

GAMEN EN AUTISME

GAMEN EN AUTISME

met Toolkit Gezond Gamen

Herm Kisjes en Erno Mijland

Deze uitgave is een enigszins gewijzigde herdruk van 'Gamen en autisme' uit 2011.

Tekst: Erno Mijland en Herm Kisjes

ISBN 978-94-63861-20-5

NUR 854, Opvoeding van kinderen en jongeren

© 2019 Herm Kisjes & Erno Mijland

De auteurs hebben al het mogelijke gedaan om de informatie in dit boek zo correct mogelijk weer te geven. Rechthebbenden of uitgever kunnen niet verantwoordelijk gesteld worden voor mogelijke nadelen die lezers door eventuele onvolkomenheden in het boek zouden kunnen ondervinden.

Alle rechten voorbehouden. Behoudens de uitdrukkelijk bij wet bepaalde uitzonderingen mag niets uit deze uitgave worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt, op welke wijze ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Erno Mijland

Kuikseindseweg 17

5091 TC Middelbeers

00 31 (13) 514 2390

Inhoud

	Voorwoord	7
	Inleiding	9
1	Gamen en autisme: de match	19
	Interview: Henri	24
2	Positieve effecten	27
	Interview: Mary over Ryan	36
3	Serious games voor autisme	39
	Interview: Marcel	46
4	Negatieve effecten	49
5	Oorzaken van problemen bij gamen	57
5.1	Oorzaken in relatie tot het individu met autisme	57
5.2	Oorzaken in relatie tot leeftijd	61
5.3	Oorzaken in relatie tot de (soort) game	61
5.4	Oorzaken in relatie tot de omgeving	63
	Interview: Mark	65
6	Signaleren van problemen	69
6.1	Lichamelijk	69
6.2	Psychisch	71
6.3	Sociaal	74
	Interview: Tom en Herm	77
7	Wat is gameverslaving?	81
7.1	Gameverslaving	82
7.2	Compulsief gamen	84
7.3	Gameverslaving en autisme	84
8	Opvoeden van gamende jongeren met autisme	87
8.1	Ouders over opvoeden bij gamen	87
8.2	Onze adviezen	95
	Interview: Chantal over Luc	105
9	Begeleiding van groepen	111
	Interview: Bianca	113
10	Gamen en autisme: vragen en dilemma's	117
	Geraadpleegde experts, literatuur en websites	121
	Toolkit Gezond Gamem	125

Leeswijzer

- Om de privacy van de geïnterviewden te beschermen, hebben we gebruik gemaakt van fictieve namen voor alle ouders en jongeren die aan het woord komen, tenzij ze nadrukkelijk met eigen naam vermeld wilden worden.
- Met begeleiders bedoelen we ouder, leraren en hulpverleners. We gebruiken verder zowel de begrippen ‘kinderen’ als ‘jongeren’. Met ‘kinderen’ benadrukken we de relatie ouder-kind of de jonge leeftijd, het begrip ‘jongeren’ gebruiken we op plaatsen waar we vooral adolescenten en jongvolwassenen bedoelen.
- In verband met de leesbaarheid: waar we 'hij' schrijven, bedoelen we ook 'zij'.
- In verband met de leesbaarheid hanteren we overal het begrip ‘autisme’, waar ook ASS gelezen kan worden.
- Bij dit boek hoort een digitale bronnenbank waar extra informatie te vinden is en gratis downloads beschikbaar zijn van vragenlijsten en praktische oefeningen. Je vindt de bronnenbank op <http://tiny.cc/gamenenautisme>.

Voorwoord

In 2009 presenteerden wij ons boek 'It's all in the games. Gamen is geweldig | Gamen geeft problemen'. Sinds dat moment verzorgen we ouderavonden en bijeenkomsten over gamende jongeren voor professionele begeleiders uit de hulpverlening en het onderwijs. Sommigen uitten hun grote zorgen over de invloed van het gamen op jongeren, anderen waren eerder enthousiast over de mogelijkheden van gaming op het gebied van entertainment en educatie. Ook leerden we nog meer gamende jongeren kennen door met hen in gesprek te gaan over hun passie en soms ... de moeite die het hen kost om de balans te houden tussen gamen en andere dagelijkse activiteiten en verplichtingen.

