne wilde de onderzoeker zich houden aan één A4 met tabellen. Verder is *gameproblematiek* aangepast naar *game(problematiek)*, omdat er niet altijd spraken hoeft te zijn van problematiek, zoals bleek uit het interview met Hans die zijn zoon overal in het groen had ingedeeld.

Aandachtspunten uit interviews

In de matrix lijkt de oorzaak van problemen te liggen bij gamen. Echter komt in het gesprek met Marie naar voren dat deze relatie ook andersom kan zijn. Dit gesprek benadrukt het belang van de reden achter het gamen, de waarom vraag die André toelichtte. Marie vertelt dat Alex overvraagd werd op regulier onderwijs waardoor hij overprikkeld thuis kwam. Uiteindelijk resulteerde dit in het vluchten in games en begon hierdoor het gamegedrag steeds zorgelijker te worden. De matrix richt zich op gamen als oorzaak van problemen op andere gebieden, echter dient dit beeld genuanceerd te worden. Andere aspecten, zoals dit voorbeeld duidelijk maakt, kunnen een belangrijke invloed hebben op gamegedrag. De onderzoeker neemt dit mee in de discussie en de 'waarom' vraag wordt meegenomen als aandachtspunt in de handleiding voor de matrix.

Vijfde interviewronde

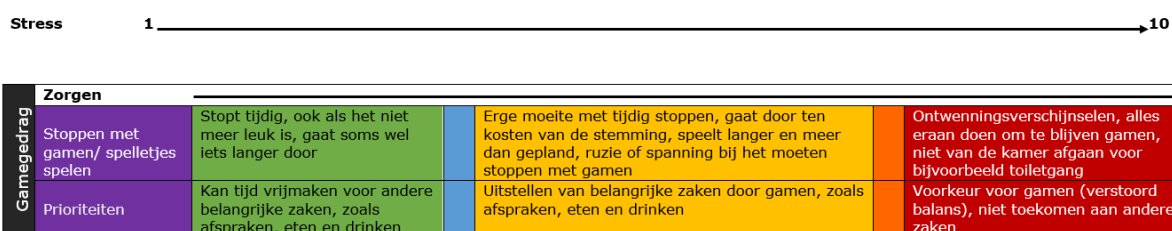
Dit concept is ontwikkeld aan de hand van interviews met JGT'ers Karin en Gerard. Daarnaast is moeder Amber geïnterviewd. Zoals eerder aangegeven wordt dit nieuwe concept niet meer voorgelegd aan respondenten. Daarentegen zullen er nog wel een aantal veranderingen plaats vinden in de lay-out om de matrix een professionelere uitstraling te geven.

- Zicht houden

Naar aanleiding van een interview met Gerard, heeft de onderzoeker de vraag naar *nachtrust* open gelaten. Zo heeft de ouder meer ruimte om de gemiddelde uren te benoemen, in plaats van specifieke tijden. De onderzoeker denkt dat dit beter is, omdat slaaptijden niet per se vast hoeven te staan, daarom denkt de onderzoeker dat een open vraag voor dit onderdeel prettiger is om mee te werken. Karin gaf als tip om wel te benoemen dat het om nachtrust gaat, echter heeft de onderzoeker dit nu niet meegenomen in dit domein. Dit omdat nachtrust verder uit wordt gediept op de achterzijde, waardoor het op die manier ter sprake kan komen.

- Witte balk, achterzijde

In eerdere versies stond in een witte balk, boven het domein van gamegedrag: *normale zorgen, veel stress en machteloosheid* boven de groene, gele en rode vlakken. Naar aanleiding van het gesprek met Gerard en Karin heeft de onderzoeker dit toch veranderd, omdat beide JGT'ers deze balk niet helemaal passend vonden. Eerder in een interview met moeder Marie, is dit ook ter sprake gekomen. De begrippen lijken in de praktijk meer door elkaar heen te lopen, dus ouders kunnen in een groene fase bijvoorbeeld al veel stress ervaren. Wegens de overeenstemming tussen Marie, Karin en Gerard heeft de onderzoeker een andere vormgeving ontwikkeld, zie afbeelding 5.



Afbeelding 5

Als alternatief heeft de onderzoeker twee pijlen gemaakt voor stress en zorgen, een idee van Gerard. Karin gebruikte ook het begrip *zorgen* als vervanging voor veel stress en machteloosheid. De onderzoeker denkt dat dit een passende omschrijving is voor de oplopende zorgen die de ouder ervaart bij toenemende problematiek. Stress staat los van de zorgen, omdat het stress niveau per onderwerp kan variëren. De hulpverlener kan schaalvragen stellen, een techniek uit de oplossingsgerichte methode, om een beeld te krijgen van de ervaren stress (Bolt, 2018), vandaar de getallen 1 en 10 bij de pijl. Stel dat een ouder aangeeft veel stress te hebben rond het stoppen met gamen, dan zou de JGT'er de volgende vraag kunnen stellen: "Als je de stress zou moeten aangeven met een cijfer van 1 tot 10, waarbij 1 enorm veel stress is en 10 bijna geen stress is. Welk cijfer zou je de situatie dan geven?". Schaalvragen zijn veelal gericht op het positieve, daarom is een 10 het moment waarop het probleem zou zijn opgelost (Bolt, 2018). Vervolgens kunnen er oplossingsgerichte vragen gesteld worden, zoals: "Wat moet er gebeuren om een punt lager te komen?" of "Wat heb je ervoor nodig om een 8 te geven?" (Bolt, 2018).

- Gamegedrag, ontwikkeling en opvoeding

Verder zijn er een aantal kleine aanpassingen doorgevoerd in de tekst, zoals het aanpassen van *plassen* naar *toiletgang* bij *stoppen met gamen*. In het interview met Karin gaf ze aan dat ze toiletgang een beter woord vond dan plassen. De onderzoeker denkt ook dat dit woord een nettere omschrijving is en heeft het daarom aangepast. Naast toiletgang is ook *eten en drinken* ter sprake gekomen. Karin geeft aan dat eten voor mensen met autisme

vaak al lastig is en dat ze dit terugzag bij een cliënt die gameproblematiek had. De onderzoeker heeft daarom in overleg met Karin eten en drinken geplaatst onder het onderwerp *prioriteiten*, omdat eten en drinken een basisbehoefte is en daarom prioriteit zou moeten krijgen.

Een andere verandering is het toevoegen van *vermoeidheid* bij het *slaapritme*. Dit omdat Gerard in het interview aangaf dat slaaptekort ook te maken heeft met vermoeidheid. Hij gaf aan dat het bij het gele onderdeel gaat om vermoeidheid, omdat je met slaaptekort niet per se vermoeid hoeft te zijn. De onderzoeker heeft slaaptekort niet weggehaald, wegens het belang van voldoende nachtrust.

Tot slot is het woord *erkenning* onder het domein *opvoeding* veranderd naar *begrip*, omdat Gerard aangaf dat misschien niet alle ouders zouden begrijpen wat erkenning inhoudt en dat daarom 'begrip' een beter woord zou zijn. Ook stelde hij voor om het woord *voorzieningen* aan te passen, omdat het op papier niet duidelijk is wat hiermee wordt bedoeld. Echter, heeft de onderzoeker dit niet aangepast, omdat regelingen (het alternatief van Gerard) niet de gehele omschrijving van de solidaire gemeenschap omvat. Voorzieningen zijn namelijk naast PGB en kinderbijslag ook zaken als kinderopvang en onderwijs. De onderzoeker wil het begrip verduidelijken aan de hand van een handleiding, waardoor JGT'ers weten wat er met dit begrip bedoeld wordt.

Samenvatting

In dit hoofdstuk, fase twee van dit onderzoek, worden de veranderingen na aanleiding van interviews met een deskundige, professionals en/ of ouders onderbouwd. Iedere ronde resulteerde in een nieuwe conceptversie van de matrix die in een volgende ronde met respondenten besproken werd. Zo is uiteindelijk het zesde concept ontwikkeld. In het volgende hoofdstuk, derde fase van het onderzoek, wordt besproken hoe de definitieve versie van de matrix en bijkomende producten (handleidingen) ontwikkeld zijn. Tot slot zal er ook een terugkoppeling gemaakt worden van de producteisen uit de eerste fase van dit onderzoek.

Fase 3, het definitieve product

In dit hoofdstuk staat beschreven hoe het laatst beschreven concept verder ontwikkeld is. Het zesde concept uit de tweede fase, zie bijlage 5, is de laatste versie waar inhoudelijke zaken aangepast zijn. De onderzoeker heeft voor de definitieve versie aan medestudent Sanne Brouwer gevraagd om de lay-out van de matrix een professionele uitstraling te geven. Alle aanpassingen in deze versie hadden het doel om de matrix duidelijker en overzichtelijker te maken, zoals de bredere kaders, hoofdlettergebruik voor alle onderwerpen en licht paarse vlakken op de voorzijde.

Handleidingen

De onderzoeker heeft twee handleidingen gecreëerd voor de JGT'ers. De opdrachtgever gaf in eerste instantie aan een handleiding van een A4'tje te willen. Op basis van deze wens heeft de onderzoeker een handleiding gemaakt met een A4'tje aan toelichting over het gebruik van de matrix en helpende vragen per domein. In het interview met de twee JGT'ers noemen zij een aantal onderwerpen of ideeën die zij graag in de uitleg zouden willen zien, zoals PEGI, helpende vragen en de buffers. Deze punten heeft de onderzoeker verwerkt in de handleiding. Naast de uitleg over de matrix, belangrijke aandachtspunten en helpende vragen heeft de onderzoeker een voorzijde toegevoegd met een visuele weergave van de matrix. Hier staat de bijpassende benamingen of toelichting van onderdelen in de matrix afgebeeld. De onderzoeker heeft hiervoor gekozen om deze zaken niet te hoeven toelichten in de uitleg zelf. In bijlage 8 is de definitieve handleiding toegevoegd exclusief voorblad.



Afbeelding 6

Naast deze geschreven handleiding heeft de onderzoeker een digitale handleiding ontwikkeld, bestaand uit een visuele weergave van een ingevulde matrix en auditieve uitleg hiervan. Hier wordt ook uitgelegd dat JGT'ers door aan de buffers te werken mogelijk de problematiek kunnen verminderen, dus de vervolg stappen na het invullen van de matrix.

Presentatie opdrachtgever en JGT

Na het voorleggen van de matrix aan de opdrachtgever, heeft de onderzoeker diens feedback verwerkt voordat de stukken gepresenteerd werden aan het JGT. De onderzoeker heeft de stresspijler verder uitgewerkt door 'veel stress' en 'weinig stress' toe te voegen aan de matrix. Daarnaast is de geschreven handleiding uitgebreid, omdat de opdrachtgever hier ook informatie in wilde verwerken over autisme in relatie tot gamen.

Ontvangen feedback van het JGT had betrekking tot de stressbalk, omdat deze schaalindeling precies het tegenover gestelde was van de tabellen eronder, kon dit voor verwarring zorgen (G. Huizen, persoonlijke communicatie, 19 mei 2020). Daarom heeft de onderzoeker, in overleg met de opdrachtgever, gekeken naar andere mogelijkheden met betrekking tot de vormgeving. Dit heeft geresulteerd in het omdraaien van de pijl, dus in plaats van 1 links nu rechts. Zo sluiten de omschrijvingen beter aan bij de tabellen, al staat de balk los van de tabellen. De cijfers en bijpassende indicaties zijn niet aangepast wegens de onderbouwing vanuit de oplossingsgerichte methodiek. Verdere feedback was om PEGI regelgeving verder toe te lichten en grammatische aanpassing (K. Boer, persoonlijke communicatie, 22 mei 2020).

Producteisen en doelstelling

Het doel van dit onderzoek luidt als volgt: *'Het aanreiken van een matrix die JGT'ers kunnen invullen met ouders om de gameproblematiek van de jeugdige met autisme in kaart te brengen om zo het onderwerp bespreekbaarder te maken.'* Doel hiervan is om

belangrijke onderwerpen rond gamegedrag en kennis over gezond gamegedrag, problematisch gamegedrag en gameverslaving te delen. Dit om de JGT'ers te kunnen ondersteunen bij het al dan wel of niet inschakelen van specialistische hulp en meer duidelijkheid te bieden over de grenzen tussen de drie fases, om gamegedrag bespreekbaar te maken.

Tijdens het interview met Karin komt naar voren dat het product werkbaar is voor JGT'ers, omdat Karin het idee had ermee te kunnen werken na hier tweemaal naar gekeken te hebben. Ook kwam in dit interview naar voren dat het product richtlijnen geeft voor het bespreekbaar maken van gamegedrag. Gerard benoemde dit ook, echter was het voor hem ook belangrijk dat er een handleiding was die het gebruik ervan voor JGT'ers verduidelijkt. Andere professionals, zoals André, Rick en Tom benoemen ook diens idee dat het product helpend is bij het bespreken van de problematiek. Met betrekking tot het wel of niet inschakelen van specialistische hulp, de matrix biedt concreet gedrag aan voor diverse fases van oplopende problematiek. Theoretisch gezien zou dit voor duidelijkheid moeten zorgen, echter is dit nog niet getest. Dit bespreekpunt wordt verder toegelicht in de conclusie, omdat hier een aanbeveling aan gekoppeld is.

De matrix is ontwikkeld op basis van de producteisen en literatuur. In latere concepten is alleen de vormgeving en intentie hierachter veranderd. De matrix komt daarom voor een groot deel deze eisen en de randvoorwaardes tegemoet. Met betrekking tot de randvoorwaardes, is bijvoorbeeld de ouderschapstheorie verweven in de matrix. Alle buffers en diverse omstandigheden kunnen besproken worden met behulp van de matrix. De methodiek oplossingsgericht werken, die belangrijk is voor het gebruiken van de matrix, sluit nauw aan bij deze theorie. Bovenal, de matrix is gericht op het werken met de ouder en naast hen staan om op deze manier over de opvoeding te praten. Daarnaast biedt de matrix concreet gedrag aan met betrekking tot gamegedrag, om zo kennis aan te reiken over de fases. Aanvullende kennis wordt gegeven in de handleidingen en dit verslag. Al deze punten maken het mogelijk om aan te sluiten bij de kernwaardes en werkwijze van het JGT. Het gebruik van de matrix kost weinig financiële middelen en tijd. Iedere hulpverlener zou theoretisch gezien met hulp van de handleidingen kunnen werken met de matrix.

