



drugs abc gamen

Games zijn digitale spellen die ontspanning en plezier bieden. Gamen is een onderdeel van de vrijetijdsbesteding van heel wat kinderen, jongeren, maar ook volwassenen. Games onderscheiden zich van andere digitale activiteiten (bv. chatten, tv of YouTube kijken) door interactieve eigenschappen die ervoor zorgen dat gamers actief deelnemen aan de verhaallijn.

Drugs ABC gamen biedt antwoord op volgende vragen: welke soorten games bestaan er? Wat zijn de effecten van games? Wat zijn de nieuwste evoluties in gamen? Wat zijn de fasen van gamegedrag? Wat zijn signalen van mogelijks probleemgedrag? Hoe screenen?

Soorten games

Doorheen de jaren is een ruim aanbod aan recreatieve games ontstaan. Zo groeide de game-industrie uit tot een industrie die ondertussen een grotere omzet draait dan de filmindustrie. Voor elke gamer is er wel een spel op de markt, variërend van de kleine woord- of puzzel spelletjes via de webbrowser tot de online spelen die door heel veel mensen samen worden gespeeld. Er kan onderscheid gemaakt worden tussen soorten games: er zijn online of offline games en er zijn verschillende gamegenres. Naast de recreatieve games zijn er ook educatieve games: de serious games.

OFFLINE VS. ONLINE GAMES

Offline games speel je zonder internetverbinding, voor online games heb je wel een internetverbinding nodig. Het onderscheid tussen online of offline gamen wordt steeds vager. Vrijwel elk gameplatform heeft de mogelijkheid om het internet te gebruiken. Bepaalde online games beschikken over een virtuele wereld die blijft evolueren, ook wanneer de gamer er niet is. De spelwereld kan hierdoor veranderd zijn als de speler opnieuw inlogt.

GAMEGENRES

Games worden daarnaast onderverdeeld op basis van hun inhoudelijke verschillen. Veel games zijn een combinatie van verschillende gamegenres, waardoor ze niet binnen één categorie passen. Het gaat over avonturengames, vecht- en schietgames, platformgames, puzzelgames, simulatiegames (sport, race,...), sandbox games, role playing games en strategie games. Meer specifieke informatie over elk van de gamegenres vind je terug in het [Dossier Gamers](#).

SERIOUS GAMES

Educatieve of serious games vormen een aparte categorie omdat ze specifiek ontworpen zijn voor andere doelen dan ontspanning. Deze games zijn bedoeld om van te leren, om kennis en vaardigheden te ontwikkelen. Er wordt steeds meer gebruik van gemaakt in het onderwijs, gezondheidszorg, maar ook in het bedrijfsleven.

Evoluties in de kijker

De game-industrie is in volle expansie en evolueert razendsnel. Vroeger werden games enkel gespeeld op consoles, waar ondertussen verschillende elektronische toestellen zoals computer, tablet of smartphone het gamen toegankelijker hebben gemaakt. Met behulp van virtual-reality-brillen kan een gamer tegenwoordig zelfs volledig 'in' de game stappen. De gamewereld staat met andere woorden niet stil en brengt dan ook heel wat nieuwigheden met zich mee. We lichten enkele evoluties toe:

INGAME AANKOPEN¹

Steeds vaker is het verdienmodel van de game-industrie gericht op inkomsten van ingame-aankopen. Dit wil zeggen dat gamers tijdens het spelen van een game nieuwe inhoud, functies of updates kunnen aankopen. Deze aankopen gaan vaak over kleinere bedragen, maar bij regelmatige aankopen kan het eindtotaal wel aantikken. Het gaat bijvoorbeeld over het aankopen van een virtuele munteenheid (bv. diamanten) die je kan gebruiken binnen de game om extra levels of zones in de spelwereld te ontgrendelen, wapens te kopen om vooruitgang te boeken in het spel, loot boxes² te betalen (schatkist waarvan inhoud ongekend is) of uiterlijke upgrades die niet noodzakelijk functioneel zijn (bv. skins, tatoeages, ...). ... Deze inhoud, functies of updates kunnen ook beschikbaar zijn buiten het spel, als afzonderlijke aankopen in onlinewinkels.

¹ <https://pegi.info/nl/node/50>

² Betalende loot boxes vallen onder de noemer van een kansspel binnen de gokwetgeving.