Het viel ons in deze contacten op dat er nogal eens een link werd gelegd tussen het gamegedrag en autisme. 'Hij besteedt erg veel tijd aan het gamen. Maar hij heeft dan ook autisme', gaf een ouder dan als verklaring voor het gamegedrag van een kind: moeilijk kunnen stoppen, niet goed kunnen communiceren over bijvoorbeeld de wens van de ouders om met het hele gezin aan tafel te kunnen voor het avondeten. Maar ook: 'Hij is er zo goed in, kan zich helemaal afsluiten van de buitenwereld en in het spel opgaan.'

"Ik maakte pas enkele jaren geleden voor het eerst van dichtbij kennis met autisme. Ik mocht toen Hilde de Clercq adviseren bij de voorbereidingen voor haar boek 'Autisme van binnenuit', waarin ze de denkwijze van mensen met autisme beschrijft in elk facet van het dagelijks leven. Ze gebruikt hiervoor voorbeelden van haar zoon met autisme, Thomas, en van andere mensen met autisme die ze via haar praktijk leerde kennen. Daarna maakte ik kennis met Ben Kuijpers, die ik begeleidde bij het schrijven van zijn boek 'Begrip door inzicht', waarin hij een inkijkje geeft in de manier van denken van mensen met autisme en zijn persoonlijke strijd om zijn eigen gedrag en functioneren te begrijpen. De ontmoetingen en gesprekken met Ben waren bijzonder en interessant. Autismen gaat gepaard met problemen, maar is tegelijkertijd een fascinerend fenomeen. Immers, als een brein informatie zo anders kan verwerken, wat betekent dat dan voor onze eigen manier van interpreteren van de werkelijkheid? Het maakt de vraag relevant wat nu de échte werkelijkheid is. Ik besef dat ik nog maar aan het begin van begrip sta en hoop de komende jaren dan ook nog veel te mogen leren, ook van mensen met autisme ..."

Erno Mijland

Over de combinatie tussen gamen en autisme, zo ontdekten we, zijn nog nauwelijks wetenschappelijke publicaties beschikbaar. Enkele organisaties die zich met autisme bezighouden zijn het thema aan het verkennen.

“Vanavond ga ik interviews afnemen bij jongeren met autisme. Vorige week had ik Willem, een begeleider van jongeren met autisme bij de GGzE, gevraagd of ik een aantal jongeren kon spreken. Hij had ze geïnformeerd en die avond ging ik naar een ontmoetingscentrum waar jongeren elkaar kunnen ontmoeten. Vooraf dacht ik dat het enige moeite zou kosten om vertrouwen en contact te krijgen maar mijn vooroordeel werd snel tenietgedaan. In het begin ging ik in gesprek met een paar jongens over gamen. Na een half uur zat ik aan tafel met circa vijftien jongeren die gepassioneerd en uitgebreid vertelden over gamen. Wilco had zelfs praktische tips voor spelers van FarmVille. ‘Als je een drukke week hebt met veel huiswerk op school kun je het beste groenten verbouwen die je maar eens in de drie dagen water hoeft te geven. Daarna kun je weer planten verzorgen die dagelijks water nodig hebben.’

Tijdens het gesprek in het ontmoetingscentrum spraken we ook over werk, school en hoe je kunt omgaan met autisme. En ik legde hen een paar vragen voor over thema's waaraan ik tijdens het schrijven van het boek nadacht.

Al met al, was het een hele verrassende, inspirerende avond waarbij de jongeren me verder hadden geholpen met de ontwikkeling van dit boek.”