Daarnaast voorziet de matrix in de opgestelde producteisen door stil te staan bij autisme gerelateerde stressoren (buffers en autismeproblematiek) en het domein 'zicht houden'. Verder is er een schaalverdeling en is het product getest op duidelijk- en overzichtelijkheid.

Samenvatting

In dit hoofdstuk is beschreven hoe de definitieve producten zijn ontstaan en zijn deze naast de producteisen en randvoorwaardes gelegd, om toe te lichten hoe deze eisen en randvoorwaardes terug zijn te vinden in de matrix of het gebruik ervan. Het volgende hoofdstuk bevat een kritische analyse van het onderzoeksproces, veralgemeeniseerbaarheid, validiteit en betrouwbaarheid.

Discussie

In dit hoofdstuk wordt het resultaat en proces van het onderzoek kritisch geanalyseerd en besproken. Zo komen de validiteit, betrouwbaarheid en veralgemeniseerbaarheid ter sprake in dit hoofdstuk.

Validiteit, betrouwbaarheid

In dit onderzoek is er sprake geweest van datatriangulatie. Dit betekent dat er een combinatie van diverse dataverzamelmethode gekozen is (Baarda, 2014). In de methode van dit onderzoek is te lezen dat er in diverse fases, zowel literatuur als persoonlijk contact ingezet is als dataverzamelmethode. Volgens Baarda (2014) vergroot datatriangulatie de validiteit van een onderzoek, wegens het bekijken van informatie vanuit verschillende perspectieven. In het onderzoek worden bijvoorbeeld verschillende professionals betrokken bij de ontwikkelingen en wordt er bij vraagstukken aanvullend literatuuronderzoek gedaan om de informatie van professionals met de literatuur te vergelijken. Een ander voorbeeld is het testen van de hypothese over de veralgemeniseerbaarheid van de matrix.

Wegens de Coronacrisis is een groot deel van de interviews telefonisch afgehandeld. Tijdens deze crisis moest de onderzoeker door Corona thuis blijven. Hier had de onderzoeker afdoende netwerkverbinding om mogelijk betere alternatieven voor het interviewen, zoals Skype te gebruiken. De onderzoeker heeft dit wel geprobeerd met kennissen, echter resulteerde dit in vroegtijdig stopzetten van een gesprek door technische problemen, zoals het vastslaan van de computer of wegvallen van de internetverbinding. Een andere mogelijkheid was Teams, echter verwachtte de onderzoeker dat dit zou zorgen voor weerstand bij ouders om een interview te doen. Dit omdat veel medestudenten, inclusief de onderzoeker, op dat moment moeite hadden met het gebruiken van teams.

Telefonische interviews kunnen mogelijk invloed hebben op de betrouwbaarheid en validiteit van het onderzoek. Dit omdat de interviews gericht waren op het testen van de matrix. Door het wegvallen van face-to-face contact, kan er een deel van de non-verbale informatie gemist zijn, bijvoorbeeld een frons, et cetera. Dit is wel belangrijke informatie voor dit onderzoek, omdat het mogelijk iets zegt over de (on)duidelijkheid van de matrix. De onderzoeker heeft geprobeerd hieraan te werken door vragen te stellen over de inhoud, zoals: 'Wat vind je van de lay-out/matrix/ dit onderdeel?', 'Missen er zaken in de omschrijving van ...?' of 'Zijn er naast deze onderwerpen nog andere onderwerpen die je hier mist?'. Tijdens de interviews heeft de onderzoeker veel open vragen gesteld om brede antwoorden te krijgen van respondenten, maar ook om de respondenten zo min mogelijk te beïnvloeden.

Tijdens deze interviews is er rekening gehouden met sociaal wenselijke antwoorden, gezien dit mogelijk de validiteit aantast (Baarda, 2014). Zo heeft de onderzoeker aan ouders gevraagd of zij de matrix anders zouden invullen als bepaalde aspecten in het desbetreffende concept veranderd zouden worden en wat ervoor nodig zou zijn om dit te voorkomen. Ouders gaven aan dat hier geen spraken van geweest is wegens het concreet benoemde gedrag in de matrix, daarom denk de onderzoeker dat het aspect van sociaal wenselijke antwoorden minimale invloed op het onderzoek heeft gehad.

Bij de afnames van de interviews doorliepen de onderzoeker en respondenten alle onderwerpen en bijbehorende teksten chronologisch. In de interviews werd er kritisch gekeken naar de inhoud en vormgeving van de matrix. Indien een respondent zelf niet bepaalde zaken besprak of aangaf, zoals kleurgebruik, vroeg de onderzoeker hiernaar. Op deze manier wilde de onderzoeker zoveel mogelijk aspecten van de matrix bespreekbaar maken.

Om betrouwbare resultaten te krijgen heeft de onderzoeker geprobeerd van diverse groepen, dus ouders en professionals meerdere respondenten te spreken uit eenzelfde groep. Zo zijn er twee JGT'ers benaderd, naast Ingeborg en Monica als opdrachtgever, en heeft de onderzoeker diverse andere professionals uit het werkveld gesproken. Ook zijn er drie ouders benaderd met verschillende situaties. Dit om de kans op toeval te verkleinen

(Baarda, 2014). Om toeval door interpretatiefouten en invloeden vanuit de omgeving te beperken (gemoedstoestand van ouder), heeft de onderzoeker zoveel mogelijk concreet gedrag benoemd (Baarda, 2014).

Veralgemeeniseerbaarheid

Dit onderzoek richt zich op jeugdigen met autisme en gameproblematiek, echter heeft de onderzoeker bij de ontwikkelingen aan zowel ouders als professionals gevraagd naar de veralgemeeniseerbaarheid van de matrix. Tijdens het ontwikkelen van de diverse concepten werden algemene onderwerpen, zoals PEGI, prioriteiten, vrijetijdsbesteding, et cetera opgenomen in de matrix. Deze onderwerpen zijn op zichzelf onderwerpen die ook van belang zijn bij het bespreken van gamegedrag van jeugdige zonder autisme (Parren, 2018). Daardoor is het mogelijk dat de onderwerpen niet gelinkt lijken te zijn aan autisme, dat wel de doelgroep is voor dit onderzoek. Echter, worden veel van deze algemene onderwerpen in de verslaglegging gelinkt aan autisme. Zo spelen de onderwerpen als sociale contacten, slaapritme en vrijetijdsbesteding wel degelijk een rol bij autisme. In het theoretisch kader is bijvoorbeeld te lezen dat de sociale vaardigheden van deze jeugdigen zich afwijkend ontwikkelen. Een ander voorbeeld is dat uit aanvullend literatuuronderzoek blijkt dat mensen met autisme veelal slaapproblemen hebben. Deze link met autisme is niet terug te lezen in de matrix, echter zijn deze wel meegenomen gezien de veel voorkomende problematiek rond deze onderwerpen bij de doelgroep (Rigter, 2016). De onderzoeker heeft bewust gekozen voor deze manier van weergeven, zodat de matrix makkelijk aan te passen is indien de wens is het voor andere doelgroepen te gebruiken. In het interview met André Parren geeft hij aan dat de onderwerpen de beginpunten zijn voor het bespreken van gameproblematiek, dus niet per se voor alleen deze doelgroep.

Alle respondenten geven aan dat zij het idee hebben dat het product ook gebruikt kan worden bij andere doelgroepen, mogelijk door de algemene aard van de matrix. Om deze hypothese te testen heeft de onderzoeker in het interview met Hans, diens zoon met ADD besproken aan de hand van de matrix. Hieruit bleek dat het mogelijk was om andere doelgroepen met gameproblematiek (in dit geval kinderen met ADD) te bespreken met de matrix. Ook in een interview met Gerard was het mogelijk om een cliënt met andere problematiek bespreekbaar te maken. De gedragscomponenten uit de twee casussen kwamen overeen met beschreven gedragingen in de matrix. Voor het gebruik met andere doelgroepen, zou wel het domein 'opvoeding' anders geformuleerd moeten worden, omdat hier autismespectrumstoornis (ASS) genoemd worden. Dit punt zal verder besproken worden in de conclusie en aanbevelingen van dit onderzoek.

Oorzaak-gevolg aandachtspunt

Een belangrijk discussiepunt voor dit onderzoek is de oorzaak-gevolgrelatie tussen gamegedrag en probleemgebieden. In het interview met Marie kwam naar voren dat haar zoon vluchtte in het gamen. Wanneer de matrix destijds ingevuld zou worden, zou onterecht de link zijn gelegd bij gamen als oorzaak hiervan, in tegenstelling tot andere factoren die in de werkelijkheid bijgedragen hadden aan het problematische gamegedrag. De matrix relateert problemen aan gamegedrag, dus schoolproblemen als oorzaak van gamen. Echter, blijkt het ook anders te kunnen zijn. Wanneer Marie de situatie omschreven zou hebben, zoals ze destijds ervaren had, zou het mogelijk zijn dat deze link wel gemaakt werd. Dit heeft invloed op de betrouwbaarheid van de uitkomsten in de matrix. Om de betrouwbaarheid te vergroten is dit als aandachtspunt meegenomen in de handleiding voor de matrix.

Conclusie en aanbevelingen

In dit hoofdstuk wordt het onderzoeksverslag afgerond met een aantal aanbevelingen voor de opdrachtgever. Deze zijn gericht op het verder ontwikkelen en implementeren van het product. Ook zal het draagvlak voor het product besproken worden. De aanbevelingen houden rekening met de producteisen en randvoorwaardes, opgesteld in dit onderzoek.

Conclusie

De onderzoeker is van mening dat het product voldoet aan de opgestelde eisen, randvoorwaardes en doelstelling. De onderzoeker voorziet de opdrachtgever van aanvullende handleidingen om het product zo gebruiksvriendelijk mogelijk te maken. Daarnaast kost het implementeren van het product in JGT Roodenburg, opdrachtgever, weinig financiële middelen gezien het alleen geprint of gelamineerd hoeft te worden. Verder denkt de onderzoeker dat de matrix niet alleen voor de doelgroep jeugdigen met autisme gebruikt kan worden, op basis van testen en meningen van professionals, ouders en deskundige op gebied van gamegedrag. De matrix en het gebruik ervan is op dit moment nog niet getest door JGT'ers, echter denk de onderzoeker dat dit wel belangrijk is om de verwachtingen van onder andere de bruikbaarheid, effectiviteit en gebruiksvriendelijkheid te testen.

Aanbevelingen doorontwikkeling

Aanbevolen wordt om de matrix te testen bij de doelgroep uit dit onderzoek, omdat de onderzoeker de matrix niet face-to-face heeft kunnen bespreken met ouders waardoor er mogelijk bepaalde signalen gemist zijn. Door het gebruiken van de matrix tijdens gesprekken met ouders, zal het verder getest kunnen worden op duidelijkheid vanuit ouders. Daarbij kunnen JGT'ers diens bevindingen omtrent de effectiviteit en gebruiksvriendelijkheid hierin meenemen. Daarom raadt de onderzoeker aan om evaluatiemomenten met collega's in te plannen, waarin de matrix besproken en eventueel aangepast kan worden. Het aanpassen van tekst in de matrix zal mogelijk niet veel moeite of tijd kosten, gezien de aanwezige tekstvlakken en lay-out. Op deze manier kunnen er aanpassingen gemaakt worden in de tekst, wanneer blijkt dat er aanvullingen nodig zijn op basis van de evaluatiemomenten

Eerder is de hypothese beschreven dat het gebruiken van de matrix met andere doelgroepen mogelijk kan zijn. Uit de twee testen met een ouder en professional bleek dat het mogelijk lijkt te zijn om andere doelgroepen aan de hand van de matrix te bespreken. Echter, kan dit berust zijn op toeval, gezien het één keer met een ouder en één keer met een professional, die een cliënt uit diens caseload koos tijdens het invullen, is getest (Baarda, 2014). Daarom geeft de onderzoeker het advies om het product te testen indien het gewenst is om het met andere doelgroepen in te zetten. Door het product te testen met ouders verwacht de onderzoeker dat dit zal bijdragen aan het doorontwikkelen van de matrix. Dit omdat er na aanleiding van de interviews in dit onderzoek ontbrekende onderwerpen zijn toegevoegd of aanpassingen zijn gemaakt. Door het product verder te testen kan er gewerkt worden aan versies voor andere doelgroepen. Hiervoor kunnen ook gesprekken gevoerd worden met collega's die veel met een bepaalde doelgroep werken. Karin opperde bijvoorbeeld vanuit haar expertise het idee om pictogrammen te gebruiken bij de doelgroep: mensen met een licht verstandelijke beperking.

Aanbevelingen implementatie

Met betrekking tot de implementatie van de matrix, was vooraf het idee besproken om de matrix, zoals de GOM te lamineren. In het interview met Karin kwam naar voren dat het hebben van zowel een papieren als een gelamineerde versie prettig kan zijn voor de gebruiksvriendelijkheid. Karin gaf aan dat zij liever met een papieren versie zou willen werken, omdat deze op een later moment in de hulpverlening erbij gehaald kan worden en niet vervaagd. De onderzoeker heeft daarom het advies om beide opties beschikbaar te hebben, zodat iedere JGT'er de matrix kan gebruiken op een manier die voor hem of haar het prettigste werk.

Daarnaast heeft de onderzoeker het advies om de matrix te implementeren door het instrument eerst te bespreken in het team. Hier zijn diverse mogelijkheden voor, gezien de aanwezigheid van handleidingen en digitale bestanden voor de matrix. De handleidingen zelf zijn niet getest bij JGT'ers, daarom heeft de onderzoeker het advies om deze te evalueren met het team. Mochten hier onduidelijkheden of missende bespreekpunten naar voren komen, dan kunnen deze alsnog toegevoegd worden.

Aanbevelingen draagvlak vergroten

Om het draagvlak van dit product te vergroten heeft de onderzoeker het advies om de matrix, de handleidingen en eventueel het verslag met andere JGT's binnen de regio Leiden te delen. Op deze manier kan kennis over gamegedrag gedeeld worden en kan de tijd voor het testen van de matrix verdeeld worden onder verschillende teams. Kennis over gamen en gamegedrag is belangrijk en gezien gamen een levenswijze is geworden (Parren, 2018), is het aannemelijk dat meerdere teams te maken hebben met deze problematiek. Zo kan de matrix mogelijk toegevoegd worden aan de gereedschapskist van de JGT'ers.