ONLINE STREAMING

Games kunnen naast de klassieke cd-rom voor de console of computer, gedownload worden of gespeeld worden op webbrowsers, sociale media en via apps. Vanaf 2020 zullen games bovendien via online streamingdiensten (vergelijkbaar met Netflix) aangeboden worden. Deze maken het downloaden of het installeren van updates, net als krachtige computers overbodig. Met een stabiele internetverbinding kan je zo op eender welk toestel de zwaarste games spelen.

ONLINE GAMEPLAY KIJKEN

Het internet biedt allerlei mogelijkheden voor gamers om hun gameplay te delen. Zo kunnen ze hun spel opnemen en delen in een video op YouTube of terwijl ze spelen live streamen op sites zoals bijvoorbeeld Twitch. Hun volgers kunnen op die manier naar hun gameplay kijken, net zoals je een programma of voetbalmatch op tv zou volgen. Er zijn heel wat YouTube en Twitch-sterren die op deze manier geld verdienen. Gamers vinden het dus niet alleen leuk om zelf te spelen, ook heel wat kinderen en jongeren kijken graag naar hoe andere gamers gamen.

E-SPORTS

E-sports (electronic sports) is competitief gamen, waarbij professionele teams (en amateurteams) deelnemen aan nationale en internationale wedstrijden waar ze veel geld mee verdienen. Deze competities gebeuren grotendeels online, maar ook op grote evenementen. Deze E-sports toernooien trekken soms stadions vol fans en ook online kijken heel wat mensen naar deze wedstrijden. Een deel van deze E-sporters worden professioneel begeleid door coaches, voedingsdeskundigen, enzovoort. Net zoals bij andere sporten, wordt er ook gewed op E-sports.

Effecten van games

Elk game heeft andere eigenschappen en vraagt andere vaardigheden van de spelers om opdrachten of missies te voltooien. Hierdoor zijn niet alle effecten van games van toepassing op elk gamegenre. Binnen de effecten kan een onderscheid gemaakt worden tussen voor- en nadelen.

VOORDELEN

Games hebben heel wat positieve effecten. Games zijn een zeer toegankelijke manier om plezier te beleven en te ontspannen. Daarnaast kunnen games de behoefte aan competitie en uitdaging bevredigen. De game kan functioneren als een veilig privélaboratorium. Sommige games bieden de mogelijkheid om een eigen personage (avatar) te creëren en een andere identiteit aan te nemen. Op die manier kunnen spelers experimenteren met verschillende persoonlijkheidskenmerken en vaardigheden.

Andere voordelen zijn het verbeteren van de oog-handcoördinatie en het oriëntatie vermogen, net als het strategisch denken, leren samenwerken, concentreren, het stimuleren van creativiteit, leren snel beslissingen nemen, verhogen van het ruimtelijke inzicht, probleemoplossende vaardigheden en reactiesnelheid. Met het spelen van bepaalde games leert de gamer heel veel over bijvoorbeeld een middeleeuwse stad, de Tweede Wereldoorlog of vreemde talen.

De onmiddellijke feedback in games leert gamers omgaan met falen, uitdagingen en frustraties, maar ook met succes. Succesvol gedrag in een game wordt bovendien vaker beloond dan in het werkelijke leven. Vaak ervaren de spelers een intense trots na het behalen van een overwinning. Door doorzetting kan men in de game een zeker status of respect opbouwen.

Sommige games hebben ook een sociaal karakter. Men speelt dan met of tegen anderen, waardoor sociale vaardigheden geoefend worden. Zo ontstaan (online) vriendschappen.

NADELEN

Naast de voordelen kunnen gamers ook nadelen ervaren tijdens of na afloop van het gamen. Het gaat voornamelijk over klachten op vlak van de fysieke gezondheid zoals vermoeidheid, droge of geïrriteerde ogen, een slechte conditie of overgewicht als gevolg van sedentair gedrag. Veel gamen kan leiden tot slaapproblemen, slechte slaapkwaliteit en een kortere slaapduur. Ook het eetpatroon en de persoonlijke verzorging kan verwaarloosd worden.

Gamen kan het humeur negatief beïnvloeden. Gamers kunnen na het gamen merkbaar gefrustreerd, slechtgezind of prikkelbaar zijn. Sommige spelers ervaren zelfs stress of angst als ze hun vooropgestelde doelen niet behalen. De link met agressie is nog niet uitgeklaard.