Herm Käsjes

Om de ontmoeting tussen twee fascinerende werelden - die van het gamen en die van autisme - beter te begrijpen zijn we het afgelopen jaar aan het werk gegaan. De opbrengst van deze periode ligt nu voor u. We hopen ouders en hun kinderen met autisme, hun begeleiders in de hulpverlening en anderen die met dit thema te maken krijgen met dit boek handvatten te geven voor de opvoeding en begeleiding van jongeren met autisme in relatie tot gamen. Daarnaast hopen we met dit boek het thema gamen en autisme op de agenda te krijgen binnen het onderwijs en de hulpverlening, gericht op jonge mensen met autisme.

Herm Käsjes en Erno Mijland

mei 2011

Inleiding

De afgelopen jaren hebben we ons verdiept in het thema ‘gamen’ en hoe jongeren hiermee omgaan. We kwamen daarbij steeds vaker mensen met autisme tegen die graag games spelen. Games hebben een bepaalde aantrekkingskracht op mensen met autisme. Die constatering werd in onze contacten met veel ouders, jongeren met autisme en hulpverleners bevestigd. In dit boek staan we uitgebreid stil bij de opbrengst van het onderzoek dat we hebben gedaan naar dit onderwerp. In deze inleiding zullen we eerst de begrippen ‘autisme’ en ‘gamen’ duiden.

Verantwoording

Ter voorbereiding van dit boek hebben we twee online enquêtes gehouden. Beide hebben de vorm van een zelfrapportage en bestaan vooral uit open vragen die we kwalitatief hebben geanalyseerd. De enquête gericht op ouders is uitgezet op het internet (forums, Hyves, e-maillijsten). 467 ouders stuurden de vragenlijst in; het grootste deel gaf uitgebreid tot zeer uitgebreid antwoord op onze vragen. De enquête gericht op jongeren is uitgezet in sociale netwerken. 65 mensen vulden de vragenlijst in.

Bij de enquête gericht op ouders was de gemiddelde leeftijd van de betrokken kinderen en jongeren 14 jaar; de grootste groep was tussen de 10 en 14 jaar. Bij de enquêtes onder jongeren met autisme was de gemiddelde leeftijd 19 jaar; de grootste groep was tussen de 16 en 21 jaar. De doelgroep bestond vooral uit normaal tot hoogbegaafde jongeren met autisme. Hier hebben we ons in het vervolg van het onderzoek ook op gericht. We hebben vooral voor citaten gekozen van oudere gamers aangezien deze over een langere periode terug kunnen kijken en beter kunnen verwoorden wat gamen voor hen betekent en heeft betekend.

In de enquête vroegen we ook naar het type autisme van de betrokken kinderen en jongeren. De verdeling is als volgt:

PDD-NOS	59%
Asperger	18%
Klassiek autisme	11%
Overige	12%

Van de betrokken kinderen en jongeren was 95% jongen en 5% meisje.

We hebben voor dit boek vakliteratuur bestudeerd over zowel gamen als over autisme. Bij onze desk research hebben we uiteraard ook veel het internet geraadpleegd.

Verder hebben we interviews afgenomen met wetenschappers en deskundigen uit het werkveld (o.a. Autisme Centraal, Leo Kannerhuis, Kentalis, zelfstandig werkende gezins-/auticoaches, GGZE), met ouders en met jongeren met autisme.

Herm begeleidt in zijn eigen praktijk ondertussen een groeiend aantal jongeren met gameproblemen tot gameverslaving. Bij enkele van zijn cliënten is sprake van een combinatie met autisme.

1 Autisme

Er zijn in Nederland ongeveer 190.000 mensen met de diagnose autisme. De Nederlandse Vereniging van Autisme (NVA) hanteert de volgende definitie van dit begrip:

‘Autisme is een stoornis in de informatieverwerking van de hersenen. Informatie die via de zintuigen binnenkomt (zicht, geur, geluid, etc.) wordt bij mensen met autisme anders verwerkt. Zij hebben moeite om de details die zij waarnemen te verwerken tot een samenhangend geheel. Hierdoor hebben mensen met autisme problemen met communicatie, sociale interactie en verbeelding.’

