

# Spelanalyse

handleiding & casusbeschrijvingen

# Handleiding

## BESCHRIJVING —

De Spelanalyse is een topic-lijst die gebruikt kan worden in de cognitief gedragstherapeutische behandeling (CGT) van problematisch gamen bij jongeren. Met de Spelanalyse wordt samen met de jongere op een gestructureerde en verdiepende manier het gamegedrag in kaart gebracht. Het instrument bestaat uit een vragenlijst van acht onderdelen: 1) inleiding, 2) belonende elementen, 3) sociaal netwerk, 4) groepsdruk, 5) identiteit, 6) tijd, 7) geld, 8) samenvatting en conclusie.

## POSITIONERING → ←

De Spelanalyse is ontwikkeld voor de specialistische jeugdverslavingszorg en andere organisaties waar jongeren met gameproblematiek hulp krijgen. Het dient als startpunt van een CGT-behandeling gericht op problematisch gamen bij jongeren.

De Spelanalyse wordt afgenomen nadat eerst een reguliere intake heeft plaatsgevonden waarbij gezinsfunctioneren, sociaal functioneren, psychische en lichamelijke klachten, schoolprestaties en vrijetijdsbesteding in beeld zijn gebracht. De samenhang tussen het gamen en de problemen op verschillende levensgebieden wordt in hoofdlijnen uitgevraagd tijdens de intake. Bij de Spelanalyse wordt op gedetailleerd niveau ingegaan op het gamen. Op die manier wordt in kaart gebracht welke elementen binnen het spel ertoe bijdragen dat de jongere door blijft gaan met gamen en moeilijk kan stoppen.

## DOEL ✦

De Spelanalyse heeft tot doel beter inzicht te krijgen in de functie van het gamen als geheel en van bepaalde elementen binnen het gamen. De verkregen inzichten kunnen worden gebruikt voor de uitwerking van zelfcontrolemaatregelen en functieanalyses binnen de CGT-behandeling. Tevens kan met behulp van de Spelanalyse goed aangesloten worden bij de belevingswereld van de jongere waardoor de therapeutische relatie versterkt wordt. De Spelanalyse neemt drempels bij behandelaren weg om te praten over gamen. Behandelaren hebben geen specifieke kennis nodig over games voor de afname van de Spelanalyse.

## DOELGROEP ✦

Jongeren (12 t/m 22 jaar) die zijn toegewezen aan een CGT-behandeling gericht op het stoppen of verminderen van problematisch gamen. Het gamen kan plaatsvinden middels verschillende devices (bijv. telefoon, tablet, laptop) of op een console (bijv. Xbox, PlayStation).

## EXCLUSIECRITERIA ✕

De Spelanalyse is niet geschikt om in gesprek te komen over ander problematisch gedrag op internet zoals overmatig gebruik van sociale media of het bezoeken van pornosites. De Spelanalyse is ook niet gericht op jongeren die online gokken, maar gokelementen binnen games komen wel aan de orde.

## VOORWAARDEN |

De Spelanalyse kan worden afgenomen door HBO- en WO-geschoolde behandelaren werkzaam in een instelling voor verslavingszorg of een andere organisatie waar jongeren met gameproblematiek hulp krijgen. Er is geen specifieke scholing vereist om de Spelanalyse af te kunnen nemen.



## WERKWIJZE

### Houding

Bij het afnemen van de Spelanalyse is een open en geïnteresseerde houding belangrijk. Het wordt aangeraden om bij de jongere aan te geven wanneer je niet begrijpt wat de jongere bedoelt. Jongeren leggen doorgaans met enthousiasme uit wat ze doen bij het gamen.

### Tijd

Het duurt ongeveer 45 minuten om inzicht te krijgen in één spel. Wanneer een jongere meerdere spellen speelt, overleg dan met de jongere over welk spel in gesprek gegaan wordt. Bij voorkeur is dit het spel dat voor de jongere de meeste problemen veroorzaakt. Het is ook mogelijk om meer dan één sessie te besteden aan de Spelanalyse

zodat meerdere spellen besproken kunnen worden. Tevens kan bij het bespreken van één spel gevraagd worden of de in standhoudende factoren overeenkomen met de in standhoudende factoren van andere spellen.

