

Gamen en autisme

Een match made in heaven?

Opgelet!



Opgelet!

45 minuten is heel weinig tijd

+

Autisme is een heel brede problematiek

=

Beelden die ik vandaag schets zullen nooit de totale groep vatten en dat is ook niet het doel

...

Er zijn altijd uitzonderingen!

Wat gaan we NIET doen?

❖ Geen tijd verklaringsmodellen!

- TOM (Theorie of Mind)
- EF (Executieve functies)
- CC (Centrale coherentie)
- CB (Contextblindheid)
- PM (Predictive mind)

❖ Niet stilstaan bij waar dit vandaan komt, wel wat de gevolgen zijn en je hieraan kan doen.

Wat gaan we WEL doen?

- ❖ Op welke vlakken ondervinden pmASS (personen met ASS) moeilijkheden?
- ❖ Hoe biedt gamen een antwoord op deze moeilijkheden?
- ❖ Welke valkuilen en tips zijn er als hulpverlener?

Welke moeilijkheden kunnen er zijn? Vanuit de DSM-5...

A 09 Autism Spectrum Disorder

Proposed Revision

Rationale

Severity

DSM-IV

Revised January 26, 2011

Autism Spectrum Disorder

Must meet criteria A, B, C, and D:

- A. Persistent deficits in social communication and social interaction across contexts, not accounted for by general developmental delays, and manifest by all 3 of the following:
 - 1. Deficits in social-emotional reciprocity; ranging from abnormal social approach and failure of normal back and forth conversation through reduced sharing of interests, emotions, and affect and response to total lack of initiation of social interaction.
 - 2. Deficits in nonverbal communicative behaviors used for social interaction; ranging from poorly integrated-verbal and nonverbal communication, through abnormalities in eye contact and body-language, or deficits in understanding and use of nonverbal communication, to total lack of facial expression or gestures.
 - 3. Deficits in developing and maintaining relationships, appropriate to developmental level (beyond those with caregivers); ranging from difficulties adjusting behavior to suit different social contexts through difficulties in sharing imaginative play and in making friends to an apparent absence of interest in people
- B. Restricted, repetitive patterns of behavior, interests, or activities as manifested by at least two of the following:
 - 1. Stereotyped or repetitive speech, motor movements, or use of objects; (such as simple motor stereotypies, echolalia, repetitive use of objects, or idiosyncratic phrases).
 - 2. Excessive adherence to routines, ritualized patterns of verbal or nonverbal behavior, or excessive resistance to change; (such as motoric rituals, insistence on same route or food, repetitive questioning or extreme distress at small changes).
 - 3. Highly restricted, fixated interests that are abnormal in intensity or focus; (such as strong attachment to or preoccupation with unusual objects, excessively circumscribed or perseverative interests).
 - 4. Hyper- or hypo-reactivity to sensory input or unusual interest in sensory aspects of environment; (such as apparent indifference to pain/heat/cold, adverse response to specific sounds or textures, excessive smelling or touching of objects, fascination with lights or spinning objects).
- C. Symptoms must be present in early childhood (but may not become fully manifest until social demands exceed limited capacities)
- D. Symptoms together limit and impair everyday functioning.

Welke moeilijkheden zijn er?

A1: sociaal emotionele wederkerigheid (inleven en aanvoelen)



- ❖ Moeilijkheden tot het gepast benaderen van anderen
 - ‘alles goe?’
 - Vast patroon van vragen bij contact met nieuwe persoon
- ❖ Beperking in het heen en weer gaan van een gesprek
 - Anderen onderbreken
 - Te lang zelf aan het woord blijven
 - De ‘flow’ van een gesprek herkennen en hier correct mee omspringen
- ❖ Moeilijkheden met het herkennen en/of delen van interesses, emoties, gevoelens,...
 - Enkel willen praten over de eigen interesse
 - Emotionele noden van een gesprekspartner herkennen en hierop reageren
- ❖ Letterlijk nemen van taal
 - Sarcasme / mopje / beeldspraak (context plaatsing)

Welk antwoord biedt gamen?

