



# Waarom Video Games Goed Zijn



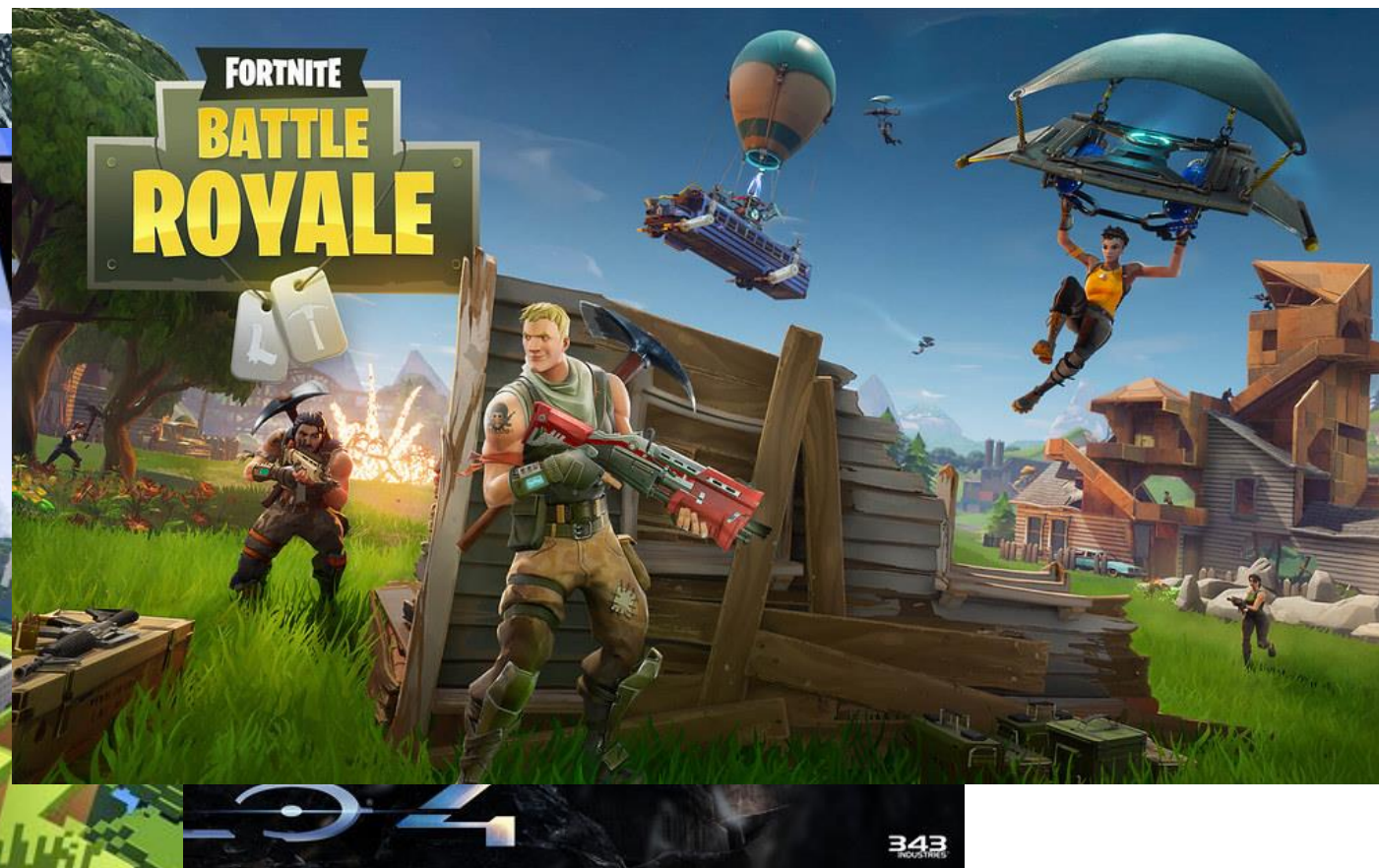
**Voor de Jeugd Dag 2019**

Babet Halberstadt

Joanneke Weerdmeester



# Waar denken jullie aan bij 'video games'?



## Zo verleiden games je om door te spelen (en de portemonnee te trekken)

Videogames brengen meer op dan ooit - vorig jaar meer dan 100 miljard dollar. We speelden Fortnite, GTA Online en Candy Crush en zagen met welke psychologische trucs games proberen extra geld te verdienen.