Ten slotte kan het spelen van games voor een kleine groep aan gamers zoveel tijd in beslag nemen dat de balans in hun leven verstoord geraakt.



Fasen Gamegedrag

Het overgrote deel van gamers ziet gamen als een hobby of ontspanning en ervaart hiermee weinig tot geen problemen. Een kleine groep van mensen ondervindt problemen. We kunnen stellen dat gamen problematisch wordt wanneer het door een langdurig verlies aan controle negatief interfereert met andere levensdomeinen.

Dit impliceert dat gamen gevat kan worden in een continuüm van normaal, gezond en verantwoord gamen tot problematisch gamen en gamestoornis. De intensiteit waarin gamers spelen wisselt doorheen de tijd. Zeer intense gameperioden worden afgewisseld met periodes van minder gamen en zelfs onthouding. Het is dus niet altijd duidelijk om de grens aan te geven tussen 'gamen als ontspanning, als passie' en 'gamen als risicovol of problematisch gedrag'.

VERANTWOORD GAMEN

Veel kinderen, jongeren en volwassenen gamen. Voor hen is het een leuke hobby die net zoals andere manieren van spelen bij een gezond leven hoort.

Kinderen maken op heel jonge leeftijd al kennis met games. Er is een wildgroei aan apps en sites voor peuters, kleuters en jonge kinderen beschikbaar. Niet iedereen gamet graag en gaat ermee door.

Wie gamet probeert verschillende types van games uit om uit te zoeken welke spelletjes men graag speelt en waar men goed in is. Het gamen kan een leuke hobby worden die de gamer geregeld beoefent. Het gebeurt dat hij af en toe wat langer speelt bij een nieuw spel om het onder de knie te krijgen. Andere bezigheden zoals werk of school komen niet systematisch in het gedrang. Er zijn geen problemen als gevolg van het gamen.

De wetenschap is niet eenduidig over de beschrijving van uit de hand gelopen gamegedrag. Zo zijn er verschillende termen en beschrijvingen in omloop. We baseren ons hier op de voorlopige omschrijving uit de DSM-5³ (2013) en de eerste concrete stap richting officiële conceptualisering in de ICD-11⁴ (2018).

RISICOVOL OF PROBLEMATISCH GAMEN

Wanneer het gamen voor iemand leidt tot enkele (lichte) problemen, spreekt de WHO in de ICD-11 over risicovol gamen. Dit verwijst naar een gamepatroon, online of offline, dat het risico op schadelijke lichamelijke of geestelijke gezondheidseffecten voor het individu of voor anderen rondom dit individu aanzienlijk verhoogt. Het verhoogde risico kan worden veroorzaakt door:

- de frequentie van gamen
- de hoeveelheid tijd die aan deze activiteit wordt besteed
- het verwaarlozen van andere activiteiten en prioriteiten
- risicovol gedrag in verband met gamen of de context ervan
- de nadelige gevolgen van gamen
- of door een combinatie van deze factoren

Het spelpatroon blijft vaak bestaan, ondanks het besef van een verhoogd risico op schade voor het individu of anderen.

³. De Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5) is een actuele classificatie van psychische stoornissen en de bijbehorende criteria, bedoeld om deze stoornissen op betrouwbare wijze te kunnen diagnosticeren.

⁴. De International Classification of Diseases (ICD) is de basis voor de identificatie van gezondheidstrends en -statistieken wereldwijd en de internationale standaard voor het melden van ziekten en gezondheidsproblemen. Het wordt gebruikt door artsen over de hele wereld om aandoeningen te diagnosticeren en door onderzoekers om aandoeningen te categoriseren.

Opgelet: De tijd die men aan het gamen besteedt, is op zich geen voldoende criterium om vast te stellen of iemand problematisch gamet.

Het is normaal om veel tijd te besteden aan een meeslepende hobby en de ene persoon heeft nu eenmaal meer tijd dan de andere. Wanneer het aantal uren over een langere periode extreem wordt, geeft dat wel een sterke indicatie van problematisch of zelfs verslavend gamegedrag. Door vele uren te spelen is er uiteraard weinig of geen tijd meer over om aan andere levensdomeinen te besteden. Het is dus belangrijker om na te gaan welke rol het gamen in iemands leven speelt.

GAMESTOORNIS

We benoemen hier achtereenvolgens hoe de stoornis in de DSM-5 en ICD-11 omschreven wordt.