A1: sociaal emotionele wederkerigheid (inleven en aanvoelen)

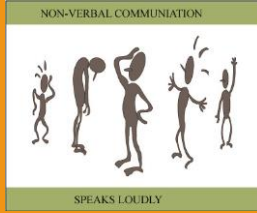


❖ Laagdrempeligere vorm van communicatie door chat

- Communicatie is duidelijker in chatvorm omdat de non verbale luiken wegvallen
- Meer tijd voor reflectie voor antwoord.
 - Wat bedoelt deze persoon? Is dit een grap? Of niet?
 - Breuk in 'flow' van een gesprek valt minder op en wordt minder sociaal afgestraft
- Gespeelde game geeft een automatische filtering op interesse
 - Waarover kan ik praten met deze persoon? Welk onderwerp kies ik?
 - Focus op specifieke interesse geeft grote kennis over dit thema
- Meer controle over communicatie medium
 - Blokkeren
 - Offline weergeven
 - Spel afsluiten

Welke moeilijkheden zijn er?

A2: Non verbale communicatie (toepassen en herkennen)



❖ Moeite met oogcontact

- Geen oogcontact willen maken
- Afwijkende timing bij oogcontact

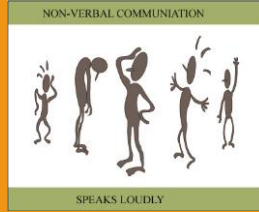
❖ Moeite met lichaamstaal

- Herkennen of iemand interesse heeft in het gesprek
- Betekenis van een knipoog (context)
- Betekenis geven aan uitdrukkingen (kwaad vs geconcentreerd - context)

❖ Ontbreken aan gezichtsexpressie

Welk antwoord biedt gamen?

A2: Non verbale communicatie (toepassen en herkennen)



- ❖ Ontsnappen aan deze onduidelijkheden
 - Oogcontact is niet nodig via chat.
 - Herkennen en toepassen van lichaamstaal is niet nodig via chat.
 - Zelfs video chat is laagdrempeliger.
- ❖ Alle deelnemers passen zich aan aan de vorm van de media
 - Emoticons geven aanvulling bij taal
 - Caps representeren schreeuwen
 - Betere omschrijvingen binnen chat om duidelijk te zijn
- ❖ Anderen merken niet op als je afwijkt van de norm.

Welke moeilijkheden zijn er?

A3: Ontwikkelen, handhaven en begrijpen van sociale relaties



- ❖ Moeite tot het nemen van initiatief bij het opstarten van een contact
 - Hoe doe ik dit? Wat zeg ik? Hoe moet ik kijken?...
- ❖ Moeite om sociale relaties te handhaven
 - Wederkerigheid
 - Evolutie van een relatie
- ❖ Contact kan vermoeiend zijn of onaangenaam
 - Rekening houden met al deze factoren is vermoeiend door gebrekkige automatisering
 - Andere nood aan contact
- ❖ Verschillende contexten vragen ander gedrag.

Welk antwoord biedt gamen?

A3: Ontwikkelen, handhaven en begrijpen van sociale relaties



- ❖ Eerste stap in contact is gemaakt door de game zelf te spelen
 - Er is een gemeenschappelijk doel / interesse
- ❖ Vaak grotere focus op competentie in spel dan ‘social conduct’
 - Sociaal gamen bevat om samen iets te doen, een richting uit te gaan. Veel van het gesprek heeft hiertoe betrekking en minder op de relatie zelf.
- ❖ Sociale interactie verloopt makkelijker
 - Er zijn minder kanalen om op te letten (oogcontact, lichaamshouding, meerdere personen, ...)

Conclusie



Sociale interacties zijn geen automatisme voor pmASS. Ze moeten de vele onuitgesproken regels en non verbale hints allemaal proberen te vatten. Dit maakt dat het oppikken én gepast hiermee omspringen op zijn minst enorm veel energie kost.

De sociale wereld is dan ook een onvoorspelbaar iets. Onvoorspelbaar = onveilig

Sociale interactie binnen de sferen van gaming zijn vaak laagdrempeliger waardoor de communicatie minder bedreigend is voor de pmASS. Het neemt veel druk van de sociale ketel.

Voor sommigen kan dit zelfs het enige haalbare medium zijn om vriendschapsrelaties in uit te bouwen.

In een sociale wereld die verwarrend en afkeurend is kan de gamewereld een optie zijn waar je als pmASS een vlucht hebt, erbij kan horen, gewaardeerd wordt.

Welke moeilijkheden zijn er?