Autisme Spectrum Stoornissen (ASS) zijn psychiatrische stoornissen die worden beschreven in DSM-IV-TR (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders), een Amerikaans handboek voor psychiatrie waarin stoornissen worden geordend. Binnen de DSM-IV-TR wordt er onderscheid gemaakt tussen vijf vormen van autisme:

- (Klassiek) Autisme
- De stoornis van Asperger
- PDD-NOS
- RETT-syndroom
- Desintegratiestoornis van de kinderleeftijd

In de volgende editie van de DSM verdwijnt naar verwachting bovenstaand onderscheid.

Algemene kenmerken van autisme

In DSM-IV-TR wordt de classificatie autisme beschreven aan de hand van drie hoofdkenmerken:

- kwalitatieve beperkingen in het aangaan, ontwikkelen en duiden van sociale relaties;

- kwalitatieve beperkingen in de communicatie;
- rigiditeit in handelen en interesses.

Bij autisme zijn waarneming en informatieverwerking belangrijke thema's. Mensen met een stoornis in het autismespectrum hebben moeilijkheden om uit alle informatie die op hen afkomt het relevante voor de specifieke situatie te filteren op basis van de context.

“Een kind dat in het ene geval doof lijkt te zijn, kan even later op een alledaags geluid reageren alsof het hevige pijn veroorzaakt; visuele prikkels die de ene keer als vreselijk fel worden ervaren kunnen op een ander moment schemerig lijken. Op dezelfde manier kan een reactie op pijn uiteenlopen van totale ongevoeligheid tot een schijnbare overreactie bij het kleinste stootje.”

Olga Bogdashina, 2004

Deze over- of juist ondergevoeligheid voor prikkels uit zich met name in communicatieve situaties en sociale omgang, omdat deze enorm rijk zijn aan informatie. Er wordt iets tegen je gezegd op een bepaald volume, met een bepaalde toonhoogte, met figuurlijk taalgebruik, een veelzeggende blik, in een bepaalde situatie, met achtergrondgeluiden. Vanuit die totale context betekenis geven aan de boodschap is voor mensen met autisme moeilijk. Ze worden afgeleid door een storend geluid in de ruimte of richten zich alleen op het talige aspect van de boodschap.

In het denken van mensen met autisme is ook een beperking in verbeeldingskracht belangrijk. Je voorstellen hoe de ander zich voelt, hoe iets in de toekomst zal zijn ... het zijn zaken waarbij je iets moet verbeelden en waarbij je niet op logica kunt vertrouwen. Het is voor mensen met autisme niet gemakkelijk te navigeren door een wereld waarin sociale interactie een basisvaardigheid is. Een zekere voorspelbaarheid geeft hen de rust en de ruimte interpretaties te maken van wat ze ervaren. Tot slot gaat autisme vaak gepaard met een minder ontwikkelde grove motoriek.

“Mensen met autisme zijn absolute denkers in een relatieve wereld.”

Peter Vermeulen, tijdschrift Talent, nummer 4/2010

In dit boek richten we ons voornamelijk op kinderen en jongeren met autisme met een gemiddelde tot hoge cognitieve begaafdheid, aangezien de insteek is om op basis van dialoog

en zelfhulp met het thema aan de slag te gaan. Voor kinderen met een (lichte) verstandelijke beperking in combinatie met autisme, zullen ouders en hulpverleners de vertaalslag moeten maken van de aangeboden handvatten naar hun specifieke situatie. In de enquête die mede ten grondslag aan dit boek ligt, hebben ouders en jongeren vooral aangegeven dat het in hun situatie gaat om de diagnose PDD-NOS, Asperger en Klassiek Autisme.

PDD-NOS

Het DSM-IV-model beschrijft PDD-NOS als een pervasieve ontwikkelingsstoornis, niet anderszins omschreven. Bij deze categorie is sprake van een ernstige en ingrijpende beperking in de ontwikkeling van de sociale interactie, samen met tekortkomingen in (non)verbale communicatieve vaardigheden of de aanwezigheid van stereotiep gedrag, interesses en activiteiten.

Stoornis van Asperger

Bij mensen met Asperger is geen sprake van een achterstand in de taal- en cognitieve ontwikkeling.