Literatuurlijst

Akkerman, W. (2019, 11 december). *Ouderlijk toezicht instellen op consoles: Nintendo Switch, PlayStation 4 en Xbox One*. Geraadpleegd op 12 februari 2020, van <https://gamer.nl/artikelen/guide/ouderlijk-toezicht-instellen-op-consoles-nintendo-switch-playstation-4-en-xbox-one/>

Alpherts, T. (2016, 12 april). Maak gamen sociaal. *Volkskrant*. Geraadpleegd van <https://www.volkskrant.nl/columns-opinie/maak-gamen-sociaal~bc5a8bd1/?referer=https%3A%2F%2Fwww.google.nl%2F>

Argumedes, M. , Lanovaz, M. J., & Larivée, S. (2018). Impact of Challenging Behavior on Parenting Stress in Mothers and Fathers of Children with Autism Spectrum Disorders. *Autism and Developmental Disorders*. Geraadpleegd van <http://web.a.ebscohost.com.proxy-ub.rug.nl/ehost/detail/detail?vid=9&sid=96e19b8f-6893-41d2-a8f0-f95fbc5e316d%40sdc-v-sessmgr01&bdata=JnNpdGU9ZWhvc3QtbGl2ZSZzY29wZT1zaXRl#AN=EJ1182059&db=eric>

Baarda, B. (2014). *Dit is onderzoek!* Houten: Noordhoff uitgevers.

Baars, M. (2019, 22 januari). Ouders moeten hun houding over gamen aanpassen. de Volkskrant . Geraadpleegd van <https://www.volkskrant.nl/columns-opinie/ouders-moeten-hun-houding-over-gamen-aanpassen~b25fe01b/?referer=https%3A%2F%2Fwww.google.nl%2F>

Bavelier, D., & Green, C. S. (2016 juli). Van gamen wordt je slimmer. *EOS*, 58–63.

Becker, A. (2014). *Inleiding in de pedagogiek*. Assen: Uitgeverij Koninklijke Van Gorcum.

Bolt, A. (2018). *Het gezin centraal, Handboek voor ambulante hulpverleners*. Amsterdam: Uitgeverij SWP.

Boom Psychologie & Psychiatrie. (z.d.). *DSM-5* . Geraadpleegd op 9 februari 2020, van <https://www.dsm-5.nl/licenties/licenties>

Brijder. (z.d.). *Gameverslaving*. Geraadpleegd op 9 februari 2020, van <https://www.brijder.nl/probleem/gameverslaving>

de Brijder. (z.d.). *Verslaafde jongeren - Brijder*. Geraadpleegd op 16 april 2020, van <https://www.brijder.nl/voor-wie/verslaafde-jongeren>

Brijder. (z.d.). *Specialist in verslavingszorg - Brijder*. Geraadpleegd op 12 oktober 2019, van <https://www.brijder.nl/>

Brijder. (2019, 4 juli). *Gameverslaving door WHO erkend als officiële verslaving*. Geraadpleegd op 19 mei 2020, van <https://www.brijder.nl/wie-we-zijn/nieuws/-/gameverslaving-door-who-erkend-als-officiele-verslaving>

CJG. (z.d.). *Jeugd- en Gezinsteams - Centrum voor Jeugd en Gezin*. Geraadpleegd op 12 oktober 2019, van <https://www.cjgleiden.nl/pagina/jeugd--en-gezinsteams/663762>

CJG. (z.d.). *Ontwikkelingen Jeugd- en Gezinsteams - Centrum voor Jeugd en Gezin*. Geraadpleegd op 12 oktober 2019, van https://www.cjghm.nl/showsite.asp?map_id=670259

Donders, W. (2015). *Praktische gespreksvoering*. Den Haag: Boom Lemma uitgevers.

Effting, M. (2016, 7 april). Vier, vijf uur gamen is echt niet normaal. *de Volkskrant*. Geraadpleegd van <https://www.volkskrant.nl/cultuur-media/vier-vijf-uur-gamen-is-echt-niet-normaal~b8f59d90/?referer=https%3A%2F%2Fwww.google.nl%2F>

Feldman, R. S. (2016). *Ontwikkelingspsychologie*. Amsterdam: Pearson Benelux.

Game Mania. (z.d.). Games kopen? Check ons games aanbod | Game Mania | Game Mania. Geraadpleegd op 25 november 2019, van <https://www.gamemania.nl/games?filter=ae-toonbeschikbareproducten.eq.toon%20beschikbaar/age.eq.18>

GGD Hollands Midden. (2016, 2 november). *GIZ-methodiek - GGD Hollands Midden*. Geraadpleegd op 8 december 2019, van <https://www.ggdhm.nl/professionals/item/samenwerking-met-zorgverleners/giz-methodiek>

Gravesteyn, J. C., & Aartsma, M. (2015b). *Meer dan opvoeden: perspectieven op het werken met ouders*. Bussum: Uitgeverij Coutinho.

Hersenstichting. (2020, 21 februari). Slaap. Geraadpleegd op 8 maart 2020, van https://www.hersenstichting.nl/dit-doen-wij/voorlichting/gezonde-hersenen/slaap/?gclid=EAIaIQobChMIrKbx_YiL6AIVz-J3Ch2hBgnvEAAAYAiAAEgJ8kfD_BwE

Hooghiemstra, E. (2017, november). Actualiteitencongres Schuldhelpverlening. *Een scherpe blik op gezinnen in armoede*. Jaarbeurs Utrecht

Jansen, J. (2018, 3 augustus). *Tweakers*. Geraadpleegd op 25 november 2019, van <https://tweakers.net/nieuws/141679/blizzard-heeft-beduidend-minder-maandelijks-actieve-spelers.html>

Jellinek - Effectieve Hulp - Koploper In Verslavingszorg. (z.d.). Test uw gamegedrag. Geraadpleegd op 8 maart 2020, van <https://www.jellinek.nl/test-uw-kennis-of-gebruik/test-uw-gebruik/test-uw-gamegedrag/>

JeugdCo. (2007 februari). *Triple P methode - Triple P*. Geraadpleegd op 13 oktober 2019, van <https://www.triplep-nederland.nl/nl-nl/de-triple-p-methode/>

Jeugd- en Gezinsteams. (2019, 7 januari). *Werkwijze*. Geraadpleegd op 26 oktober 2019, van <https://jeugdengezinsteams.nl/werkwijze-2/>

JGT. (2019, 7 januari). *Algemene folder Jeugd- & Gezinsteams Holland Rijnland*. Geraadpleegd op 21 oktober 2019, van <https://jeugdengezinsteams.nl/werkwijze-2/>

Jongman, H., & Groen, M. (2014). *Maatschappelijk werk in uitvoering*. Houten: Noordhoff

Kijkwijzer. (z.d.). *PEGI uitgelegd - kijkwijzer.nl*. Geraadpleegd op 5 december 2019, van <https://www.kijkwijzer.nl/pegi>

Kijkwijzer. (z.d.). *Jeugdpeil gamen*. Geraadpleegd op 8 maart 2020, van http://www.kijkwijzer.nl/upload/zijbalk2/73_Jeugdjournaal_Onderzoek.pdf

Microsoft. (2019, 11 september). *Inhoudsbeperkingen instellen in Windows 10 en Xbox One*. Geraadpleegd op 12 februari 2020, van <https://support.microsoft.com/nl-nl/help/12439/microsoft-account-set-content-restrictions-on-windows-10-and-xbox-one>

Microsoft. (z.d.). Xbox Support. Geraadpleegd op 12 februari 2020, van <https://beta.support.xbox.com/help/xbox-360/security/xbox-live-parental-control>

Mijland, E., & Kisjes, H. (2011). *Gamen en autisme* (1ste editie). Middelbeers: Innodoks Uitgeverij.

Nederlands Centrum Jeugdgezondheid. (2016, 26 oktober). *Werkbezoek ministerie van VWS aan JGZ-Delft*. Geraadpleegd op 5 december 2019, van <https://assets.ncj.nl/docs/73a03d2e-0408-49e9-b334-f025428d2b84.pdf>

Nederlands Centrum Jeugdgezondheidszorg . (2017). *Preventie van slaapproblemen*. Geraadpleegd op 8 maart 2020, van <https://www.ncj.nl/richtlijnen/alle-richtlijnen/richtlijn/?richtlijn=40&rlpag=1881>

NJI. (2011 maart). De basis van opvoeding en ontwikkeling. Geraadpleegd op 13 oktober 2019, van <https://www.nji.nl/nl/Download-NJi/Normale-ontwikkeling-pdftekst.pdf>

NJI. (z.d.). *Test je gamegedrag*. Geraadpleegd op 8 maart 2020, van <https://www.gameninfo.nl/publiek/test-je-game-gedrag>

NJI. (2014). *Top-10 Ondersteuningsvragen in het onderwijs*. Geraadpleegd op 13 maart 2020, van <https://www.nji.nl/nl/Download-NJi/Publicatie-NJi/Top-10-Ondersteuningsvragen-in-het-onderwijs.pdf>

NJI. (2016). *JGZ richtlijn Gezonde slaap en slaapproblemen*. Geraadpleegd op 13 maart 2020, van <https://assets.ncj.nl/docs/57848d02-2590-4e7c-b22e-dba76db0e209.pdf>

Novadic-Kentron. (z.d.). *Gamen en autisme: game over of volgend level?* Geraadpleegd op 8 februari 2020, van <https://www.novadic-kentron.nl/ben-ik-verslaafd/gamen-en-autisme/>

Overheid. (2019). *Wetboek van Strafrecht*. Geraadpleegd van <https://wetten.overheid.nl/BWBR0001854/2019-11-28>

Parren, A. (2018). *Grip op gamen*. Weert: Bullseye Publishing.

PEGI. (z.d.). *Home | PEGI*. Geraadpleegd op 12 oktober 2019, van <https://pegi.info/nl>

PEGI. (z.d.). *Wat betekenen de classificaties? | PEGI*. Geraadpleegd op 25 november 2019, van <https://pegi.info/nl/node/59>

Poppelaars, M. (2015, 22 februari). *Gamen slecht voor jongeren? Echt niet! Trouw*. Geraadpleegd van <https://www.trouw.nl/nieuws/gamen-slecht-voor-jongeren-echt-niet~b97ae9d9/?referer=https%3A%2F%2Fwww.google.nl%2F>

van Amsterdam, P. (2018, 13 februari). *Blog: Autisten liegen niet*. Geraadpleegd op 31 maart 2020, van <https://www.zorgwelzijn.nl/blog/blog-autisten-liegen-niet/>

Renout, F. (2018, 2 oktober). *Gamen is allang geen spelletje meer. AD*. Geraadpleegd van <https://www.ad.nl/economie/gamen-is-allang-geen-spelletje-meer~a89194e8/?referrer=https://www.google.nl/>

Rigter, J. (2016). *Handboek ontwikkelingspsychopathologie bij kinderen en jeugdigen*. Bussum: Uitgeverij Coutinho.

Rijksinstituut voor Volksgezondheid en Milieu. (2012). *Gebruikshandleiding ICD-10*. Geraadpleegd op 9 februari 2020, van <https://www.rivm.nl/media/volksgezondheid-en->

[zorg/centrum-gezondheid-en-maatschappij/ICD10TTversie okt 2013/html/ICD-10 Resources/User Guide.pdf](https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/)

RIVM. (2018, 28 juni). *Slechte slaap en gezondheid: meer aandacht voor preventie van belang* | RIVM. Geraadpleegd op 8 maart 2020, van <https://www.rivm.nl/nieuws/slechte-slaap-en-gezondheid-meer-aandacht-voor-preventie-van-belang>

Playstation. (2019, 15 april). *Ouderlijk toezicht en bestedingslimieten instellen op PS4*. Geraadpleegd op 12 februari 2020, van <https://www.playstation.com/nl-nl/get-help/help-library/my-account/parental-controls/ps4-parental-controls/>

RTL nieuws. (2019, 30 mei). *Gameverslaving straks erkend als stoornis: dit zijn de symptomen*. Geraadpleegd op 9 februari 2020, van <https://www.rtlnieuws.nl/nieuws/nederland/artikel/4728846/gameverslaving-erkend-als-stoornis-who-therapie-kliniek-vergoeding>

Trimbos instituut. (z.d.). *Cijfers*. Geraadpleegd op 8 maart 2020, van <https://www.gameninfo.nl/publiek/cijfers>

Trimbos instituut. (z.d.). *Gameverslaving*. Geraadpleegd op 8 maart 2020, van <https://www.gameninfo.nl/publiek/voordelen-risico-s-van-gamen/gameverslaving>

Trimbos instituut. (z.d.-d). *Test je gamegedrag*. Geraadpleegd op 15 maart 2020, van <https://www.gameninfo.nl/publiek/test-je-game-gedrag/>

Trimbos instituut. (2016). *Jeugd en riskant gedrag 2015*. Geraadpleegd op 17 september 2019, van <https://www.trimbos.nl/docs/8e6ef71f-d74e-4696-a67b-98ef82fb2235.pdf>

Trimbos instituut. (2016). *Problematisch gamen: aanbevelingen voor preventie*. Geraadpleegd op 13 maart 2020, van <https://www.trimbos.nl/docs/bc00129c-9a0d-4e3b-96ec-96149f90dc68.pdf>

Trimbos instituut. (z.d.). *Risico's van gamen*. Geraadpleegd op 13 maart 2020, van <https://www.gameninfo.nl/publiek/voordelen-risico-s-van-gamen/risico-s-van-gamen>

Valve. (z.d.). *Steam*. Geraadpleegd op 26 maart 2020, van <https://store.steampowered.com/about/>

van Ammelrooy, P. (2018, 2 oktober). *Games leveren meer geld op dan bioscoopfilms, boeken of kranten. de Volkskrant*. Geraadpleegd van <https://www.volkskrant.nl/economie/games-leveren-meer-geld-op-dan-bioscoopfilms-boeken-of-kranten~b503afd3/?referer=https%3A%2F%2Fwww.google.nl%2F>

van der Pas, A. (2013). *Opvoedproblemen nader verklaard. Handboek methodische ouderbegeleiding 3*. Amsterdam: B.V. uitgeverij SWP Amsterdam.

Wicks-Nelson, R., & Israel, A. C. (2015). *Abnormal child and adolescent psychology*. Harlow: Pearson Education.