### Categorieën

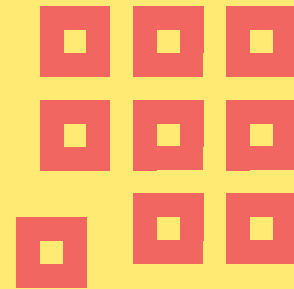
De Spelanalyse bevat vragen die zijn onderverdeeld in verschillende categorieën. Per categorie wordt een casus beschreven met een probleemschets en een bijpassend plan van aanpak. Deze casusbeschrijving is ter informatie toegevoegd, zodat de behandelaar een beeld kan vormen van de problemen die zich bij die categorie kunnen voordoen. Na de casusbeschrijving volgt een aantal vragen. Deze vragen dienen als richtlijn om in gesprek te komen

over het gamen en te onderzoeken of er zich binnen de betreffende categorie problemen voordoen. De aansluiting bij de jongere blijft een zeer belangrijk aandachtspunt. Wanneer de vragen van de betreffende categorie niet van toepassing zijn voor de jongere dan kun je deze overslaan en doorgaan naar de volgende categorie.

### Aantekeningen

Op de laatste pagina's staat een tabel waarin ruimte is voor aantekeningen per categorie en een overkoepelende samenvatting en conclusie. De informatie uit de tabel kan vervolgens worden gebruikt voor de sessies van de CGT-behandeling waarin de zelfcontrolemaatregelen en de functieanalyses aan de orde komen.

# Categorieën & Voorbeeldcases



# Inleiding

## GLBAAL BEELD KRIJGEN VAN DE GAME DIE IEMAND SPEELT

### Vragen

- Welk spel speel je?
- Kun je mij meer vertellen over de verhaallijn van de spellen? En wat vind je mooi aan deze spellen?
- Speel je online?
- Wat voor soort genre is jouw spel?
- Hoe ziet het spel eruit?
- Weet je wie de makers zijn van het spel? Heb je meer games van deze makers?

# Belonende elementen

## WAT LEVERT HET SPEL OP AAN STATUS EN BELONINGEN?

### Probleemschets

Kevin is een 16-jarige jongen die een third-person shooter game speelt. Hij speelt ongeveer acht uur per dag. Hij trekt zich hierdoor steeds vaker terug op zijn kamer en zijn resultaten op school verslechteren. Hij heeft als doel professioneel speler te worden, hij droomt over een toekomst die bestaat uit gamen en veel geld. Hij wil daarom steeds beter worden en heeft veel successen. Ouders vinden het een onzinnige toekomstdroom.

### Aanpak

Binnen de behandeling is aandacht besteed aan de haalbaarheid van de toekomstdroom van Kevin. Ouders ontdekten dat er veel geld te verdienen valt binnen deze wereld, wat een erkenning was voor Kevin. Tegelijk heeft Kevin op internet opgezocht wat hij moet doen om een serieuze kans te creëren voor de verwezenlijking van zijn droom. Het leven als een echte topsporter met veel discipline en ritme ten aanzien van slaap, eten, bewegen en het trainen van saai vaardigheden binnen het spel, hebben hem afgeschrikt. Hij overweegt nu een opleiding in de richting van game design. Zijn motivatie om minder te gamen en meer aan school te doen is hierdoor toegenomen.

### Vragen

- In welke spellen ben je goed? Waar ben je dan goed in?
- Heb je een hoge rating?
- Ken je succesvolle gamers of volg je succesvolle gamers?
- Weet je hoeveel de succesvolle gamers verdienen en inspireert je dat?
- Wat is voor jou het belangrijkste doel van het gamen?
- Krijg je een beloning als je langer doorspeelt?
- Wat kan je winnen?
- Wordt je naam vermeld als je wint?
- Wat heb je geleerd door het gamen?
- Hoe groot is de druk om meer winst te behalen?

# Sociaal netwerk

## IN KAART BRENGEN VAN ONLINE CONTACTEN EN KWALITEIT DAARVAN

### Probleemschets

Jordy is een 14-jarige jongen die veel huiswerk moet maken op de computer. Hij vindt het dan moeilijk om de verleiding te weerstaan om geen spel te gaan spelen. Doordat hij ook chatprogramma's open heeft staan tijdens het huiswerk maken, komen er steeds pop-ups in beeld waarbij uitgenodigd wordt door online vrienden om mee te doen met een online roleplaying game. Dit verleidt hem nog eens extra. Het gebeurt dan ook vaak dat hij tijdens het huiswerk maken gaat gamen.