### Walmart stopt met reclame voor gewelddadige games, maar blijft wapens verkopen



Opinie

## Games zijn geen gewone spelletjes, ze zijn gemaakt om jongeren verslaafd te krijgen

VERSLAVING

## ‘Gameverslaving’ wordt wellicht erkend als psychische stoornis

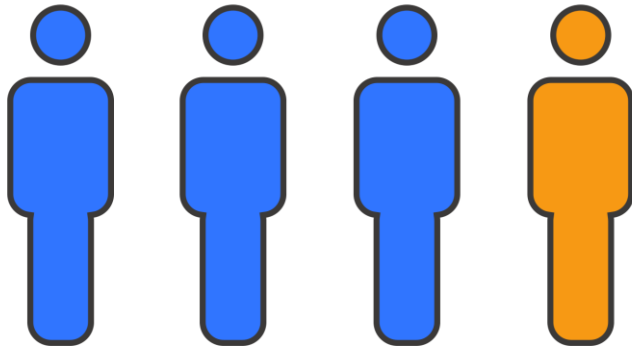


2 januari 2018 – Zit je urenlang vastgenageld aan je controller, heb je last van slaapebrek en leef je in een sociaal isolement? Grote kans dat je last hebt van een gameverslaving. Deze verslaving wordt ook wel internetgamestoornis genoemd en werd tot nu toe niet officieel erkend als stoornis. Volgens de wereldgezondheidsorganisatie kan hier echter snel verandering in komen. Gameverslaving wordt wellicht opgenomen in de 11e versie van de Internationale Classificatie van Ziekten ([ICD11](#)), zo meldt [Vance.nl](#)

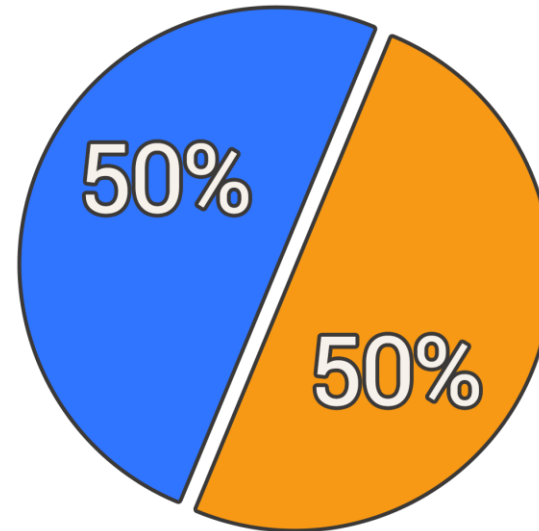
# Waarom spelen mensen video games?