WHO. (2018, 14 september). *Gaming disorder*. Geraadpleegd op 9 februari 2020, van <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>

Bijlages

Bijlage 1, bufferschema Alice van der Pas

Ouderlijke werkvloer	Bufferprocessen	Omstandigheden
Basisgedragingen (schijf van 5) veiligheid verzorging zicht houden verwachtingen begrenzen timen & doseren emotieregulatie	Solidaire gemeenschap Goede taakverdeling Metapositie “Goede ouderervaringen”	Kind Ouders Broers en zussen Grootouders, andere familie Sociaal netwerk Behuizing, baan, inkomen Stad, platteland, buurt Cultuurverschil Godsdienst schoolsysteem Geweld op tv en videospelletjes Migratie en vluchten Facebook–Twitter

Bijlage 2, PEGI

Leeftijdscategorieën



De game is voor alle leeftijden geschikt, wegens afwezigheid van grof taalgebruik en beelden en/ of geluidsmateriaal dat jonge kinderen bang kan maken. Echter, kan er een milde vorm van geweld aanwezig zijn (PEGI, z.d.). Voorbeelden van PEGI 3 games zijn alle Mario games (Game Mania, z.d.).



Deze games bevatten mogelijk beelden en geluid die voor jongere kinderen angstaanjagend kunnen zijn. Zeer milde vormen van geweld zijn aanvaardbaar bij deze classificatie. Het gaat hierbij om geïmpliceerd, niet gedetailleerd of realistisch geweld (PEGI, z.d.). Voorbeelden van dit soort games zijn Pokémon spellen (Game Mania, z.d.).



Games met deze indicatie hebben een iets explicietere vorm van geweld tegen andere fantasiepersonages of niet realistisch geweld tegen personages die menselijk ogen. Tot een zekere hoogte is grof taalgebruik toegestaan, net het impliciet verwijzen naar seksuele situaties. Personages mogen een licht erotische houding hebben bij deze classificatie (PEGI z.d.). Tot slot kunnen er kansspelen in de game voorkomen, zoals kaartspellen. Voorbeelden van deze games zijn Fortnite en Dragon Ball Z (Game Mania, z.d.).



In deze games wordt geweld afgebeeld, ook seksuele activiteiten kunnen worden afgebeeld binnen deze leeftijdsklasse. Het geweld uit de games komt overeen met wat in het werkelijke leven verwacht kan worden. Daarnaast kunnen games grover taalgebruik bevatten en gebruik van tabak, illegale drugs en/ of alcohol. Aanwezigheid van gokken in spellen valt ook onder deze klasse (PEGI, z.d.). Games met deze classificatie zijn Darksiders en Sniper Elite 3 (Game Mania, z.d.).



Deze classificatie staat voor games voor volwassenen, omdat ze grof geweld bevatten, het doden zonder duidelijk motief of geweld tegen weerloze personages. Illegaal drugsgebruik en seksuele activiteiten worden verheerlijkt in deze games (PEGI, z.d.). Voorbeelden van dit type spellen zijn The Witcher 3 en Red Dead Redemption 2 (Game Mania, z.d.).

Inhoudspictogrammen

(PEGI, z.d.), (Game Mania, z.d.)



Geweld



Grof taalgebruik



Discriminatie



Gokken



Mogelijkheid tot in-game aankopen. Dit betekent dat spelers met echt geld aankopen kunnen doen



Illegale drugs, alcohol, tabak



Angstaanjagend beeld/ geluid



Seks, erotiek



Online speelbaar. Hierdoor mogelijk grof taalgebruik

Voorbeeld



Afbeelding 1



Afbeelding 2

Wat zijn de krachten en behoeften van mijn kind en mijn gezin?

(Gezonde Ontwikkeling Matrix 2 tot 4 jaar)

WAT IS BELANGRIJK VOOR MIJN KIND EN HOE GAAT HET HIERMEET?		MIJN VRAGEN OVER DE ONTWIKKELING OF DE OPVOEDING GEVEN MIJ ...		MIJN PROBLEMEN GEVEN MIJ ...		MEERDERE PROBLEMEN CREËREN VOOR MIJ EEN ...	
KIND ONTWIKKELING	1 Lichamelijke ontwikkeling	Mijn kind is gezond Normale zorgen "Ik kan dit goed aan"	Spanning "Ik vind dit moeilijk"	Veel stress "Dit is echt niet leuk meer"	Tijdelijke crisis "Help!"	Noodzakelijke "Ik voel me machteloos"	
	2 Verstandelijke ontwikkeling	Mijn kind ziet er gezond uit, herstelt zich goed en ziet, hoort, proeft, eet, slaapt, ontlaststijkt, beweegt goed	Mijn kind heeft soms problemen hiermee	Mijn kind heeft vaak problemen hiermee	Mijn kind heeft openrs problemen hiermee	Mijn kind heeft altijd problemen hiermee	
	3 Emotionele ontwikkeling	Mijn kind is alert, graat en luistert goed en onderzoekt van alles met al zijnhaar zintlijnen					
	4 Sociale ontwikkeling	Mijn kind zit lekker in zijn vel Mijn kind toont allerlei emoties en geeft van zichzelf, anderen en de omgeving Mijn kind maakt goed contact Mijn kind houdt van knuffels, praten en lachen en kan makkelijk getroost worden					
OPVOEDING	5 Basiszorg en veiligheid	Het lukt me de nodige basiszorg te geven Het lukt me mijn kind genoeg veiligheid, aandacht, emotionele warmte, rust, voeding, kleeding, verwarming, hygiëne en medische zorg te geven	Ik heb soms problemen hiermee	Ik heb vaak problemen hiermee	Ik heb openrs problemen hiermee	Ik heb altijd problemen hiermee	
	6 Opvoeding	Het lukt me mijn kind positief te stimuleren, sturen en					
	7 Beleving ouderschap	Ik voel me zeker als ouder en geef het van mijn ouderschap					
	8 Onderlinge steun ouders	Ik voel me gesteund in de opvoeding door mijn (ex-)partner					
OMGEVING	9 Gezinsomstandigheden	Mijn gezinsomstandigheden zijn goed genoeg Ik ben niet overbelast door problemen met werk, geld, wonen, (geestelijke) gezondheid, geboortescen van familie, opvang, vrienden, buuren, professionals	Ik heb soms problemen hiermee	Ik heb vaak problemen hiermee	Ik heb openrs problemen hiermee	Ik heb altijd problemen hiermee	
	10 Netwerk	Mijn gezin krijgt voldoende steun van familie, opvang, vrienden, buuren, professionals					
WAT HEBBEN WE NU NODIG?		BASISZORG: BEVESTIGING	BASISZORG: PERSOONLIJK ADVIES	AAWVULLENDE ZORG: ONDERZOEK/ BEGELEIDING	ACUTE ZORG: ONDERZOEK/ SPOED BEGELEIDING	COMPLEXE ZORG: ONDERZOEK/ INTERDISCIPLINAIRE BEGELEIDING	

Gezonde Ontwikkeling Matrix (GOM) november 2013, © Alison Sutton (Childrearing Matters) en GGD HM. Ontwikkeld in het Academisch Werkplaats Nijmegen in samenwerking van ZonMw. Overname van informatie van de GOM is uitsluitend toegestaan met schriftelijke toestemming van en onder voorwaarde van bronvermelding: "Alison Sutton (Childrearing Matters) en GGD Hollands Midden".

Bijlage 4, de CAF driehoek



Bijlage 5, ontwikkelingen matrix

Eerste concept

Voorgelegd aan de opdrachtgever en Marjanne Bontjes

Zicht houden	Games	3	Fifa, Rocket league	7	Minecraft, Mario, Pokémon	12	Fortnite, World of Warcraft, League of Legends	16	Halo, Destiny	18	Grand theft auto, Call of duty, Battlefield
	PEGI-symbolen										
	Ouderlijk toezicht	Kent de ouderlijk toezicht functie van Apps, Nintendo, Sony, Microsoft					Kent de ouderlijk toezicht functie niet van Apps, Nintendo, Sony, Microsoft				

Gamegedrag	Stoppen met gamen	Stopt tijdig, ook als het niet meer leuk is, gaat soms wel iets langer door		Erge moeite met tijdig stoppen, gaat door terwijl het niet leuk is, speelt langer en meer dan gepland		Controleverlies over tijd gamen, stopt niet bij boosheid, blijft gamen ondanks negatieve gevolgen
	Prioriteiten	Tijd vrijmaken voor andere zaken zoals sport, vrienden en/of hobby's		Uitstellen belangrijke zaken zoals afspraken, school/ werk/ vrienden lijden onder gamegedrag		Grote voorkeur voor gamen ten opzichte van andere activiteiten (verstoord balans)

Opvoeding	Beleving ouderschap	Ik voel me zeker als ouder en geniet van mijn ouderschap		Vaak conflicten thuis over gamen		
	Onderlinge steun	Ik voel me in opvoeding gesteund door mijn (ex) partner				

Februari 2020

Tweede concept, voorzijde

Voorgelegd aan Karin

Zicht houden	Games/spelletjes	3 Elfa, Rocket league, Rollercoaster Tycoon, Zoo Tycoon	7 Minecraft, Mario, Pokémon, Roblox, LEGO	12 Fortnite, World of Warcraft, League of Legends, Overwatch	16 Halo, Destiny, ARK, Horizon Zero Dawn	18 Grand theft auto, Call of duty, Battlefield, Mortal Kombat, The Witcher, Borderlands, Conan exiles, Fallout, Red Dead Redemption, Assassins Creed
	PEGI-symbolen	       				
	Ouderlijk toezicht	Kent de ouderlijktoezicht functie van Apps en consoles, zoals Nintendo, Sony (Playstation) en Microsoft (Xbox)			Kent niet de ouderlijktoezicht functie van Apps en consoles, zoals Nintendo, Sony (Playstation) en Microsoft (Xbox)	
	Speeltijd per week	0-4 uur	4-6 uur	6-9 uur	9-12 uur	Meer dan 12 uur
	Slaapritme	Gamen vlak voor het slapen ja/nee Gemiddelde nachtrust op een avond in uren				
	Afspraken over gamen/spelletjes spelen					

Maart 2020

Tweede concept, achterzijde

Gamegedrag	Stoppen met gamen/spelletjes spelen	Stopt tijdig, ook als het niet meer leuk is, gaat soms wel iets langer door	Optie	Erge moeite met tijdig stoppen, gaat door terwijl het niet leuk is, speelt langer en meer dan gepland	Optie	Geen controle over hoeveelheid gamen, stopt niet bij boosheid, blijft gamen ondanks negatieve gevolgen
	Prioriteiten	Kan tijd vrijmaken voor andere belangrijke zaken, zoals afspraken		Uitstellen van belangrijke zaken, vrienden lijden onder gamegedrag		Grote voorkeur voor gamen ten opzichte van andere activiteiten (verstoorde balans)
Ontwikkeling	School/ werk	School- en werkprestaties voldoende, gaat naar school/ werk	Optie	Aandachts- en prestatieproblemen	Optie	
	Sociale contacten	Heeft offline en/ of online sociale contacten, onderhoudt het contact		Vrienden lijden onder het gamegedrag		
	Slaapritme	Slaapt tussen de 8-9 uur, wordt uitgerust wakker, vaak geen schermgebruik vlak voor het slapen		Tekort aan slaap, na slapen niet uitgerust, dutjes overdag, regelmatig schermgebruik vlak voor het slapen		

Buffers	Metapositie	Mijn (ex) partner en ik praten over de opvoeding	    
	'Goede ouder' ervaringen	Ik voel me als ouder zelfverzekerd in mijn rol als ouder/ opvoeder	    
	Taakverdeling	Ik ben tevreden over de taakverdeling met mijn (ex) partner met betrekking tot de opvoeding	    
	Solidaire gemeenschap	Mijn netwerk ondersteund mij als opvoeder zijnde, onder andere door voorzieningen en erkenning te bieden als ik dit nodig heb	    

Maart 2020

Derde concept, voorzijde

Voorgelegd aan Brenda, Tom, Rick en André Parren

Zicht houden	Games/ spelletjes	3 Fifa, Rocket league, Rollercoaster Tycoon, Zoo Tycoon	7 Minecraft, Mario, Pokémon, Roblox, LEGO	12 Fortnite, World of Warcraft, League of Legends, Overwatch	16 Halo, Destiny, ARK, Horizon Zero Dawn	18 Grand theft auto, Call of Duty, Battlefield, Mortal Kombat, The Witcher, Borderlands, Conan Exiles, Fallout, Red Dead Redemption, Assassins Creed				
	PEGI-symbolen									
	Ouderlijk toezicht	Kent <u>wel</u> de ouderlijktoezicht functie van Apps en consoles, zoals Nintendo, Sony (Playstation) en Microsoft (Xbox)				Kent <u>niet</u> de ouderlijktoezicht functie van Apps en consoles, zoals Nintendo, Sony (Playstation) en Microsoft (Xbox)				
	Speeltijd per week	0-4 uur	4-6 uur	6-9 uur	9-12 uur	Meer dan 12 uur				
	Slaapritme	Gamet <u>wel</u> vlak voor het slapen				Gamet <u>niet</u> vlak voor het slapen				
Afspraken over gamen/ spelletjes spelen		Gaait naar bed om uur, staat op om uur								

Maart 2020

Derde concept, achterzijde

		Normale zorgen	Veel stress	Machteloosheid
Gamegedrag	Stoppen met gamen/ spelletjes spelen	Stopt tijdig, ook als het niet meer leuk is, gaat soms wel iets langer door	Erge moeite met tijdig stoppen, gaat door terwijl het niet leuk is, speelt langer en meer dan gepland	Geen controle over hoeveelheid gamen, stopt niet bij boosheid, blijft gamen ondanks negatieve gevolgen
	Prioriteiten	Kan tijd vrijmaken voor andere belangrijke zaken, zoals afspraken	Uitstellen van belangrijke zaken, zoals afspraken	Grote voorkeur voor gamen ten opzichte van andere activiteiten (verstoorde balans)
Ontwikkeling	School/ werk	School- en werkprestaties voldoende, gaat naar school/ werk	Aandachts- en prestatieproblemen tijdens school/ werk	Veel verzuim, niet gaan
	Vrijtijdsbesteding	Onderneemt naast gamen andere activiteiten, zoals sport, muziekles en clubs	Andere activiteiten buiten het gamen worden regelmatig afgezegd	
	Sociale contacten	Heeft offline en/of online sociale contacten, onderhoudt het contact	Beperkt onderhouden van sociale contacten, weinig sociale contacten	Zich afsluiten van offline sociale contacten
	Slaapritme	Slaapt tussen de 8-9 uur, wordt uitgerust wakker, vaak geen schermgebruik vlak voor het slapen	Tekort aan slaap, na slapen niet uitgerust, dutjes overdag, regelmatig schermgebruik vlak voor het slapen	Omgekeerd dag- en nachtritme buiten de vakanties om en spelen tot diep in de nacht.
Opvoeding	Reflecteren	Mijn (ex) partner en ik praten over de opvoeding		
	Beleving ouderschap	Ik voel me als ouder zelfverzekerd in mijn rol als ouder/ opvoeder		
	Taakverdeling	Ik ben tevreden over de taakverdeling met mijn (ex) partner met betrekking tot de opvoeding		
	Netwerk	Mijn netwerk ondersteund mij als opvoeder zijnde, onder andere door voorzieningen en erkenning te bieden als ik dit nodig heb		