### Aanpak

Gedurende de behandeling heeft Jordy bedacht dat er ook nog een oude laptop beschikbaar is die snel genoeg is voor zijn huiswerk, maar te oud is voor de games die hij speelt. Hij logt niet meer in op de chatprogramma's. De verleiding is hierdoor aanzienlijk afgenomen.

### Vragen

- Heb je sociale contacten via het gamen? Ken je hen ook persoonlijk? Ken je hen via het gamen of van elders?
- Praat je met hen online? Zo ja, waar hebben jullie het meestal over?
- Speel je in een vaste groep (Quest) of kan dat wisselen?
- Speel je samen met anderen uit andere tijdszones?
- Hoe maak je afspraken om te spelen?



# Groepsdruk

**IN KAART BRENGEN VAN HET GEVOEL MEE TE MOETEN DOEN EN EVENTUELE JALOEZIE ALS ANDEREN SAMEN SPELEN.**

## Probleemschets

Lisa is een 19-jarige jonge vrouw die ongeveer twaalf uur per dag een MOBA (multiplayer online battle arena) speelt. Haar vriend speelt hetzelfde spel. Gedurende de behandeling wordt duidelijk dat ze het zeer moeilijk kan verdragen wanneer haar vriend met andere meisjes een spelronde gaat spelen. Ze probeert dan ook altijd online te zijn op het moment dat hij online is, zodat zij met hem in het team kan spelen. Daarnaast checkt ze veel op zijn account met wie hij voor het laatst heeft gespeeld.

## Aanpak

Binnen de behandeling is aandacht besteed aan relatieproblemen en jaloezie binnen de relatie. Uiteindelijk heeft de relatie geen stand gehouden. Lisa is een stuk minder gaan gamen, mede doordat ze fulltime werk heeft gevonden.

## Vragen

- Zijn anderen afhankelijk van jou als je speelt? Heb je het gevoel onmisbaar te zijn bij bepaalde spellen? Zo ja, welke spellen?
- Kan je zien wie er online zijn?
- Kan je dat ook uitzetten?
- Kan je zien wie er samen spelen?
- Ervaar je druk om games of updates aan te schaffen omdat anderen dat ook doen?
- Ervaar je druk om te spelen omdat anderen dat vragen?

# Identiteit

## HOE VERHOUDT DE IDENTITEIT DIE MEN IN EEN SPEL KIEST ZICH TOT HET DAGELIJKS LEVEN?

### Probleemschets

Paul is achttien jaar en is al twee jaar nauwelijks meer op school geweest. Op de lagere school werd hij gepest. Hierdoor is hij erg onzeker geworden en heeft continu het idee dat mensen negatief over hem denken. Paul heeft weinig sociale contacten en durft niet meer naar school. Hij voelt niet de vrijheid om te doen wat hij zelf wil, uit angst dat hij het niet kan of dat anderen hem negatief zullen beoordelen. Hij gamet twaalf uur per dag. Hij speelt online roleplaying games en kiest bij voorkeur karakters die een heldenstatus hebben. Het zelfvertrouwen, de capaciteiten en de middelen die zulke karakters hebben trekken hem aan, het geeft hem een gevoel van vrijheid en onafhankelijkheid.

### Aanpak

Binnen de behandeling is aandacht besteed aan het verbeteren van het zelfbeeld en het uitbreiden van probleemoplossingsvaardigheden.

### Vragen

- Als je een karakter kiest, waar houd je dan rekening mee, en waarom? Kies je bij verschillende spellen andere karakters?
- Ben je in het spel iemand anders dan in het echte leven?
- Omschrijf je favoriete karakter?
- Zou je liever die persoon willen zijn?
- In hoeverre verschilt dat karakter van jou?

# Tijd

## HOEVEEL CONTROLE HEFT IEMAND OVER DE HOEVEELHEID DIE ER WORDT GESPEELD? EN WELKE ROL SPELEN SPELELEMENTEN DAARIN?

### Probleemschets

Sam is een 15-jarige jongen. Hij speelt veel verschillende games. Het blijkt dat het spel waarbij hij wiskundige problemen moet oplossen, de meeste negatieve invloed heeft op zijn huiswerk. Wanneer hij met dit spel moet stoppen terwijl hij de oplossing nog niet heeft gevonden, blijft hij hier de hele tijd in zijn hoofd mee bezig. Sam blijft maar nadenken over de oplossing en moet steeds de behoefte onderdrukken om niet verder te gaan met spelen. Dit leidt tot concentratieproblemen, in de les en bij huiswerk maken.