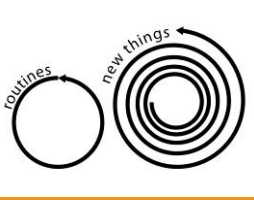
B1: Stereotiepe gedragingen



- ❖ Heeft vooral betrekking op motorische routines (beweging en/of spraak).
 - Gedragingen buiten de norm vallen op.
 - Moeilijker om sociale aansluiting te vinden hierdoor.
 - Verder weinig van toepassing voor deze vorming.
- ❖ Meteen verder naar B2: Nood aan vaste patronen, rituelen, ...

Welke moeilijkheden zijn er?

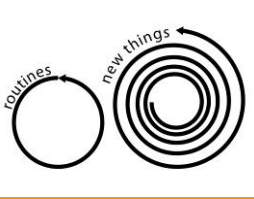
B2: Nood aan voorspelbaarheid, vaste patronen, rituelen,...



- ❖ PmASS hebben moeite met het organiseren en structureren van de eigen leefwereld.
 - Tijdsbesef
 - Plannen
 - Stapsgewijs organiseren (hoe pak ik iets aan)
 - Multitasking
- ❖ PmASS hebben moeite met het aanspreken van hun verbeelding.
 - Wat kan ik gaan doen? Welk materiaal is er? Hoe gebruik ik dit materiaal? Hoeveel tijd?
 - ‘Stel je eens voor dat...’
- ❖ Wegvallen/veranderen van deze routines zorgt voor onveiligheid/stress

Welk antwoord biedt gamen?

B2: Nood aan voorspelbaarheid, vaste patronen, rituelen,...



- ❖ PmASS hebben moeite met plannen, organiseren... onvoorspelbaarheid geeft onveiligheid.
- ❖ Games zijn een duidelijke en voorspelbare invulling van (vrije) tijd. Wat anders een moeilijk gegeven is.
- ❖ Games leiden je stapsgewijs verder. Deze structurele opbouw spreekt pmASS erg aan.
- ❖ Computers functioneren op rationele wijze. Dit sluit aan bij het rationele denken van pmASS.
- ❖ Je bent thuis in een veilige, voorspelbare omgeving en kan van hieruit ontdekken.

Welke moeilijkheden zijn er?

B3: Beperkte interesses

ALWAYS THE
SAME.

- ❖ Hoe meer verschillende interesses hoe meer organisatie, structuratie nodig
- ❖ Vaste interesses rond een specifiek thema bieden het meeste voorspelbaarheid
- ❖ Deze interesses kunnen verschillen van aard:
 - Treinen, superhelden, Q-music, gaming of een specifiek genre ervan,...
- ❖ Soms zijn deze interesses afwijkend van de norm:
 - Wasmachines, ...
- ❖ pmASS gaat binnen deze interesse op zoek naar ontspanning en orde.

Welk antwoord biedt gamen?

B3: Beperkte interesses

ALWAYS THE
SAME.

- ❖ Games slagen waar andere opties soms minder goed in zijn. Ze kunnen namelijk variatie aanbieden in een voorspelbare vorm. Als je kijkt naar andere typische interesses van personen met ASS dan merk je dat dit een trend is die zich herhaalt:
 - Lego
 - Treinen of treinschema's
 - Handwerk in variërende vormen
 - TCG's
 - ...
- ❖ De focus op deze game maakt de speler vaak waardevol binnen de game gemeenschap. Dit geeft een goed gevoel. Iedereen is graag ergens goed in en wordt graag gewaardeerd voor wat hij of zij doet. Het zijn experts op vlak van hun interesse.

Welke moeilijkheden zijn er?

B4: Prikkelverwerking



❖ Prikkelovergevoeligheid

- Geen filter, alle prikkels komen even hard binnen
- Licht, geluid, aanraking, ...

❖ Prikkelondergevoeligheid

- Minder voorkomend dan overgevoeligheid
- Geen warmte of koude sensatie, geen pijn voelen,...

❖ Deze gevoeligheid beperkt de situaties waarin een pmASS veilig en zonder stress kan verplaatsen. Dit heeft grote gevolgen op oa. Vrijtijdsbesteding

❖ Sensorische overprikkeling kan serieuze gevolgen hebben:

Welke moeilijkheden zijn er?

B4: Prikkelverwerking



This animation gives the viewer a glimpse into sensory overload, and how often our sensory experiences intertwine in everyday life.

Welk antwoord biedt gamen?