Maart 2020

Vierde concept, voorzijde

Voorgelegd aan Marie en Hans

Zicht houden	Games/ spelletjes	3 Fifa, Rocket league, zoo Tycoon	7 Minecraft, Mario, Pokémon, Roblox, LEGO	12 Fortnite, World of Warcraft, League of Legends, Overwatch, Clash of Clans, Clash Royale	16 Halo, Destiny, ARK, Horizon Zero Dawn	18 Grand theft auto, Call of Duty, Battlefield, Mortal Kombat, The Witcher, Borderlands, Conan Exiles, Fallout, Red Dead Redemption, Assassins Creed, Counter Strike				
	Anders namelijk...									
	PEGI- symbolen									
	Ouderlijk toezicht	Kent <u>wel</u> de ouderlijktoezicht functie van Apps en consoles, zoals Nintendo, Sony (Playstation) en Microsoft (Xbox)				Kent <u>niet</u> de ouderlijktoezicht functie van Apps en consoles, zoals Nintendo, Sony (Playstation) en Microsoft (Xbox)				
	Mijn kind speelt	Nintendo ☐ Playstation ☐ Wii ☐ Xbox ☐ PC ☐ Telefoon ☐	Mijn kind speelt <u>wel</u> online ☐ Mijn kind speelt <u>niet</u> online ☐							
	Speeltijd per dag	0-2 uur ☐ 2-4 uur ☐ 4-6 uur ☐ 6-8 uur ☐ 8-10 uur ☐ Meer dan 12 uur ☐								
	Slaapritme	Gamet <u>wel</u> vlak voor het slapen ☐ Gamet <u>niet</u> vlak voor het slapen ☐				Gaat naar bed om uur, staat op om uur				
	Afspraken over gamen/ spelletjes spelen									

Maart 2020

Vierde concept, achterzijde

		Normale zorgen	Veel stress	Machteloosheid				
Gamegedrag	Stoppen met gamen/ spelletjes spelen	Stopt tijdig, ook als het niet meer leuk is, gaat soms wel iets langer door	Erge moeite met tijdig stoppen, gaat door ten kosten van de stemming, speelt langer en meer dan gepland, ruzie of spanning bij het moeten stoppen met gamen	Ontwenningssverschijnselen, alles eraan doen om te blijven gamen, niet van de kamer afgaan om bijvoorbeeld te plassen				
	Prioriteiten	Kan tijd vrijmaken voor andere belangrijke zaken, zoals afspraken	Uitstellen van belangrijke zaken, zoals afspraken door het gamen	Voorkeur voor gamen (verstoord balans), niet toekomen aan andere zaken				
Ontwikkeling	School/ werk	Schoolprestaties/ werk lijden niet onder het gamegedrag	Loopt vast op school wegens gamegedrag, zoals huiswerk niet maken, te laat komen, aandacht- en prestatieproblemen	Veel verzuim door het gamen, niet gaan				
	Vrijtijdsbesteding	Onderneemt naast gamen activiteiten, zoals sport, muziekles en clubs	Andere activiteiten naast het gamen worden regelmatig afgezegd, onrust wanneer er niet gegamed wordt, liegen over hoeveelheid gamen, weinig initiatief tot alternatieven voor gamen	Gamen is de enige activiteit (controleverlies, niet kunnen genieten van andere activiteiten, liegen over gamegedrag)				
	Sociale contacten	Heeft offline/ online sociale contacten, onderhoudt het contact	Beperkt onderhouden van sociale contacten, weinig sociale contacten, vermijden van sociaal contact, ruzie over het onderwerp gamen	Zich afsluiten van offline sociale contacten, geen contact maken met anderen				
	Slaapritme	Nachtrust is tussen de 8-9 uur, niet gamen vlak voor het slapen	Tekort aan slaap wegens het gamen door s' nachts langer doorspelen dan afgesproken of laat in de avond nog spelen, overdag dutjes doen	Omgekeerd dag- en nachtritme				
Opvoeding	Reflecteren	Mijn (ex) partner en ik praten over de opvoeding met betrekking tot gamegedrag						
	Beleving ouderschap	Ik voel me als ouder zelfverzekerd in mijn rol als ouder/ opvoeder van mijn kind met autisme en gameproblematiek						
	Taakverdeling	Ik ben tevreden over de taakverdeling tussen mijn (ex) partner met betrekking tot de opvoeding rond het gamegedrag						
	Netwerk	Mijn netwerk ondersteunt mij als opvoeder zijnde, onder andere door voorzieningen en erkenning te bieden als ik dit nodig heb						

Maart 2020

Vijfde concept, voorzijde

Voorgelegd aan Karin, Gerard en Amber

Zicht houden	Games/ spelletjes	3 Fifa, Rocket league, Zoo Tycoon 7 Minecraft, Mario, Pokémon, Roblox, LEGO 12 Fortnite, World of Warcraft, League of Legends, Overwatch, Clash of Clans, Clash Royale 16 Halo, Destiny, ARK, Horizon Zero Dawn 18 Grand theft auto, Call of Duty, Battlefield, Mortal Kombat, The Witcher, Borderlands, Conan Exiles, Fallout, Red Dead Redemption, Assassins Creed, Counter Strike Anders namelijk...	
	PEGI- symbolen		
	Ouderlijk toezicht	Kent <u>wel</u> de ouderlijktoezicht functie van Apps en consoles, zoals Nintendo, Sony (Playstation) en Microsoft (Xbox) ☐ Kent <u>niet</u> de ouderlijktoezicht functie van Apps en consoles, zoals Nintendo, Sony (Playstation) en Microsoft (Xbox) ☐	
	Mijn kind speelt	Nintendo ☐ Playstation ☐ Wii ☐ Xbox ☐ PC ☐ Telefoon ☐ Mijn kind speelt <u>wel</u> online ☐ Mijn kind speelt <u>niet</u> online ☐	
	Speeltijd per dag	0-2 uur ☐ 2-4 uur ☐ 4-6 uur ☐ 6-8 uur ☐ 8-10 uur ☐ Meer dan 12 uur ☐	
	Slaapritme	Gamet <u>wel</u> vlak voor het slapen ☐ Gamet <u>niet</u> vlak voor het slapen ☐ Gaat naar bed om uur, staat op om uur	
	Afspraken over gamen/ spelletjes spelen		

Maart 2020

Vijfde concept, achterzijde

		Normale zorgen	→ Veel stress	→ Machteloosheid
Gamegedrag	Stoppen met gamen/ spelletjes spelen	Stopt tijdig, ook als het niet meer leuk is, gaat soms wel iets langer door	Erge moeite met tijdig stoppen, gaat door ten kosten van de stemming, speelt langer en meer dan gepland, ruzie of spanning bij het moeten stoppen met gamen	Ontwenningsverschijnselen, alles eraan doen om te blijven gamen, niet van de kamer afgaan om bijvoorbeeld te plassen
	Prioriteiten	Kan tijd vrijmaken voor andere belangrijke zaken, zoals afspraken	Uitstellen van belangrijke zaken, zoals afspraken door het gamen	Voorkeur voor gamen (verstoorde balans), niet toekomen aan andere zaken
Ontwikkeling	School/ werk	Schoolprestaties/ werk lijden niet onder het gamegedrag	Loopt vast op school wegens gamegedrag, zoals huiswerk niet maken, te laat komen, aandacht- en prestatieproblemen	Veel verzuim door het gamen, niet gaan
	Vrijtijdsbesteding	Onderneemt naast gamen activiteiten, zoals sport, muziekles en clubs	Andere activiteiten naast het gamen worden geregeld afgezegd, onrust als er niet gegamed wordt, gebrekkelijk inzicht in eigen gamegedrag, weinig initiatief tot alternatieven voor gamen	Gamen is de enige activiteit (controleverlies, niet kunnen genieten van andere activiteiten, geen inzicht in eigen gamegedrag)
	Sociale contacten	Heeft offline/ online sociale contacten, onderhoudt het contact	Beperkt onderhouden van sociale contacten, weinig sociale contacten, vermijden van sociaal contact, ruzie over het onderwerp gamen	Zich afsluiten van offline sociale contacten, geen contact maken met anderen
	Slaapritme	Nachtrust is tussen de 8-9 uur, niet gamen vlak voor het slapen	Tekort aan slaap wegens het gamen door s' nachts langer doorspelen dan afgesproken of laat in de avond nog spelen, overdag dutjes doen	Omgekeerd dag- en nachtritme
Opvoeding	Reflecteren	Mijn (ex) partner en ik praten over de opvoeding met betrekking tot gamegedrag		● ● ● ● ●
	Beleving ouderschap	Ik voel me als ouder zelfverzekerd in mijn rol als ouder/ opvoeder van mijn kind met autisme en gameproblematiek		● ● ● ● ●
	Taakverdeling	Ik ben tevreden over de taakverdeling tussen mijn (ex) partner met betrekking tot de opvoeding rond het gamegedrag		● ● ● ● ●
	Netwerk	Mijn netwerk ondersteunt mij als opvoeder zijnde, onder andere door voorzieningen en erkenning te bieden als ik dit nodig heb		● ● ● ● ●

Maart 2020

Zesde concept, voorzijde

Resultaat van interviews met Karin, Gerard en Amber

Zicht houden	Games/ spelletjes	3 Fifa, Rocket league, Zoo Tycoon	7 Minecraft, Mario, Pokémon, Roblox, LEGO	12 Fortnite, World of Warcraft, League of Legends, Overwatch, Clash of Clans, Clash Royale	16 Halo, Destiny, ARK, Horizon Zero Dawn	18 Grand theft auto, Call of Duty, Battlefield, Mortal Kombat, The Witcher, Borderlands, Conan Exiles, Fallout, Red Dead Redemption, Assassins Creed, Counter Strike
		Anders namelijk...				
	PEGI- symbolen					
	Ouderlijk toezicht	Kent <u>wel</u> de ouderlijktoezicht functie van Apps en consoles, zoals Nintendo, Sony (Playstation) en Microsoft (Xbox) ☐ Kent <u>niet</u> de ouderlijktoezicht functie van Apps en consoles, zoals Nintendo, Sony (Playstation) en Microsoft (Xbox) ☐				
	Mijn kind speelt	Nintendo ☐ Playstation ☐ Wii ☐ Xbox ☐ PC ☐ Telefoon ☐	Mijn kind speelt <u>wel</u> online ☐ Mijn kind speelt <u>niet</u> online ☐			
	Speeltijd per dag	0-2 uur ☐ 2-4 uur ☐ 4-6 uur ☐ 6-8 uur ☐ 8-10 uur ☐ Meer dan 12 uur ☐				
	Slaapritme	Gamet <u>wel</u> vlak voor het slapen ☐ Gamet <u>niet</u> vlak voor het slapen ☐				
		Slaapt gemiddeld uur				
	Afspraken over gamen/ spelletjes spelen					

April 2020

Zesde concept, achterzijde

Stress 1 10

Zorgen						
Gamegedrag	Stoppen met gamen/ spelletjes spelen	Stopt tijdig, ook als het niet meer leuk is, gaat soms wel iets langer door	Erge moeite met tijdig stoppen, gaat door ten kosten van de stemming, speelt langer en meer dan gepland, ruzie of spanning bij het moeten stoppen met gamen	Ontwenningssverschijnselen, alles eraan doen om te blijven gamen, niet van de kamer afgaan voor bijvoorbeeld toiletgang		
	Prioriteiten	Kan tijd vrijmaken voor andere belangrijke zaken, zoals afspraken, eten en drinken	Uitstellen van belangrijke zaken door gamen, zoals afspraken, eten en drinken	Voorkeur voor gamen (verstoorde balans), niet toekomen aan andere zaken		
Ontwikkeling	School/ werk	Schoolprestaties/ werk lijden niet onder het gamegedrag	Loopt vast op school wegens gamegedrag, zoals huiswerk niet maken, te laat komen, aandacht- en prestatieproblemen	Veel verzuim door het gamen, niet gaan		
	Vrijtijdsbesteding	Onderneemt naast gamen activiteiten, zoals sport, muziekles en clubs	Andere activiteiten naast het gamen worden geregeld afgezegd, onrust als er niet gegamed wordt, gebrek aan inzicht in eigen gamegedrag, weinig initiatief tot alternatieven voor gamen	Gamen is de enige activiteit (controleverlies), niet kunnen genieten van andere activiteiten, geen inzicht in eigen gamegedrag		
	Sociale contacten	Heeft offline/ online sociale contacten, onderhoudt het contact	Beperkt onderhouden van sociale contacten, weinig sociale contacten, vermijden van sociaal contact, ruzie over het onderwerp gamen	Zich afsluiten van offline sociale contacten, geen initiatief tot contact maken met anderen		
	Slaapritme	Nachtrust is tussen de 8-9 uur, soms gamen vlak voor het slapen	Tekort aan slaap en/ of vermoeidheid wegens s' nachts gamen, laat in de avond spelen, overdag dutjes doen	Omgekeerd dag- en nachtritme		
Opvoeding	Helemaal mee eens Helemaal mee oneens					
	Reflecteren	Mijn (ex) partner en ik praten over de opvoeding met betrekking tot gamegedrag	☒	☐	☐	☐
	Beleving ouderschap	Ik voel me als ouder zelfverzekerd in mijn rol als ouder/ opvoeder van mijn kind met autisme en gameproblematiek	☒	☐	☐	☐
	Taakverdeling	Ik ben tevreden over de taakverdeling tussen mijn (ex) partner met betrekking tot de opvoeding rond het gamegedrag	☒	☐	☐	☐
	Netwerk	Mijn netwerk ondersteunt mij als opvoeder zijnde, onder andere door voorzieningen en begrip te tonen als ik dit nodig heb	☒	☐	☐	☐