Voorlopige definiëring DSM-5:

De internetgamingstoornis werd in 2013 opgenomen in de 'te onderzoeken' thema's van de DSM-5. Deze criteria moeten nog verder onderzocht worden vooraleer er kan uitgemaakt worden of er een nieuwe diagnose kan worden opgesteld. De DSM-5-werkgroep vond gelijkenissen met de gokstoornis en met stoornissen in het gebruik van een middel. Dit resulteerde in volgende voorlopige omschrijving:

De internetgamingstoornis bestaat uit een patroon van overmatig en langdurig online gamen dat leidt tot een cluster van cognitieve en gedragssymptomen, waaronder het toenemend verlies van controle over het gamen, tolerantie en onttrekkingssymptomen, die overeenkomen met de symptomen van stoornissen in het gebruik van een middel. Het gamen wordt voortgezet ondanks de verwaarlozing van andere activiteiten. Weerhouden worden van het gamen leidt tot geagiteerd of boos zijn. Normale verplichtingen worden verwaarloosd.

Deze omschrijving wordt gevat in 9 criteria en men stelt voor te spreken van een 'internetgamingstoornis' van zodra er minstens 5 kenmerken vast te stellen zijn in een periode van een jaar. De stoornis kan licht, matig of ernstig zijn.

Eerste officiële definiëring ICD-11:

Wanneer iemand ernstige problemen ontwikkelt in verband met gamen, spreekt de WHO sinds 2018 in haar 11e versie van de ICD over de 'gamestoornis'. De gamestoornis wordt hier gekenmerkt door:

een patroon van aanhoudend of terugkerend speelgedrag ('digitale gaming' of 'video-gaming'), dat online of offline kan zijn, gemanifesteerd door:

- verminderde controle over het gamen (bijv. begin, frequentie, intensiteit, duur, beëindiging, context);
- toenemende prioriteit die aan het gamen wordt gegeven in de mate dat gamen voorrang heeft op andere levensbelangen en dagelijkse activiteiten;
- voortzetting of escalatie van het gamen ondanks het optreden van negatieve gevolgen. Het gedragspatroon is van voldoende ernst om te resulteren in een significante beperking van persoonlijke, familiale, sociale, educatieve, beroepsmatige of andere belangrijke gebieden van functioneren.

Het patroon van gamegedrag kan continu of episodisch en terugkerend zijn. Het gedrag en de gevolgen zijn normaal gesproken duidelijk gedurende een periode van ten minste 12 maanden om een diagnose toe te wijzen, hoewel de vereiste duur kan worden verkort als aan alle diagnostische vereisten wordt voldaan en de symptomen ernstig zijn.

Voor cijfers over gamen verwijzen we graag naar de [factsheet Gamers](#).

Signalen

Hoewel de gespendeerde tijd op zich geen voldoende criterium is, is het toch aangewezen om waakzaam te zijn wanneer het gamen grote happen uit iemands tijdsbesteding neemt.

Volgende signalen kunnen erop wijzen dat het gamen problematisch wordt:

- zich angstig, prikkelbaar of humeurig voelen wanneer men niet kan spelen
- (onbewust) meer en meer tijd aan het gamen spenderen en dit maskeren
- mislukte pogingen hebben ondernomen om het gamen af te bouwen (of te stoppen)
- continu beheerst zijn door het gamen
- wegvlugten in het spel
- weinig of geen andere interesses hebben buiten het gamen
- een sterke drang of behoefte hebben om te gaan gamen
- gamen om negatieve gedachten, gevoelens, stress, somberheid en verveling tegen te gaan
- verwaarlozen van contacten, niet nakomen van verplichtingen (bijv. op school of werk) en conflicten met anderen
- gezondheid, dag- en nachtritme en eigen hygiëne verwaarlozen
- ...

Om uit te maken wat er juist speelt, is het van belang het gesprek met de gamer aan te gaan en niet op één signaal verder te gaan. Dit gesprek gaat best ruimer dan het gamegedrag op zich.

Oorzaken van problematisch gamen

Net zoals met ander problematisch gedrag is er niet één oorzaak aan te duiden, maar gaat het om een samenspel van verschillende factoren. De factoren hebben zowel met de gamer (mens) als de game (middel) en de omgeving (milieu) te maken. Sommigen verhogen het risico, andere zijn eerder beschermend. Het zijn dus niet enkel de games an sich die problemen kunnen geven. Kenmerken van de game, de persoon en de omgeving bepalen samen of het gamen problematisch is of kan worden. We geven enkele voorbeelden per groep factoren.