B4: Prikkelverwerking



- ❖ In tegenstelling tot vele andere opties van tijdsbesteding kan je gaming doen vanuit de veiligheid van je eigen omgeving.
 - Geen risico op plotse aanrakingen
 - Controle over de input van sensorische prikkels:
 - Geluid
 - Licht
 - Geuren

Conclusie



- ❖ Het invullen van vrijetijd is geen gemakkelijk gegeven voor pmASS
- ❖ Gamen is een goede invulling en houdt rekening met de noden aan structuur en routine én de beperkingen door prikkelgevoeligheid

Valkuilen en tips in de hulpverlening



1) De juiste eerste indruk maken...

First Impression
Never Dies

- ❖ De eerste indruk is belangrijk, in het bijzonder bij pmASS
 - Een slechte start recht trekken is soms niet eenvoudig.
- ❖ Toon interesse in wat de jongere doet op internet
 - Deel eigen ervaringen (als je die hebt)
 - Vraag om games te laten zien (op gsm, youtube, ...)
 - Zorg dat je niet weer iemand bent die hen veroordeelt op hun gamen
- ❖ Structureer je sessies!
 - Zelfde structuur binnen een gesprek
 - Duidelijke doelstellingen
 - Visualiseer!!!

2) Leer de structuur

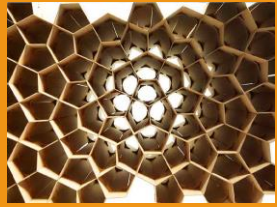


If you don't like
the way I do
things...then
please feel free
to mind your
own business.



som^{ee}cards
user card

2) Leer de structuur



- ❖ Ga grondig na wat de structuur is die de jongere nu heeft
 - Wat doet hij, wanneer en waarom dat dan?
 - Stel duidelijke, ondubbelzinnige vragen.
 - Bevraag de omgeving ook! (verbeelding)

- ❖ Wat is de structuur van de games die er gespeeld worden?
 - Welke games? Duratie van rondes? Welke doelen?
 - Wanneer vrienden online?
 - Effect op de jongere? (frustrerend, ontspannend, flow, woede aanvallen,...)
 - Functie? (vluchten, verveling, sociaal,...)

- ❖ Kennis van de games biedt grote voordelen!
 - Proberen
 - Youtube gameplay videos

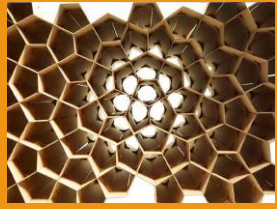
2) Leer de structuur



❖ Waarom van belang? Enkele voorbeelden:

- Je laat een jongere van 5 tot 7 spelen terwijl al zijn kameraden van 7 tot 9 spelen.
- Je verwacht dat een jongere een spel onmiddellijk afsluit terwijl dit onmogelijk is zonder op game niveau enorm veel tijd te verspillen van jezelf en/of anderen.
- Sommige games vereisen een langere blok speeltijd, andere juist korte blokken op meerdere momenten.
- Maak je een indeling op tijd of op aantal spelen?
- Ga er niet vanuit dat de jongere dit zelf kan aangeven! (B2 en B3)

2) Leer de structuur



- ❖ Als je geen duidelijk zicht hebt op de structuur van de jongere voer dan nog geen veranderingen uit!
 - Iemand zonder medische kennis voert geen hartoperatie uit...
 - Mislukken komt hard binnen



**KEEP
CALM
AND
DON'T CHANGE
ANYTHING YET**

3) Respecteer het anders zijn



- ❖ Sociale noden van pmASS kunnen sterk verschillen van die van pzASS
 - Minder of zelfs geen nood aan contact
 - Niet dezelfde doelen
- ❖ Ander zicht op wat vrije tijd kan zijn
 - Tegen zichzelf praten op een wandeling
 - Tot rust komen door te kijken naar de beweging van een wasmachine
 - ...
- ❖ Je kan niet het leven van pmASS dwingen in de norm van die van pzASS
- ❖ Het moet gezond blijven, maar de invulling hiervan verschilt. Basis waarden moeten behouden blijven, maar nut hiervan moet aanvaard worden.

4) Hoe moeilijk is veranderen



CHANGE IS

HARD AT THE BEGINNING
MESSY IN THE MIDDLE
GORGEOUS AT THE END

4) Hoe moeilijk is veranderen



4) Hoe moeilijk is veranderen



Gamen is een gemakkelijk spoor!

