

INHOUD

Voorwoord 9

Hoofdstuk 1 Introductie 11

- 1.1 Motieven voor het spelen van games 15
- 1.2 Compulsief gamegedrag 16
- 1.3 Gevolgen van compulsief gamegedrag 17
 - 1.3.1 Agressie 18
 - 1.3.2 Sociale gevolgen 18
 - 1.3.3 Schoolprestaties 19
 - 1.3.4 Lichamelijke klachten 19
- 1.4 Factoren die een kind of jongere kwetsbaar maken voor compulsief gamegedrag 21
 - 1.4.1 Karaktertrekken 22
 - 1.4.2 Leeftijdsgenoten/vrienden (die overmatig gamen) 23
 - 1.4.3 Psychosociale problemen 24
 - 1.4.4 Kinderen met ernstige psychosociale problemen 26
 - 1.4.5 Onderscheid naar verschillende vormen van ernstige psychosociale problemen 26

Hoofdstuk 2 Het onderzoek 33

- 2.1 Aanleiding voor het onderzoek 34
 - 2.1.1 De doelstellingen 34
 - 2.1.2 Verwachtingen 35
- 2.2 Onderzoeksgroep 36
 - 2.2.1 De Pionier 37
- 2.3 Onderzoeksprocedure 38
- 2.4 Kwantitatieve gegevensverzameling: De Kindervragenlijst naar Compulsief Gamegedrag 38
 - 2.4.1 Video Game Addiction Test (VAT) 38

- 2.4.2 Speelwijzen en speltypes 39
- 2.4.3 KIVPA 40
- 2.5 Kwalitatieve gegevensverzameling: panelgesprekken met de gamers zelf, hun ouders, leerkrachten en behandelaars 40

Hoofdstuk 3 Resultaten 41

- 3.1 De vragenlijsten 42
 - 3.1.1 Voorkomen van gamen bij kinderen van 8-13 jaar 42
 - 3.1.2 Onderscheid naar speltypes 43
 - 3.1.3 Prevalentie van compulsief gamegedrag bij jongens van 8-13 jaar 43
 - 3.1.4 Speltype en compulsief gamegedrag 43
- 3.2 Het verband tussen psychosociale problematiek en compulsief gamegedrag 44
- 3.3 Het voorkomen van compulsief gamegedrag in het speciaal onderwijs 45
 - 3.3.1 Voorkeur voor speltype onder de klassen ingedeeld naar psychopathologie 45

Hoofdstuk 4 Kwalitatieve gegevens 47

- 4.1 De gamers zelf aan het woord 48
 - 4.4.1 Aantrekkelijke aspecten van gamen 48
 - 4.4.2 Voorkeur voor type games 49
- 4.2 Gamegedrag op school 51
- 4.3 Gebrek aan 'gameopvoeding' 52
 - 4.3.3 Waarom kinderen met autisme niet van online games houden 53
 - 4.3.4 Wegwerpentertainment 54
- 4.4 De plaats van (compulsief) gamegedrag binnen de behandeling op de Bascule 54

Hoofdstuk 5 Conclusie en discussie 57

- 5.1 Beantwoording van de onderzoeksvraag 58
 - 5.1.1 Gamegedrag van kinderen en jongeren is vergelijkbaar 58
 - 5.1.2 Compulsief gamegedrag is verhoogd onder online gamers 58
 - 5.1.3 Psychosociale problematiek en compulsief gamegedrag 59
 - 5.1.4 Autisme is een extra risicofactor voor compulsief gamegedrag 60
- 5.2 Beperkingen van ons onderzoek 62
- 5.3 Conclusie en aanbevelingen 64

Literatuur 67

Bijlage 73