Er is wel sprake van kwalitatieve beperkingen in de sociale interacties, zoals blijkt uit tenminste twee van de volgende symptomen:

- Er niet in slagen met leeftijdsgenoten een relatie op te bouwen die past bij het ontwikkelingsniveau.
- Te weinig spontaan proberen om plezier, bezigheden en prestaties te delen.
- Afwezigheid van emotionele wederkerigheid.

Tevens is er sprake van beperkte, zich herhalende en stereotype gedragspatronen, belangstelling en activiteiten zoals blijkt uit tenminste een van de volgende vier symptomen:

- Sterke preoccupatie met één of meer stereotype patronen van belangstelling die abnormaal is in intensiteit of aandachtspunt.
- Rigide vastzitten aan specifieke niet-functionele routines of rituelen.
- Stereotype en zich herhalende lichaamsbewegingen.
- Aanhoudende preoccupatie met delen van voorwerpen.

Klassiek Autisme

Klassiek autisme wordt ook wel kernautisme of het Kannersyndroom genoemd naar de psychiater Leo Kanner. Deze stoornis begint op jonge leeftijd en wordt gekenmerkt door kwalitatieve beperkingen in sociale interacties, kwalitatieve beperkingen in verbale en non-

verbale communicatie. Daarnaast is sprake van beperkingen in het verbeeldingsvermogen, beperkte herhalende stereotype patronen van gedrag en beperkte belangstelling en activiteiten (DSM-IV-TR, 1996, NVA, 2011).

2 Gamen

Praktisch alle kinderen en jongeren spelen wel eens games. Het is een onderdeel geworden van onze maatschappij, je komt het overal tegen in allerlei vormen. Je kunt games spelen op de computer, tennissen of dansen met de Wii voor de televisie, onderweg een spelletje doen op de Game Boy of de Nintendo DS, Sudoku of Tetris spelen op je mobiele telefoon, maar ook een ‘serious game’ spelen in het kader van onderwijs of een game spelen in een sociaal netwerk, zoals de game FarmVille op Facebook.

Maar wanneer spreek je nou over een game? Waarom is Tetris een game en is bij Second Life sprake van een virtuele wereld, maar niet van een game. Wij gaan uit van de volgende definitie van een game:

“Een game is een spel dat gespeeld wordt op een elektronisch apparaat. Er is altijd een uitdagend doel, dat bereikt moet worden door handelingen van de speler(s). Er zijn (virtuele) tegenstanders die de speler beletten dat doel (als eerste) te behalen. Een game is altijd gebaseerd op een aantal onderliggende regels of principes.”

Kisjes & Mijland, 2009

Games en geld

De game-industrie is inmiddels groter in financiële omvang dan de filmindustrie. In 2009 werd er circa 52,5 miljard dollar besteed aan games en men verwacht dat dit toeneemt in 2014 naar 86,8 miljard dollar met een gemiddelde stijging van 10,6 procent per jaar. De Nederlandse game-industrie is relatief goed ontwikkeld. In 2008 was al sprake van een omvang van 585 miljoen euro (Dutch Entertainment & Media Outlook 2009-2013, PricewaterhouseCoopers, 2011). Van de Playstation 2 zijn circa 1,2 miljoen stuks verkocht, van de Nintendo DS 800.000. Als je de PSP, Xbox 360, PS3 en de Wii hierbij optelt, spreek je over circa 2,6 miljoen game consoles in Nederlandse huishoudens (TNO/NewsZoo, 2009).

Games en cijfers

Gamen is de afgelopen jaren in populariteit zeer sterk toegenomen. In Europa wordt aan vrijetijdsbesteding door mensen tussen de 16 tot 49 jaar meer tijd aan gamen besteed dan aan televisie kijken en ander activiteiten voor vrije tijd (Nielsen Games, 2008).

Ook in Nederland zie je deze toename. In 2008 speelden circa 9,3 miljoen mensen wel eens een game (TNO/NewsZoo, 2009).

78,9% van de Nederlandse jongeren in de eerste vier klassen van het voortgezet onderwijs spelen een of meerdere malen per week een game. Jongens spelen vaker en langer dan meisjes. Bij online games spelen jongens gemiddeld 12,2 uur en meisjes 5,1 uur per week (Rooij, Van et al, 2008).