4) Hoe moeilijk is veranderen



- ❖ Een vast patroon is bij pmASS véél sterker dan pzASS
- ❖ Verandering is moeilijk, brengt weerstand en kost veel energie
- ❖ Andere opties bedenken is enorm moeilijk
- ❖ De kans dat je terug in de kloof valt is groot, zeker in het begin
- ❖ Werk in kleine stappen, volg nauw op, integreer volledig alvorens door te gaan
- ❖ Nieuwe, juiste patronen kunnen ook diep en sterk worden

4) Hoe moeilijk is veranderen



❖ Niveaus van verklaren:

1. Probleem benoemen + uitleggen
2. Belang van verandering aankaarten (A1)
3. Oplossing zoeken / aanbieden (B3)
4. Praktisch organiseren (B2)

4) Hoe moeilijk is veranderen



- ❖ Uitleggen van sociale/relatieve implicaties
 - Met jezelf als begeleider, ouder, partner,...
 - Met anderen in het algemeen
 - Waarom is dit belangrijk voor HEN? Terugkoppeling.
- ❖ Reden tot verandering die AANSPREEKT + zorgvuldige begeleiding bij de verandering = Sleutel tot succes
- ❖ Vb. Anti-zaagcontract

4) Hoe moeilijk is veranderen



❖ Vergeet niet dat...

❖ Initiële verandering =

- Onduidelijk
- Onvoorspelbaar
- Onveilig
- Geeft stress

❖ Dit preventief inperken + opvangen = onze taak!

5) Invoegen ipv afnemen



- ❖ PmASS hebben moeite met het invullen van vrije tijd (B2, B3). Dit maakt dat het enkel afnemen van multimedia tijd geen effectief middel is:
 - Probleem vervangen met een ander probleem
 - Frustratie bij cliënt
 - Verhoogde kans op mislukken (naar mijn mening).
- ❖ Het werkt beter om op zoek te gaan naar interesses en deze op de juiste plaatsen in te voegen.

5) Invoegen ipv afnemen



- ❖ ‘Hij heeft geen interesses...’ = fout
- ❖ Soms moeilijk zichtbaar
- ❖ Bevraag de context!
- ❖ Soms niet de meest ideale
 - Pokémon kaarten op 18 jaar
 - Koken bij een zwaarlijvige jongen
 - Gamen de hele dag

5) Invoegen ipv afnemen



Als er interesses gevonden zijn:

❖ Uitbreiden?

- Zwemmen met leefgroep -> zwemclub thuis

❖ Gerelateerde alternatieven?

- Superhelden -> vechtsport
- Pokémon -> Magic the gathering
- Strategy game -> Warmachine miniaturen
- Zombies -> Verhaal schrijven

5) Invoegen ipv afnemen



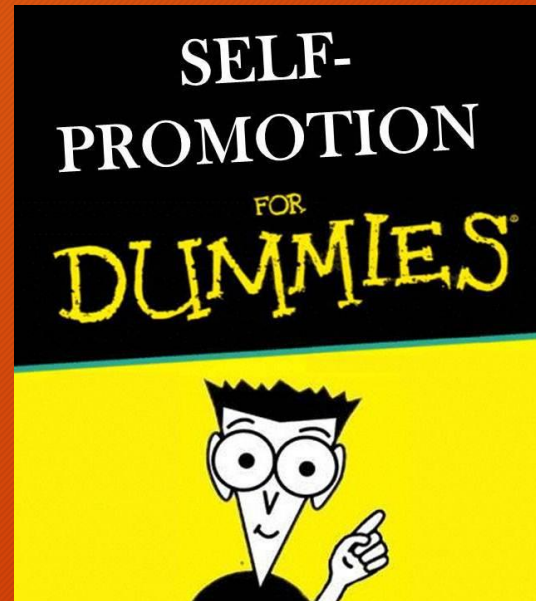
Tool om te zoeken naar interesses: PAL

Plezierige Activiteiten Lijst
(PAL)

Al uw gegevens worden vertrouwelijk behandeld.

Naam	:	Voorletters	:
Roepnaam	:	Geslacht	:	<input type="checkbox"/> man <input type="checkbox"/> vrouw
Geboren	:			
Adres	:			
Postcode	:	Woonplaats	:
Telefoon	:	Mobiel	:

Tot slot



<http://anti-toolbox.weebly.com>

Tot slot