April 2020

Zevende concept, voorzijde

Geprofessionaliseerd door Sanne Brouwer

ZICHT HOUDEN	GAMES/ SPELLETJES	FIFA, Rocket League, Zoo Tycoon 3	Minecraft, Mario, Pokémon, Pokémon Go, Roblox, LEGO 7	Fortnite, World of Warcraft, League of Legends, Overwatch, Clash of Clans, Clash Royale 12	Halo, Destiny, ARK, Horizon Zero Dawn 16	GTA, The Witcher, Call of Duty, Battlefield, Red Dead Redemption, Mortal Kombat, Fallout, Conan Exiles, Assassins Creed, Counter Strike, Borderlands 18	
	Anders, namelijk...						
	PEGI-SYMBOLEN						
	OUDERLIJK TOEZICHT	Kent <u>wel</u> de ouderlijktoezicht functie van Apps en consoles, zoals Nintendo, Sony (Playstation) en Microsoft (Xbox)			Kent <u>niet</u> de ouderlijktoezicht functie van Apps en consoles, zoals Nintendo, Sony (Playstation) en Microsoft (Xbox)		
	MIJN KIND SPEELT	Nintendo ☐	Playstation ☐	Wii ☐	Xbox ☐	PC ☐	Telefoon ☐
		Mijn kind speelt <u>wel</u> online			Mijn kind speelt <u>niet</u> online		
	SPEELTIJD PER DAG	0-2 uur ☐	2-4 uur ☐	4-6 uur ☐	6-8 uur ☐	8-10 uur ☐	Meer dan 12 uur ☐
	SLAAPRITME	Gamet <u>wel</u> vlak voor het slapen			Gamet <u>niet</u> vlak voor het slapen		
	Slaapt gemiddeld uur						
AFSPRAKEN OVER GAMEN/ SPELLETJES SPELEN							

Zevende concept, achterzijde

WEINIG STRESS 10

1 VEEL STRESS

GAMEGEDRAG	ZORGEN						
	STOPPEN MET GAMEN/ SPELLETJES SPELEN	Stopt tijdig, ook als het niet meer leuk is, gaat soms wel iets langer door.	Erge moeite met tijdig stoppen, gaat door ten koste van de stemming, ruzie of spanning bij het moeten stoppen met gamen.	Ontwenningssverschijnselen, alles eraan doen om te blijven gamen. Niet van de kamer afgaan voor bijvoorbeeld toiletgang.			
ONTWIKKELING	PRIORITEITEN	Kan tijd vrijmaken voor andere belangrijke zaken, zoals afspraken, eten en drinken.	Uitstellen van belangrijke zaken door gamen, zoals afspraken, eten en drinken.	Voorkeur voor gamen (verstoorde balans), niet toekomen aan andere zaken.			
	SCHOOL/ WERK	Schoolprestaties/werk lijden niet onder het gamegedrag.	Loopt vast op school wegens gamegedrag zoals huiswerk niet maken, te laat komen, aandacht- en prestatieproblemen.	Veel verzuim door het gamen, niet gaan.			
	VRIJETIJD BESTEDING	Onderneemt naar gamen activiteiten zoals sport, muziekles en clubs.	Andere activiteiten naast het gamen worden geregeld afgezegd, onrust als er niet gegamed wordt, gebrekkig inzicht in eigen gamegedrag weinig initiatief tot alternatieven voor gamen.	Gamen is de enige activiteit (controleverlies), niet kunnen genieten van andere activiteiten, geen inzicht in eigen gamegedrag.			
	SOCIALE CONTACTEN	Heeft offline/online sociale contacten, onderhoudt het contact.	Beperkt onderhouden van sociale contacten, weinig sociale contacten, vermijden van sociaal contact, ruzie over het onderwerp gamen.	Zich afsluiten van offline sociale contacten, geen initiatief tot contact maken met anderen.			
OPVOEDING	SLAAPRITME	Nachtrust is tussen de 8-9 uur, soms gamen vlak voor het slapen.	Tekort aan slaap en/of vermoeidheid wegens 's nachts gamen, laat in de avond spelen, overdag dutjes doen.	Omgekeerd dag- en nachtritme.			
	HELEMAAL MEE EENS				HELEMAAL MEE ONEENS		
	REFLECTEREN	Mijn (ex) partner en ik praten over de opvoeding met betrekking tot gamegedrag.					
	BELEVENIS OUDERSCHAP	Ik voel me als ouder zelfverzekerd in mijn rol als ouder/ opvoeder van mijn kind met autisme en game(problematiek).					
TAAKVERDELING	Ik ben tevreden over de taakverdeling tussen mijn (ex) partner met betrekking tot de opvoeding rond het gamegedrag.						
NETWERK	Mijn netwerk ondersteunt mij als opvoeder zijnde, onder andere door voorzieningen en begrip te tonen als ik dit nodig heb.						

Bijlage 6, interviews

- Marjanne Bontje, GOM ontwikkelaar

Marjanne heeft samen met Alison Sutton de GIZ-methodiek en de GOM ontwikkeld. De onderzoeker heeft een interview met Marjanne gedaan, met als doel haar kennis en ervaringen voor het ontwikkelen van een matrix te gebruiken. Op deze manier wilde de onderzoeker informatie verzamelen over onder andere: het toepassen van een schaalverdeling, vormgeving, taalgebruik en respondenten gebruik. Dit om haar opmerkingen, aanbevelingen en ervaringen mee te nemen bij de eigen naar het ontwikkelproces naar het eindproduct.

- Opdrachtgever

De opdrachtgever heeft aangegeven dat zij graag de Brijder willen meenemen in dit onderzoek, dit omdat zij een samenwerkingspartner is van het JGT. De onderzoeker heeft daarom interviews met ketenpartners gehouden, zoals de Brijder en Curium. Curium is ook betrokken in dit onderzoek, omdat hulpverleners van Curium ook veel met de doelgroep te maken hebben en zo een belangrijke toevoeging zijn voor dit onderzoek. Diens deskundigheid en ervaringen kunnen goed gebruikt worden om de matrix aan te laten sluiten bij de praktijk.

- Karin, JGT

Karin komt de doelgroep geregeld tegen doormiddel van het groepswerk dat ze doet. Met doelgroep wordt hier zowel de jeugdige met autisme en gameproblematiek als ouders van kinderen met autisme en gameproblematiek bedoeld. Karin geeft in het gesprek aan het moeilijk te vinden, ook voor ouders, waar je de grens ligt bij gamegedrag. Mede omdat zij in de praktijk ook ziet dat gamen voor deze doelgroep een manier is om te ontladen, maar anderzijds ook problemen met zich mee kan brengen. Bijvoorbeeld in de vorm van niet kunnen stoppen, moeite hebben met overgangen en beïnvloed worden door games (in negatieve zin). Karin geeft aan dat voor haar de indicatie voor ernstige problematiek met name is door het in de verstoring van het dagelijks functioneren. Karin benoemt ook dat zij het idee heeft dat de jeugdige zelf ook veelal lijden onder het gedrag, omdat ze vaak een kleine wereld hebben door bijvoorbeeld terugtrek gedrag. Ze vertelt dat ze dan wel vaak online vrienden hebben en hier veel mee delen.

- Brenda, de Brijder

Brenda werkt voor de Brijder als preventie deskundige/ begeleider/ trainer. In haar werk als begeleider komt ze ook in aanraking met jeugdigen met autisme en gameproblematiek. Ze geeft aan dat er sprake is van verslaving als het middel, in dit geval gamen, iemands leven overneemt of beheerst. Daarom is het belangrijk om naar verschillende leefgebieden te kijken, zoals vrijetijdsbesteding en school. Ze beschrijft dat dit kenmerk, de focus op (in dit geval) gamen, het verschil maakt tussen problematisch gamen en verslaving. Bij problematisch gedrag stinkt het dagelijks functioneren op een bepaald of bepaalde levensgebieden, zoals sociaal contact en school waardoor er problemen ontstaan op deze gebieden als gevolg van het gamegedrag. Bij verslaving heeft het middel iemands leven overgenomen, daar is bij problematisch gamen nog geen sprake van. De kern van verslaving is dus controleverlies, aldus Brenda. Ze beschrijft dat dit, naast schoolverzuim de belangrijkste indicaties zijn voor verslaving. Andere kenmerken die ze benoemt zijn niet kunnen concentreren, niet kunnen focussen en vergeetachtigheid als gevolg van het gamen. Ze pleit ervoor dat het aantal uren dat iemand speelt niet per se heel belangrijk is, maar juist de gevolgen van het gamegedrag.

Ze benoemt verder het belang van toezicht houden en structureren van gamegedrag, om het gedrag te kunnen reguleren. Daarnaast maakt ze met een voorbeeld duidelijk dat jonge kinderen verkeerd beïnvloed kunnen worden door games te spelen die niet voor diens leeftijd zijn bedoeld en dat daarom zicht houden een belangrijk onderdeel is in de opvoeding. Ze benoemt het verschil tussen kinderen hierin, waarbij het van het kind zelf afhangt of het een bepaald spel kan spelen of niet. Deze toezicht is met name ook belangrijk omdat mensen met autisme verslavingsgevoeligheid hebben.

Ook bij online spelen vindt Brenda toezicht belangrijk, omdat kinderen op deze manier kunnen spelen met mensen over de hele wereld en zo ook mensen uit andere tijdzones, dat invloed kan hebben op het dag- en nachtritme. Maar ook het toezicht op de contacten die kinderen online hebben, dus met wie het kind omgaat. Deze online vrienden zijn belangrijk voor de doelgroep, aldus Brenda. Dit omdat de jeugdigen zich makkelijker lijken te uiten bij deze online contacten, maar ze benadrukt ook het belang van offline vrienden. Op deze manier verliezen ze niet het intermenselijke gedeelte in het contact.

Tijdens het gesprek bespreekt Brenda dat het belangrijk is om niet vlak voor het slapen te gamen. Ze geeft hierbij de richtlijn van tot een uur voor het slapen gamen.

- André Parren

In een interview met André brengt hij een aantal punten ter sprake, zo vertelt hij zijn persoonlijke verhaal over de periode waarin hij veel gamede. En dat stigmatisering een aspect is dat veelal gebeurt wanneer het over problematisch gamen gaat. Als voorbeeld gaf hij dat hij acht uur per dag gamede, maar niet verslaafd was. Echter, hadden mensen wel het beeld dat het om verslaving ging. Een ander punt dat hij benoemt als ouder, is dat groepsdruk ook een belangrijk aspect is die het opvoeden omtrent gamen moeilijk kan maken. Als voorbeeld geeft hij dat je moeilijk een spel kan verbieden, als de hele tweede klas van de havo dit spel bijvoorbeeld wel speelt.

Verder benoemt André dat ouders veelal niet weten wat er online gebeurt. Hij noemt als voorbeeld dat een kind niet Fortnite mag spelen van diens ouders, wegens het geweld, maar wel Roblox. Echter, heeft Roblox ook schietspellen en Fortnite achtige elementen wanneer dit online wordt gespeeld. Een ander voorbeeld die dit benadrukt is het spel Minecraft. Minecraft heeft een PEGI-indicatie van 7, maar online kunnen spelers elkaar bijvoorbeeld 'afknallen'. Ook vertelt hij dat het verbieden vaak niet goed helpt, maar juist het opvoeden belangrijk is. Zo is het voor ouders belangrijk om te weten dat jeugdigen online ook kwetsbaar kunnen zijn door in aanraking te komen met bijvoorbeeld schelden, plagen en groepsdruk.

André geeft aan dat er meer signalen zijn voor gameproblematiek dan in de matrix genoemd staan, maar dat je niet te veel moet opsommen. Dit om het overzichtelijk te houden. Hij denkt dat de onderwerpen die er nu in staan goed zijn en de belangrijkste punten erin staan. Ook de witte balk met, machteloosheid, et cetera vindt hij goed passen bij de praktijk. Hij geeft aan dat machteloosheid goed aansluit bij het gevoel van ouders. Ook de omschrijvingen van de buffers vindt hij passend en vormen de mogelijkheid om daar met ouders aan te werken. Verder beschrijft André het belang van de reden achter het gamen, wanneer er gewerkt wordt aan het verminderen van het gamegedrag.

André is van mening dat de matrix ook ingezet kan worden bij andere doelgroepen.

- Tom, Curium

Tom werkt met jeugdigen tussen de twaalf en achttien jaar op een behandelgroep. Doormiddel van dit groepswerk komt hij geregeld de doelgroep in de praktijk tegen. Hij benoemt dat de jeugdigen die bij hen op de groep komen veelal problematisch gedrag vertonen en dat ze als hulpverleners veelal bezig zijn met het structureren van het gamegedrag. Daarbij is de visie van ouders ook belangrijk, omdat ze op de groep werken aan de problematiek indien ouders dit zelf ook belangrijk vinden, in dit geval het gamen. Bij het reguleren van gamegedrag passen ze maatwerk toe om regie te geven aan de cliënt, omdat zij dit belangrijk vinden en zien dat cliënten dit ook graag willen. Dit wordt toegepast wanneer ze als begeleider zien dat het goed gaat op andere gebieden, zoals school. Op deze manier wordt gamen niet als slecht bestempeld, maar eerder dat het je niet mag belemmeren in het dagelijks leven.

Tom benoemt, net als André, het belang van de vraag achter het gamegedrag van jeugdigen, dus de waarom vraag. Hij geeft aan dat ze veelal zien dat het gamen vaak is om de realiteit te ontvluchten, bijvoorbeeld omdat het niet goed gaat op school of omdat ze offline geen vrienden hebben. Hij ziet daarbij dat de jeugdigen dan vaak online wel vrienden hebben en daar erkenning van ontvangen. In het gesprek wordt duidelijk dat de doelgroep veel online gamet, namelijk wel 100%. Tom beschrijft dat er altijd wel iets te ontleen is uit het gamen en dat dit voor de ene cliënt bijvoorbeeld vriendschap/ aanzien kan zijn dat ze niet kunnen vinden in de offline wereld. Wat er precies ontleent wordt uit online gamen verschilt erg per cliënt en hoe ze spelen, aldus Tom. Er kunnen ook nadelen zitten aan het online gamen, zoals het in de avond niet willen inleveren van de game materiaal, omdat de cliënt wil gamen met iemand uit Amerika. Toch zijn er volgens Tom ook positieve kanten aan het online gamen, zoals het hebben van vriendschappen en krijgen van aanzien, dat ze missen in het dagelijks leven.

Tom benoemt dat hij ziet dat er bij jeugdigen met problematisch gamegedrag vaak nog ruimte is om het gesprek over het gedrag aan te gaan. Hij geeft daarbij wel aan dat hij in de praktijk ziet dat het doorbreken van patronen die zijn ontstaan ook lastig is bij deze jeugdigen. Hij beschrijft dat het resultaat van behandeling vaak minimaal is en dat het beter zou werken als er eerder hulp zou zijn geweest. In het gesprek benoemt Tom dat het vaak oploopt tot problematisch gamegedrag door het gebrek aan grenzen stellen, de noodzaak niet inzien van het stellen van grenzen en gebrek aan zicht houden op het gamegedrag. Daardoor is het voor de doelgroep onduidelijk en creëren ze zelf kaders, die vaak niet gezond zijn.