Zowel vrouwen als mannen spelen games maar er is een verschil in de wijze van spelen. Vrouwen spelen liever alleen en online games. Ze spelen met name browser games (korte spelletjes), kaarten bordspellen en puzzelspellen. Mannen spelen liever samen of tegen anderen waarbij shooters, browser games, kaarten bordspellen en racespellen gespeeld worden.

De genres die jongere gamers spelen variëren meer. Naast browser games en kaarten bordspellen zijn shooters, simulatiespellen, raceen sportspellen populair. Iets minder dan de helft (43,8%) van de gamers speelt vooral online games, de andere helft (56,2%) speelt meer offline games. Online gamers, en dan voornamelijk spelers van Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG's), besteden significant meer tijd aan gamen dan de offline gamers (Haagsma, 2008).

Games in soorten en maten

Games zijn er in vele soorten en maten. Om jongeren te kunnen begeleiden bij het gamen is het goed een indruk te hebben van de verschillende kenmerken van games. We geven daarom een indeling aan de hand van drie vragen.

- Hoe speel je de game? Speel je de game op console, pc of via je mobiele telefoon?
- Hoe ziet de game eruit? Is de game realistisch weergegeven of meer met fantasie?
- En welke genre game speel je? Is het een racegame, shooter (schietgames), strategiegame, puzzelgame etc.

“Ik speel bijna alle Zelda en Mario spellen, vanaf de NES tot en met de Wii. RPG's zoals Secret of Mana, Tales of Phantasia, Final Fantasy, Dragon Age en andere. Af en toe speel ik shooters zoals Doom 2, Unreal en Unreal Tournament 3 of strategiespellen als Command &

Conquer en Starcraft en simulatiespellen zoals Sim City, Civilisation, Detroit of Black & White. Racegames zoals Super Mario Kart en adventures zoals The Longest Journey, Beyond Good and Evil en Grim Fandango speel ik ook, net als puzzelgames zoals Myst, Riven, Syberia, Tetris e.a. De lijst is verre van compleet, maar ik heb een brede smaak in games en ik denk wel alle soorten genoemd te hebben met van elke soort een paar voorbeelden die ik gespeeld heb.”

Jan-Willem, 19 jaar

De wereld van games is volop in beweging. Er worden steeds meer games op mobiele telefoons gespeeld en de intrede van tablets, zoals de iPad geven nieuwe impulsen aan het gamen. Nieuwe technologieën zoals 3D of games die je met lichaamsbewegingen kunt besturen, zoals de Kinect, brengen nieuwe vormen van spelen.

Gezond gamen versus overmatig gamen

Wanneer is gamen een leuke vrijetijdsbesteding en wanneer is het een probleem?

Voor het beantwoorden van die vraag staan twee begrippen centraal:

- Gezond gamen
- Overmatig gamen

Gezond gamen

Gezond gamen betekent dat je het spelen van games op een verantwoorde manier een plek geeft in je dagelijkse leven. Je besteedt voldoende tijd aan andere zinvolle, noodzakelijke en plezierige activiteiten en ervaart daardoor balans in je leven. Het gaat dan om een balans tussen gamen en school, sociale contacten buiten het gamen, sport enzovoort, de balans tussen onder andere mentale inspanning en fysieke ontspanning, tussen tijd voor jezelf en tijd voor je naasten en tussen leven in de online en in de offline wereld. Als je ervoor kiest een game te gaan spelen, doe je dit vanuit een gevoel van vrijheid. Gezond gamen is gamen met mate.

Overmatig gamen

Met overmatig gamen bedoelen we dat de jongere zo veel tijd en aandacht besteed aan het gamen, dat er een disbalans ontstaat in de dagelijkse activiteiten. De jongere verliest verantwoordelijkheden uit het oog. Bij overmatig gamen is altijd sprake van één of meerdere problemen op lichamelijk, psychisch of sociaal gebied. De jongere besteedt steeds meer tijd