GAMER (MENS)

Bepaalde groepen spelers zijn vatbaarder voor het ontwikkelen van problematisch gamegedrag.

- Geslacht: er zijn meer jongens en mannen met problematisch gamegedrag.
- Personen die alleenstaand of gescheiden zijn.
- Personen met volgende persoonlijkheidskenmerken of psychosociale problemen: sensatiezoekend gedrag, gebrek aan sociale vaardigheden, laag zelfbeeld, eenzaamheid, gebrek aan zelfvertrouwen, depressiviteit, (sociale) angst, AD(H)D, agressiviteit en vijandigheid, neuroticisme, compulsiviteit, impulsiviteit, narcisme, autismespectrumstoornis (ASS), verminderde tevredenheid met het dagelijkse leven en slaapproblemen. Op welke manier deze factoren samenhangen met problematisch gamen, is nog niet geheel duidelijk.
- Leeftijd: adolescenten en jongvolwassenen.

- Een positieve houding tegenover gamen en de intentie om veel te gamen.
- Motieven om te gamen: vluchtgedrag, stress, uitbouwen van een online sociaal netwerk, compensatiedrang en prestatiedrang.
- ...

Zelfvertrouwen, plichtsbewust en extravert zijn, spelen net als goed ontwikkelde sociale vaardigheden eerder een beschermende rol.

OMGEVING (MILIEU)

Volgende omgevingsfactoren worden geassocieerd met problematisch gamen:

- moeilijkheden binnen het gezin of met peers
- autoritaire, weinig ondersteunende of afstandelijke ouderschapsstijlen
- weinig bereiken in de loopbaan, op school
- ...

Een goede integratie in de klas/school, alternatieve vrijetijdsbestedingen hebben en ouderlijke monitoring komen naar voor als factoren met een beschermende invloed.

GAMES (MIDDEL)

Bepaalde games hebben een groter verslavend potentieel dan andere games, omwille van hun specifieke kenmerken:

- online games houden meer risico in dan offline games
- interactiviteit (spelen met meerdere spelers), competitiviteit, oneindigheid (24/7)
- structurele gamekenmerken: erotische inhoud, zeldzame in-game items, belonings- of bestraffingssysteem (wisselend belonen bij bereiken van doel) en spelen via een avatar (rollenspel).
- ...



Screening en zelf-tests

VAT- VRAGENLIJST

De C-VAT staat voor Clinical Video game Addiction Test en is een instrument voor het herkennen van de gamestoornis in de klinische praktijk. Dit instrument is gebaseerd op de Video game Addiction Test (IVO, Van Rooij 2011) die een indicatie geeft over het al dan niet problematisch karakter van het gamen. De C-VAT wordt afgenomen door een hulpverlener in een klinische context onder de vorm van een interview.

De test peilt naar de aard van de games en de gespendeerde tijd. Verder worden de items uit het DSM-5 voorstel ('internetgamingdisorder') overlopen. Een score van vijf of meer van de negen items geeft een vermoeden van gamestoornis. Daarnaast bevat de C-VAT twee optionele vragen en aanbevelingen over eventuele comorbide problemen die bijdragen aan een vollediger beeld.

! Let op: dit instrument geeft geen aanleiding tot een officieel erkende aandoening !

ZELFTESTS

Een eenvoudige manier om een eerste indicatie te krijgen van het riskante gamegedrag, is de online zelftest van De Druglijn: <https://www.druglijn.be/gamen>. Er is een versie voor minderjarigen voorhanden, gebaseerd op de Videogame Addiction Test (VAT). De versie voor meerderjarigen is gebaseerd op de Internet Addiction Test (IAT).

! Let op, deze tests kunnen niet gebruikt worden als diagnose-instrument. Op basis van de individuele score wordt een advies op maat meegegeven.



C-VAT versie 2.0 (2014)

C-VAT, Clinical Video game Addiction Test (versie 2.0, 2014) ^a.

De C-VAT is ontwikkeld voor gebruik in een klinische setting en dient afgenomen te worden door een bevoegd professional.

Instructie: stel de vragen letterlijk aan de cliënt. Indien bepaalde woorden lastig gevonden worden, is uitleg toegestaan.