Tom is van mening dat de matrix ook ingezet kan worden bij andere doelgroepen.

- Rick, Curium

Rick werkt met jeugdigen van de leeftijd twaalf tot en met achttien jaar op een behandelgroep. In zijn werk komt hij geregeld in aanraking met de doelgroep, besproken in dit onderzoek. De problematiek die hij geregeld tegenkomt, is het niet in de hand hebben van de hoeveelheid gamen en de obsessie jegens gamen. Zo vertelt hij dat hij veel cliënten ziet die tegen de twaalf uur per dag spelen. Hij geeft daarbij ook aan dat gamen voor deze doelgroep een invulling is van de tijd waarvan ze niet weten wat ze er anders mee moeten doen. Rick geeft aan dat jeugdigen met autisme bij een gebrek aan tijdsbesteding veel kunnen gaan nadenken en dat dit kan leiden tot depressieve- of sombere gedachten. Naast de hoeveelheid gamen ziet hij dat jeugdigen vaak moeite hebben met stoppen en zich veelal gaan terugtrekken op de kamer. Dat kan dan gevolgen hebben op de hygiëne, sociale contacten en school.

Belangrijke punten waren voor hem dat cliënten ook andere activiteiten ondernemen naast het gamen en dat het slaapritme een belangrijk onderdeel is, omdat het gamen hier invloed op kan hebben.

Rick geeft aan dat 95% van de cliënten online speelt. Voordeel voor jongeren met autisme is het sociale aspect hiervan. Hij geeft aan dat online gamen een groter sociaal stuk is dat ze in het echte leven niet of weinig hebben. Zo worden ze online bijvoorbeeld gewaardeerd door andere gamers. Van dit contact leren jeugdigen ook wat, zoals zelfwaardering. Hij geeft aan dat zelfwaardering in het echte leven wat moeilijker is voor de doelgroep, omdat ze bijvoorbeeld raar, gek of anders gevonden worden. Door het online spelen leren ze dat er mensen zijn die de jeugdigen kunnen waarderen. Echter, is het risico dat ze zich kunnen voordoen als een compleet ander persoon dan ze in de werkelijkheid zijn. Hij ziet dit veel bij jeugdigen die 'roll playing' games spelen, waarbij jongeren zich verliezen in de game. Rick geeft aan dat iemand heel ver van zichzelf vandaan komt te staan door zich als een heel ander persoon voor te doen, waardoor het echte leven nog minder leuk is, dat resulteert in nog somberder worden. Hij geeft aan dat het dagelijks leven dan heel confronterend kan zijn voor de jeugdigen en dat dat de aantrekkingskracht tot het gamen weer versterkt. Hij benoemt naast dit risico ook dat anderen zich ook niet voordoen als

zichzelf, zoals een man die zich voordoet als een jongen van zestien, terwijl hij in de werkelijkheid 40 is. Hij geeft aan dat toezicht daarom belangrijk is bij online gamen.

Over de matrix zegt Rick dat de lege oranje en blauwe vlakken goed zijn, maar dat het wel uitgelegd dient te worden dat de vlakken ook een optie zijn voor ouders om in te vullen. Dit omdat hij dacht dat ouders dit misschien niet op de huidige weergave zouden begrijpen. Ook geeft hij aan de term 'normale zorgen', mooi te vinden omdat dit normaliserend werkt. Tot slot geeft hij aan dat slaapproblemen ook voorkomt bij jeugdigen die niet gamen of problematisch gamen, dus vroeg hij zich af in hoeverre dit betrouwbare informatie geeft.

Rick is van mening dat de matrix ook ingezet kan worden bij andere doelgroepen.

- Marie, moeder van Alex

Alex is een jongen van zeventien jaar met de diagnose autisme. Marie gaf in het gesprek aan dat de gameproblematiek bij Alex begonnen toen hij veertien jaar was. Hij speelde in die tijd veel op de Nintendo en had moeite met het stoppen van gamen. Marie vertelt dat de spanningen rond het gamen opliepen en dat Alex agressief kon worden als hij moest stoppen met gamen. In het gesprek kwam naar voren dat Marie, met hulp van professionals, erachter kwam dat Alex overvraagd werd op het reguliere onderwijs. Ze geeft aan dat de problemen op school resulteerde in het vluchten in gamen. Ze vertelde dat kennis over ASS haar hielp om meer begrip te hebben voor het gedrag van Alex.

In het gesprek geeft Marie aan dat ze gebruik maakte van een App die de schermtijd bijhield en dat deze App niet voor spanning zorgde, omdat het Alex ook regie gaf. Met name het hebben van regie was voor Alex belangrijk. Bij het invullen van de matrix deelt Marie Alex veelal in op de gele of oranje vlakken. Ze gaf ook aan dat ze een verschil kon zien in vergelijking met een paar jaar terug, tijdens het invullen van de matrix. Dit omdat ze bijvoorbeeld momenteel bij een onderdeel geel zou kiezen, maar een aantal jaar geleden zou dit nog eind oranje zijn geweest. Ze gaf aan dat de beschrijvingen veelal overeenkwamen met de realiteit.

Marie vond het bespreken aan de hand van een matrix duidelijk en overzichtelijk. Ze vond het met name handig dat je als ouder ook bepaalde omschrijvingen zou kunnen wegstrepen indien deze niet passen bij de situatie of kon kiezen voor blauw/ oranje als je tussen twee opties tussen zat.

- Hans, vader van Rens

Rens is veertien jaar en heeft PDD-NOS. In het gesprek met Hans komt naar voren dat Rens gamet, maar dat dit niet problematisch is. Daarom komt tijdens het invullen van de matrix bij alle onderdelen naar voren dat Rens in het groene gedeelte zit. Toch vindt Hans toezicht houden op het gamegedrag belangrijk, ook bij zijn andere zoon (die geen autisme heeft). Hans heeft vaste speeltijden afgesproken met de kinderen en heeft toezicht op welke spellen er worden gespeeld. Zo mochten de kinderen eerst GTA spelen (PEGI-indicatie van 18), maar hebben ze dit stop gezet omdat ze merkte dat het spel invloed had op het gedrag van de kinderen. Hij vertelt dat hij ook altijd even meekijkt bij nieuwe spellen die de kinderen willen spelen. Hans vertelt dat hij controle wil hebben op het gamegedrag van zijn kinderen en dat dit, naast de kosten en risico's van online gamen, de reden is dat de kinderen niet online mogen spelen.

Hans vertelt dat hij met name het autisme terug ziet in de gespannenheid bij nieuwe dingen en het zich zorgen maken. Dit kan zich ook uiten bij nieuwe contacten, dat zich uit in stotteren, snel praten en terughoudend zijn. Hans vertelt dat Rens eerst observeert en later losser komt, maar het contact niet zal vermijden. Hij vertelt dat Rens niet veel vrienden heeft, maar dat hij de contacten wel onderhoudt en geregeld ziet.

Over de matrix vertelt Hans dat de kleuren hem niet hebben gestuurd in het maken van een bepaalde keuze. Hij vond de opties oranje en blauw ook fijn, omdat het vaak niet zwart

of wit is. De lege vlakken zorgen volgens Hans ook voor bepaalde nuances die beter passen bij de situatie, omdat iets niet altijd 100 procent is. Met andere woorden, je hoeft niet altijd 100 procent in het gele onderdeel te zitten.

Verder is in dit interview Hans' andere zoon met ADD besproken aan de hand van de matrix. Hieruit kwam naar voren dat er geen gedragscomponenten ontbraken. Ook gaf Hans aan dat hij het idee heeft dat de matrix met kinderen met ADD of ADHD gebruikt zou kunnen worden.

- Karin, JGT, tweede interview

Karin geeft aan het concept ten opzichte van de vorige keer overzichtelijker te vinden. Ze geeft aan dat het meer interactief is geworden door de hokjes. Ze vertelt dat het afspraken hokje misschien te klein is, maar dat dit opgelost kan worden door papier erbij te houden. De onderzoeker was van plan de matrix te lamineren, echter geeft Karin aan dat het gewoon uitprinten ervan ook fijn kan zijn, zodat je het op een later moment erbij kan pakken. Ze benoemt dat dit haar voorkeur heeft. Ze geeft aan dat de matrix een fijn product is om mee te nemen naar een gezin en met ze in te vullen. Ze vertelt dat de leidraad van de matrix fijn is, dus de indeling in oplopende maten. Ook het visuele vindt ze fijn en denkt dat het beter werkt dan erover praten.

Karin vertelt dat mensen met autisme niet kunnen liegen en geeft daarom het advies om dit aspect niet mee te nemen. Ze denkt dat het ook niet nodig is, omdat het ter sprake kan komen tijdens het bespreken van de speeltijden.

Karin denkt dat het ook bij andere doelgroepen gebruikt kan worden. Ze heeft inmiddels vaker naar de matrix gekeken en geeft aan het te kunnen gebruiken. Voor de handleiding geeft ze aan dat helpende vragen goed kunnen werken en een algemene toelichting van het gebruik. Ze geeft aan dat ze het lastig vindt om te bedenken wat er verder in zou moeten, omdat ze nu goed weet hoe het werk.

- Amber, moeder van Sander

Amber is moeder van Sander (13 jaar) met autisme. Hij zit op speciaal onderwijs. Amber geeft aan dat ze vindt dat Sander te veel gamet, al zijn er wel duidelijke afspraken over gemaakt. De afspraak gaat over schermtijd, inclusief het gamen op de telefoon. Sander speelt op zijn telefoon, Playstation en Xbox. Zijn gameroutine ziet er globaal op de volgende manier uit: Hij is elke dag om vijf uur wakker, dan mag hij beginnen met gamen. Dit mag hij tot het ontbijten of naar school gaan doen. Bij terugkomst van school mag hij een uur spelen en tijdens het koken mag hij ook weer spelen. Zo komt hij gemiddeld aan de zes tot acht uur per dag. Sander speelt veelal Grand Theft Auto (GTA). Amber geeft aan dat ze het spel hadden gekocht in de winkel en dat ze destijds niet had gezien dat het een PEGI 18 indicatie had, omdat Sander zijn vinger op dit symbool had. Bij thuiskomst kwam ze er pas achter. Ze geeft aan dat het een strijd was om hem hiervan af te houden, wegens groepsdruk vanuit school (iets dat André ook benoemde in zijn interview). Uiteindelijk hebben ze de strijd losgelaten en mag hij nu GTA spelen. Toch geeft ze aan het moeilijk te vinden, omdat er veel geweld in het spel voorkomt. Ze gaat weleens het gesprek met hem aan over het spel en vraagt dan of hij zich bijvoorbeeld beseft dat de game niet de werkelijkheid representeert.

Bij het invullen van de matrix komt naar voren dat Sander bij veel onderwerpen in het groene gedeelte zit, echter denkt Amber dat dit zal veranderen als ze hem minder begrenzen. Ze denkt dat hij meer naar het geel zal gaan, als ze zijn gamegedrag loslaten. Ze denkt dat begrenzen belangrijk is voor deze jongeren wegens de verslavingsgevoeligheid bij deze doelgroep. Toch vindt ze het begrenzen moeilijk, zeker in de Corona tijd, omdat hij nu meer vrijetijd heeft en zichzelf moeilijk kan vermaken. Ze geeft aan dat ze zelf niet de tijd hebben om hem de hele dag te vermaken en dat daarom de situatie zoals deze nu is, het meest haalbaar voor ze is.

Amber heeft nog een dochter (14), daarover vertelt ze dat ze net zoveel uren achter een scherm zit, maar dat ze dit minder erg vindt omdat zij niet gamet. Ze vertelt dat dit te maken heeft met verschillende factoren naast het gamen die zorgen voor deze negatieve visie zorgt, zoals agressie in het spel, weinig sociale contacten en weinig andere activiteiten ondernemen.

Amber was niet bekend met de PEGI-symbolen en herkende deze ook niet. Ze geeft aan wel de leeftijdsindicaties te kennen. De ouderlijk toezicht functies kende ze wel, maar heeft ze nooit gebruikt en ze wist niet precies wat het inhield. Ze geeft aan dat ze het niet gebruiken omdat Sander een puber is en dat hij daarom niet te veel begrensd kan worden. Ze geeft aan dat het wel mogelijk is om dit te doen bij jongere kinderen, maar dat dat bij pubers eigenlijk minder goed kan, omdat je ze meer moet loslaten.

- Gerard, JGT

Gerard heeft in zijn werk als JGT diverse malen gewerkt met de GIZ- methodiek. Door zijn ervaringen hiermee kwamen er een aantal bespreekpunten naar voren. Zo benoemt hij net als Marie dat de drie begrippen 'normale zorgen', 'veel stress' en 'machteloosheid' door elkaar kunnen lopen, dus dat een ouder in een eerdere fase al veel stress kan ervaren. Ook had hij zijn twijfels bij het begrip 'machteloosheid'. Als alternatief oppert hij twee horizontale lijnen voor zorgen en stress. Dit zodat de ouder zelf aan kan geven wat hij of zij ervaart bij een situatie. Hij benoemt dat ouders door de begrippen beïnvloed zouden kunnen worden bij het maken van een keuze. Door het op deze manier te doen, denkt Gerard dat er geen waardeoordeel meer aan zit. In het gesprek werpt hij zijn kritische blik op de matrix, dat heeft geresulteerd in eerder benoemde veranderingen.