### Aanpak

In de behandeling heeft Sam gezocht naar een ander moment om dit spel te spelen. Hij is het in het weekend gaan spelen omdat hij dan altijd genoeg tijd heeft om het probleem op te lossen en niet met een onopgelost probleem de computer hoeft af te sluiten. Hierdoor kan hij zich beter concentreren.

### Vragen

- Hoeveel uur zit je gemiddeld achter een beeldscherm (telefoon/ games/ internet)?
- Speel je in andere tijdzones?
- Als je een spel speelt, hoe lang doe je dat dan?
- Hoe lang duurt een potje?
- Kan je het uitzetten? Hoe reageer je als je tussentijds moet stoppen van je ouders?
- Hoe lang kan je het spelen?
- Is het spel eindig?
- Wat doe je om inzicht te krijgen in de hoeveel tijd die je speelt?
- Ben je in je hoofd bezig met gamen wanneer je niet online bent? Bij welk spel ervaar je dat?
- Volg je andere gamers op streaming platforms?

# Geld

## IN HOEVERRE SPEELT GELD EEN ROL BIJ (ONDERDELEN VAN) HET GAMEN?

### Probleemschets

Ricardo is een 13-jarige jongen die Fifa speelt. Hij speelt steeds langer en vaker waardoor zijn huiswerk er onder lijdt. Het meest verleidelijke element uit het spel blijken lootboxes te zijn: het kopen van een pakketje waarin een onbekend aantal spelers zitten van een onbekende kwaliteit. Het openmaken van dit pakketje geeft Ricardo een enorme kick, waardoor hij dit steeds vaker en meer wil doen. Ricardo heeft inmiddels al veel geld van zijn ouders gestolen om zulke pakketjes te kopen.

### Aanpak

Ouders hebben de versie van Fifa waar Ricardo mee speelt verwijderd en hebben een andere versie zonder lootboxes aangeschaft. Het is nu een stuk minder aantrekkelijk voor Ricardo om Fifa te spelen waardoor hij er minder tijd in steekt. Ook kost het hem geen geld meer. Het gestolen geld moet hij terugbetalen door klusjes voor zijn ouders te doen.

### Vragen

- Geef je wel eens geld uit aan de aanschaf van een game?
- Zijn er abonnementskosten voor jouw game?
- Geef je weleens geld uit binnen een game? Waar betaal je dan voor? Bijvoorbeeld een gokelement of extra arsenaal kopen om beter te worden (pay to win)?
- Zijn er kosten aan updates verbonden?
- Heb je enig idee hoeveel geld je uitgeeft aan gamen?
- Heb je weleens geld verdiend of gewonnen middels het gamen?

# Samenvatting & Conclusies



# belangrijkste punten

Wat zijn de belangrijkste punten van het gesprek?

## BELONENDE ELEMENTEN

## SOCIAAL NETWERK

## GROEPSDRUK

## IDENTITEIT

# belangrijkste punten

Wat zijn de belangrijkste punten van het gesprek?

**TIJD**

**GELD**

**CONCLUSIES / SAMENVATTING**

## Colofon

### Ontwikkelaar van de interventie

PG Jeugdverslavingszorg:

Brijder Jeugd

Youz Verslavingszorg

PARC

[www.brijderjeugd.nl](http://www.brijderjeugd.nl)

[www.youz.nl/verslaving](http://www.youz.nl/verslaving)

[www.brijder.nl/wie-we-zijn/wetenschappelijk-onderzoek](http://www.brijder.nl/wie-we-zijn/wetenschappelijk-onderzoek)

### Contactpersoon

Berend Hofman

[b.hofman@parnassagroep.nl](mailto:b.hofman@parnassagroep.nl)

Dit instrument is ontwikkeld door Merel Evertse, Mariken Müller en Marianne Post in samenwerking met Renske Spijkerman en Leontien Los.

### Vormgeving:

Nina Schouten

(Redesigning Psychiatry)

[nina@redesigningpsychiatry.org](mailto:nina@redesigningpsychiatry.org)

### Datum

20 november 2021, Den Haag