

Inhoud

Inleiding	9
1 De spelers en de games	13
1.1 De spelers	13
1.2 De games	21
2 Gameverslaving	31
2.1 Onderzoek naar gameverslaving	32
2.2 Vergelijkingen met andere verslavingen	38
2.3 Ontvankelijkheid voor gameverslaving	42
2.4 Motieven en motivaties	47
3 De aantrekkingskracht	53
3.1 Basiselementen	53
3.2 Betrokkenheid	61
3.3 Overwinningen	67
3.4 Aantrekkelijk geweld	75
3.5 Online cliffhangers	78
3.6 Virtuele eindeloosheid	83
4 Gevolgen van gamegebruik	89
4.1 Agressie	90
4.2 Isolement	92
4.3 Schoolprestaties	93
4.4 Slaaptekort	94
4.5 Lichaamsbeweging en vetzucht	95
4.6 Hand-oog coördinatie	96
4.7 Leergedrag	97
4.8 Interactieve educatie	99
4.9 Stereotypering	101
4.10 Reclame	103
4.11 Propaganda	104
4.12 Oorlogstraining	105
5 Herkennen van dwangmatig gamegebruik	107
5.1 Verveling en plezier	108
5.2 Problemen	109
5.3 De weg naar gameverslaving	110
5.4 Herkenning	112
5.5 Diagnose	113

6	Behandeling van gameverslaving	117
6.1	Behandelingsmodellen	118
6.2	De opmaat tot herstel	121
6.3	De weg naar herstel	123
6.4	Beheersing	125
7	Aanpak van gameverslaving bij kinderen	127
7.1	Herkenning van gameverslaving bij kinderen	128
7.2	Adviezen voor ouders	129
7.3	Verantwoordelijkheid nemen	131
7.4	Gamegedrag bespreken	132
7.5	Regels stellen	133
7.6	Een speelse aanpak	135
7.7	Noodmaatregelen	136
	Besluit	139
	Verklarende woordenlijst	141
	Websites	145
	Literatuur	149