Gerard heeft het idee dat er wel veel tekst wordt gebruikt in de matrix, maar dat dit aan de andere kant ook helpend is. Hij oppert het idee om misschien ter verduidelijking de opsomming onder elkaar te zetten. Verder is er gesproken over een handleiding voor de JGT'ers. Hij geeft hiervoor een aantal aandachtspunten, zoals het benoemen van belangrijke zaken, toelichten van het gebruik en helpende vragen

Bijlage 7, respondenten

Rondes	Persoon	Achtergrond	Logboek
Eerste ronde	Opdrachtgever	JGT	Februari
	Marjanne Bontjes	GGD, mede-ontwikkelaar van de GOM	Februari
Tweede ronde	Karin	JGT	Maart
Derde ronde	Brenda	De Brijder	Maart
	Tom	Curium	Maart
	Rick	Curium	Maart
	André Parren	Deskundige, auteur van 'Grip op gamen'	Maart
Vierde ronde	Marie	Moeder van kind met autisme	Maart
	Hans	Vader van kind met autisme	Maart
Vijfde ronde	Karin	JGT	April
	Gerard	JGT	April
	Amber	Moeder van kind met autisme	April

Bijlage 8, handleiding JGT

Handleiding matrix gamegedrag

Deze matrix is ontwikkeld voor hulpverleners om hen te ondersteunen bij het in kaart brengen en bespreekbaar maken van gamegedrag en om meer houvast te bieden bij het al dan wel of niet doorverwijzen naar specialistische zorg. Het is een hulpmiddel in het gesprek met ouders, vergelijkbaar met de GOM. De matrix bestaat uit een voor- en achterzijde. De voorzijde richt zich op de globale onderwerpen, waar de achterzijde meer de diepte in gaat. Deze handleiding geeft aandachtspunten, richtlijnen voor het gebruik en helpende vragen. Verdere toelichting en aanpak na het invullen van de matrix, wordt uitgelegd in het bijgeleverde filmpje

Kanttekening: het onderzoek is gericht op jeugdigen met autisme, echter zou het ook ingezet kunnen worden bij andere doelgroepen.

Onderwerp

Domeinen

Leeftijds-
indicatie van
het spel

Inhoud van
een spel
weergegeven in
symbolen

Aankruis-
vlakken

ZICHT HOUDEN	GAMES/ SPELLETJES	FIFA, Rocket League, Zoo Tycoon	3	Minecraft, Mario, Pokémon Go, Roblox, LEGO	7	Fortnite, World of Warcraft, League of Legends, Overwatch, Clash of Clans, Clash Royale	12	Halo, Destiny, ARK, Horizon Zero Dawn	16	GTA, The Witcher, Call of Duty, Battlefield, Red Dead Redemption, Mortal Kombat, Fallout, Conan Exiles, Assassins Creed, Counter Strike, Borderlands	18	
	Anders, namelijk...											
	PEGI- SYMBOLEN											
	OUDERLIJK TOEZICHT	Kent <u>wel</u> de ouderlijktoezicht functie van Apps en consoles, zoals Nintendo, Sony (Playstation) en Microsoft (Xbox)					Kent <u>niet</u> de ouderlijktoezicht functie van Apps en consoles, zoals Nintendo, Sony (Playstation) en Microsoft (Xbox)					
	MIJN KIND SPELT	Nintendo	Playstation	Wii	Xbox	PC	Telefoon					
	Mijn kind speelt <u>wel</u> online		Mijn kind speelt <u>niet</u> online									
	SPEELTIJD PER DAG	0-2 uur	2-4 uur	4-6 uur	6-8 uur	8-10 uur	Meer dan 12 uur					
	SLAAPRITME	Gamet <u>wel</u> vlak voor het slapen					Gamet <u>niet</u> vlak voor het slapen					
	Slaapt gemiddeld uur											
	AFSPRAKEN OVER GAMEN/ SPELLETJES SPELEN											

Stresspijl

Signalen
voor gezond
gamegedrag

Tussenfase

WEINIG STRESS 1				10 VEEL STRESS			
GAMEGEDRAG	ZORGEN						
	STOPPEN MET GAMEN/ SPELLETJES SPELEN	Stopt tijdig, ook als het niet meer leuk is, gaat soms wel iets langer door.	Erge moeite met tijdig stoppen, gaat door ten koste van de stemming, ruzie of spanning bij het moeten stoppen met gamen.	Ontwenningssverschijnselen, alles eraan doen om te blijven gamen. Niet van de kamer af voor bijvoorbeeld toiletgang.			
PRIORITEITEN	Kan tijd maken voor andere belangrijke zaken, zoals afspraken, eten en drinken.	Uitstellen van belangrijke zaken door gamen, zoals afspraken, eten en drinken.	Voorkeur voor gamen (verstoorde balans), niet toekomen aan andere zaken.				
ONTWIKKELING	SCHOOL / WERK	Schoolprestaties/werk tijden niet onder het gamegedrag.	Loopt vast op school wegens gamegedrag zoals huiswerk niet maken, te laat komen, aandacht- en prestatieproblemen.	Veel verzuim door het gamen, niet gaan.			
	VRIJETIJD BESTEDING	Onderneemt naar gamen activiteiten zoals sport, muziekles en clubs.	Andere activiteiten naast het gamen worden geregeld afgezegd, onrust als er niet gegamed wordt, gebrek aan inzicht in eigen gamegedrag weinig initiatief tot alternatieven voor gamen.	Gamen is de enige activiteit (controleverlies), niet kunnen genieten van andere activiteiten, geen inzicht in eigen gamegedrag.			
	SOCIALE CONTACTEN	Heeft offline/online sociale contacten, onderhoudt het contact.	Beperkt onderhouden van sociale contacten, weinig sociale contacten, vermijden van sociaal contact, ruzie over het onderwerp gamen.	Zich afsluiten van offline sociale contacten, geen initiatief tot contact maken met anderen.			
	SLAAPRITME	Nachtrust is tussen de 8-9 uur, soms gamen vlak voor het slapen.	Tekort aan slaap en/of vermoeidheid wegens 's nachts gamen, laat in de avond spelen, overdag dutjes doen.	Omgekeerd dag- en nachtritme.			

Signalen voor
problematisch
gamegedrag

Tussenfase

Signalen voor
gameverslaving

Aankruiscirkel

Voorzichtigheid
De maten zijn niet vastgelegd tot het spreken van de onderwerpen, echter is het raadzaam om te beginnen met de voorzide. Deze zijde gaat in op toezicht en het globale beeld van het gamegedrag. Ouders omcirkelen/ arcen spellen die de jeugdige speelt, kruisen de vlakken aan die in hun situatie van toepassing zijn en vullen de stippellijnen in.

Helpende vragen:
Kennen ouders de inhoud symbolen?
Weten ze deze te vinden?
Weten ze van de leeftijdsindicatie?
Hoe houden ouders toezicht op het gamen?
Hebben ouders toezicht op online gamen?
Is de jeugdige transparant over spellen?

Belangrijke onderwerpen zijn hier online gamen, PEGI en ouderlijk toezicht. PEGI is een internationaal systeem dat games indeelt in leeftijdsklassen en inhoudssymbolen. In Nederland mogen zestienjarige PEGI 18 spellen kopen en spelen door de Nederlandse wetgeving die stelt dat jeugdigen vanaf zestien meerjarig zijn. Indicaties worden op basis

van het offline spel gemaakt. Zo kan een PEGI 7 spel door onlinemogelijkheden PEGI 12/16 inhoud hebben. Daarom is toezicht en globale kennis vanuit de ouder belangrijk. Gameconsoles, zoals Nintendo Switch maken ouderlijktoezicht mogelijk door bepaalde apps beschikbaar te stellen voor de telefoon/ tablet die bepaalde functies reguleren. Bij andere consoles, zoals Playstation moet het reguleren gedaan worden in de instellingen van een console. Als hulpverlener kun je ouders hierop wijzen, echter is het van belang om de onvoorspelbaarheid van functies als schermtijdbeperking bespreekbaar te maken. Jeugdigen hebben geen zicht op de apps of ingestelde functies, waardoor het 'opeens' afsluiten van een console voor spanning kan zorgen.

Achterzijde: gamegedrag, ontwikkeling

Het is de bedoeling om voorafgaande het bespreken van de achterzijde een aantal zaken te benoemen of uit te leggen, zoals de aanwezigheid van vijf opties, dat signalen die niet van toepassing zijn wegstrepen kunnen worden en het toelichten dat de kleuren niet een waardeoordeel zijn.

De kleuren representeren de toenemende zorgen die ouders kunnen ervaren bij toenemende gameproblematiek. Als een jeugdige tussen twee 'indicaties' in valt, kan de ouder bijvoorbeeld kiezen voor blauw en de signalen die niet van toepassing zijn weg te strepen. Voor hulpverleners en ouder is dit een overzichtelijke manier om een beeld te krijgen van de problematiek. Als er veel rode indicaties zijn kan dit wijzen op een verslaving, echter komen hier meer factoren bij kijken zoals hoelang de problemen aanwezig zijn. Toch dient de matrix als richtlijn voor de hulpverlener om bijvoorbeeld de Brijder in te schakelen/ erbij te betrekken als er relatief gezien veel rode signalen zijn. De stresspijler is een visuele weergave van de schaalvraag en staat los van de matrix. Hier kan de ouder aangeven hoeveel stress zij ervaren bij de situatie of per onderdeel.

Helpende vragen:

Waarom gamet de jeugdige?

Is gamen de oorzaak van problemen of zijn er andere factoren die bijdragen aan het probleem?

Wanneer zijn de problemen ontstaan?

Is de jeugdige zelfstandig of heeft hij/ zij nog sturing nodig?

Belangrijk in dit gedeelte is de reden *waarom* de jeugdige gamet. In de matrix wordt gamen als oorzaak beschreven van problemen op andere gebieden, echter kan het ook zijn dat er problemen op andere gebieden zijn die leiden tot problematisch gamegedrag. Denk bijvoorbeeld aan vluchtgedrag in het gamen door problemen op school. Het is daarom van belang om stil te staan bij de achterliggende reden om problematiek te kunnen reduceren.

Gebruik achterzijde: opvoeding

Dit onderdeel biedt de hulpverlener richtlijnen voor de eventuele aanpak van de problematiek. Hier staan vaardigheden en factoren die een bijdrage kunnen leveren aan het in standhouden van problematiek. Door deze uit te vragen, heeft de hulpverlener inzicht op welke onderwerpen hij/ zij iets kan betekenen voor ouders. Zoals het werken aan een gelijke aanpak bij het gamegedrag door beide partners, wanneer er ter sprake komt dat ouders niet op een lijn zitten. De kleuren staan niet voor specifieke indicaties, maar geven de 'ernst' aan. In dit domein wordt er gesproken over 'voorzieningen', dit zijn alle regelingen ter ondersteuning van ouders, zoals PGB en kinderbijslag, maar ook voorzieningen als onderwijs en kinderopvang.

Helpende vragen:

Hebben ouders het over diens handelen?

Hoe ziet het praten over de opvoeding eruit?

Denken ouders hetzelfde over het gamen?

Is er een gelijke aanpak door beide partners?

Hoe werd er omgegaan met het gamegedrag?

Gamen en autisme

Gamen onder jeugdigen met autisme is populair (Novadic-Kentron, z.d.). Zo krijgen hulpverleningsinstanties, zoals het JGT te maken met de doelgroep 'gamende jeugdigen met autisme'. Deze jeugdigen hebben extra risico's voor het ontwikkelen van problematisch gamegedrag, in vergelijking met jeugdigen zonder autisme. Dit heeft onder anderen te maken met een verstoord tijdsbesef, waardoor ze langer en meer gamen zonder dit door te hebben. Daarnaast voelen ze weinig lichamelijke pijnprikkels, waardoor ze gemiddeld langer door kunnen spelen zonder fysieke last te ervaren als gevolg van te lang gamen en ze hebben moeite met het voorstellen van toekomstige situaties. Dat betekent dat ze niet inzien dat (te) veel gamen een probleem kan zijn voor de toekomst (Kisjes &

Mijland, 2011). Ten slotte zijn jeugdigen met autisme ook verslavingsgevoeliger (bijlage 6). Echter, komt gameverslaving weinig voor (WHO, 2019). Ook deskundige A. Parren geeft aan dat het veelal om problematisch gamegedrag gaat en niet om gameverslaving.

Waarom is gamen populair?

Games sluiten in veel aspecten aan bij de doelgroep. In het echte leven wordt bijvoorbeeld vooral een brede interesse gewaardeerd. In de gamewereld is dat andersom, iemand met gedetailleerde kennis (preoccupatie) over een game heeft aanzien. Jongeren met autisme hebben daarnaast moeite met ontspannen, omdat veel activiteiten spanning oplevert. Gamen geeft ze (meestal) rust, omdat de prikkels voorspelbaar zijn. Juist dit gevoel van controle en voorspelbaarheid missen ze in het dagelijks leven. Controle over diverse prikkels, zoals muziek en andere instellingen is daarom prettig. Games voorzien ook in de behoefte om een activiteit af te ronden, omdat ze een duidelijk begin en eind hebben, doormiddel van opdrachten of levels die een gamer kan/ moet doorlopen. Gamen kan verder als uitlaatklep dienen om negatieve spanningen te ontladen (Kisjes & Mijland, 2011). Ook de indirecte manier van communicatie, via chats, zorgt voor een veilig gevoel (Parren, 2018).

Positieve aspecten

Vaardigheden waar deze jeugdigen moeite mee kunnen hebben, worden door games getraind, zoals concentratie vermogen, fysieke-, interpersoonlijke- en intrapersonlijke vaardigheden (Kisjes & Mijland, 2011). Voorbeelden hiervan zijn fijne motoriek, oog-handcoördinatie, communicatie (lezen, typen), verbeeldingskracht, leren omgaan met teleurstellingen en (online) sociale interactie (Novadic-Kentron, z.d.). Andere positieve aspecten zijn: stimuleren van probleem oplossend denken, samenwerken, doorzettingsvermogen en het toenemen van de eigenwaarde (Parren, 2018)

Negatieve aspecten

Effecten van gamen kunnen ook negatief uitslaan. Zo beschrijven ouders van deze jeugdigen, dat ze de controle over hun emoties verliezen tijdens het gamen. Ze reageren dan kortaf, hebben driftbuien of beginnen te schelden. Ouders zien dat de boosheid en prikkelbaarheid voortkomt uit frustratie en gepaard gaat met onmacht om deze frustratie te kanaliseren. Dit gedrag komt met name voor bij games met een agressieve inhoud. Games kunnen ook door deze jeugdigen als hulpmiddel worden ingezet om te ontsnappen aan voor hen moeilijke situaties of emoties. Gamen kan dan leiden tot het meer in zichzelf keren, vereenzaming en geblokkeerd raken. Daarnaast kan gamen veel energie kosten, dat kan leiden tot vermoeidheid en het hebben van een mat gevoel (Kisjes & Mijland, 2011).

Gezond gamegedrag, problematisch of verslaving?

De kern van gezond gamegedrag is dat het dagelijks functioneren niet belemmerd wordt door het gamen. Indien hier wel spraken van is, gaat het over problematisch gamegedrag (Trimbos instituut, z.d.). Indien dit zich ontwikkelt tot een verstoord balans in het dagelijks functioneren, spreken we over verslaving (WHO, 2019).