Leeftijd:	Geslacht: M <input type="checkbox"/> V <input type="checkbox"/>	Ingevuld door:	Op datum:
Welke spellen (games) speel jij?		
Hoeveel uur achter elkaar game jij gemiddeld (per sessie)?		... uur per sessie	
Hoeveel tijd besteed jij aan het gamen? (denk aan een typische week, vul in voor weekend en weekdagen)		Weekdag ... dagen ... uren/dag	Weekend ... dagen ... uren/dag
De volgende vragen gaan over het laatste jaar, dus in de afgelopen 12 maanden ...			
1. ben je steeds meer tijd gaan besteden aan het spelen van games?		<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nee	
2. voel je je gestrest, geïrriteerd of boos, als je niet kan of mag gamen?		<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nee	
3. lukt het je niet om minder te gaan gamen, terwijl je dat wel wilt?		<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nee	
4. kun je nauwelijks aan iets anders denken dan aan gamen, als je niet aan het gamen bent?		<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nee	
5. ga je regelmatig gamen om niet aan problemen (moeilijkheden) te hoeven denken?		<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nee	
6. verwaarloos je regelmatig belangrijke zaken of personen om te kunnen gamen? Voorbeelden: sociale contacten in real life (offline), (huis)werk, andere hobby's, school, werk		<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nee	
7. lieg je wel eens tegen anderen over hoe lang je aan het gamen bent geweest?		<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nee	
8. heb je toch games gespeeld, terwijl je wist dat dat problemen gaf met je familie, vrienden, op je werk of op school?		<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nee	
9. heb je door het gamen belangrijke activiteiten moeten opgeven of sterk verminderen, zoals sport, werk of omgaan met vrienden of familie?		<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nee	
Vanaf een score 5 of hoger, vermoeden van gameverslaving:	 Score vraag 1-9	
A. ervaar je vaak sterke drang (behoefte) om te gaan gamen?		<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nee	
B. verwaarloos je je eigen gezondheid door het gamen? Voorbeelden: slaaptkort, minder douchen, tanden poetsen, slechter eten, niet voldoende drinken		<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nee	
De totaalscore op vraag A + B vult het klinische beeld aan voor een meer volledig geheel ^b	 Score vraag A + B	
In te vullen door de therapeut:	Vermoeden?	Details/toelichting op het vermoeden	
As 1 – overige problematiek bijvoorbeeld stemmingsstoornis (angst/ depressie), autisme spectrum (ASD), ADHD, cafeïne - of energydrinks, cannabis, gebruik overige middelen, et cetera	<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nee	
As 2 – persoonlijkheidsstoornis	<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nee	
As 3 – somatische zaken/lichamelijke klachten	<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nee	
As 4 – psychosociale/ uitlokkende factoren	<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nee	

^a Dit werk is gelicenseerd onder een Creative Commons IVO – niet-commercieel 3.0 Nederland licentie (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/nl/>) door IVO.

^b Zie bronrapportage: Van Rooij et al. (2014). *C-VAT. Klinische toepassing en validatie van een assessment tool voor gameverslaving*. Rotterdam: IVO

MEER INFO

- www.druglijn.be/drugs-abc/gamen
- www.gameninfo.nl
- www.veiligonline.be/gamen
- www.medianest.be/thema/gaming
- www.cjasm.be/media/themas/gaming-vlaanderen
- VAD, (2019). Overzichtsfiche materiaal Gamen.
- Kisjes, H.& Mijland, E. (2011). Gamen en autisme. Middelbeers: Uitgeverij Innodoks
- Kisjes, H., Nijs, D., Van Rooij, T., De Cock, R., De Hart, A., DeFuentes-Merillas, L., ... & Roes, L. (2015). Internetverslaving. Boom.
- Van Leeuwen, L., & Goosens, F. X. (2016). Problematisch gamen: aanbevelingen voor preventie.

Contacteer De DrugLijn voor alle vragen over drank, drugs, pillen en gokken.
 Voor informatie, een eerste advies of voor adressen voor hulp en preventie.
 Anoniem, objectief en zonder te oordelen of veroordelen.

BEL 078 15 10 20

ma-vr: 10-20 u. (niet op feestdagen)
 vanaf een vast toestel bel je aan voordeeltarief

NEEM CONTACT VIA WWW.DRUGLIJN.BE

stel je vraag via mail, Skype of chat
 je krijgt steeds een persoonlijk antwoord