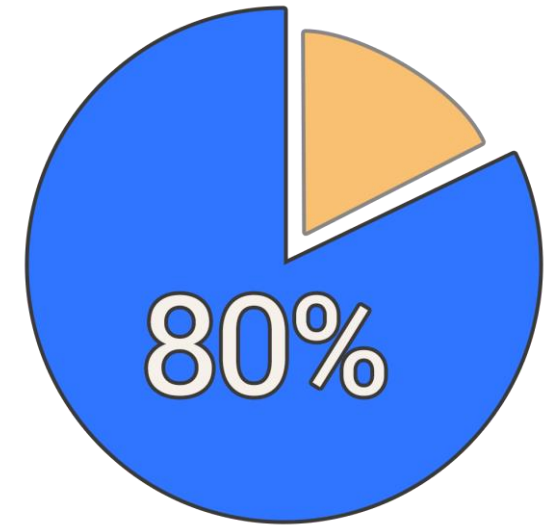
# Het Probleem



~ 25% kinderen heeft last van angstoornissen



Huidige therapie werkt niet altijd



Groot gedeelte zoekt geen hulp

Bron: WHO, Merikangas et al., JAACAP

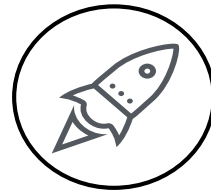
# Hindernissen



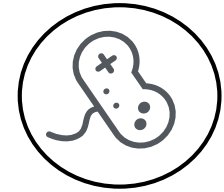
Kosten en toegang



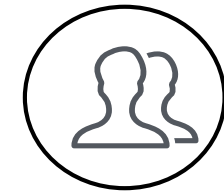
Stigma



Motivatie

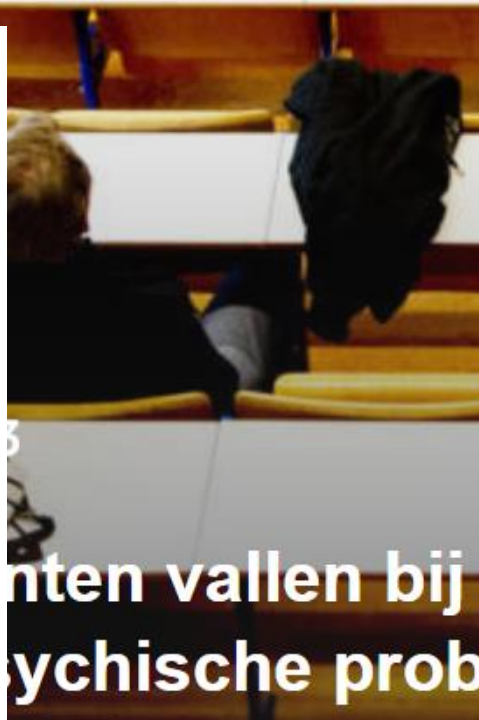


Oefenen



Persoonlijk

## #eenzamejongeren gaat viraal: 'Waar vind ik een sociaal leven?'



nten vallen bij  
psychische prob

## Ruim een derde van de jongvolwassenen rookt



### nieuwsuur

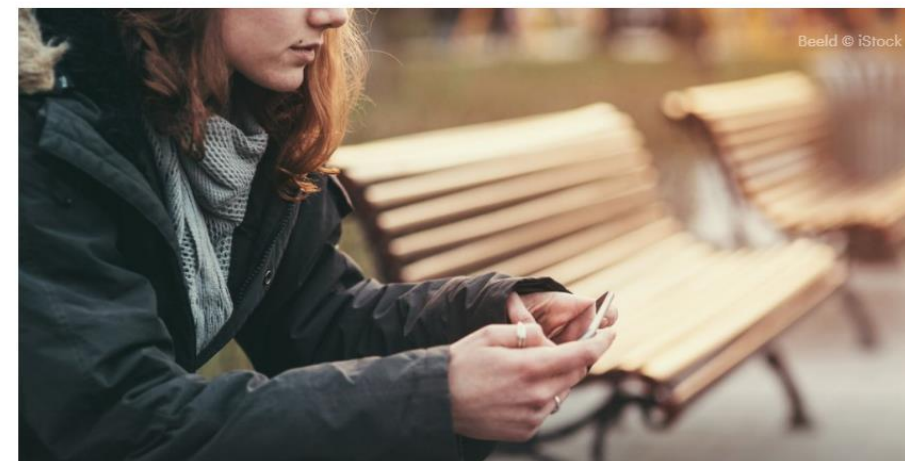
## Studieschuld, prestatiedruk en stress: 'Mensen hebben een grens'

Het ministerie van Onderwijs gaat grootschalig onderzoek laten doen naar psychische problemen onder studenten in het hoger onderwijs. Er zijn al langer zorgen over toenemende stress onder studenten vanwege onder meer het leenstelsel, prestatiedruk en sociale media.

### #maatjegezocht

## Tienduizenden jongeren chronisch eenzaam: 'We hebben nu pas oog voor ze'

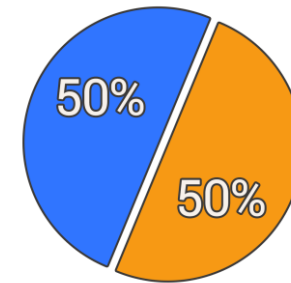
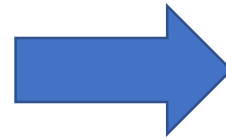
04 september 2019 07:00  
Aangepast: 04 september 2019 07:46



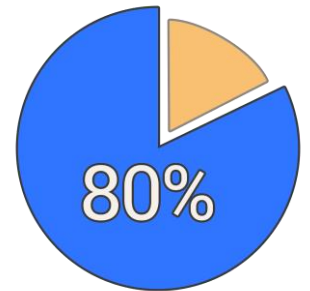
Beeld © iStock

# Waar zijn games goed in?

- Leuk en motiverend
- Herhaling en training
- Past zich aan
- Makkelijk vanuit huis



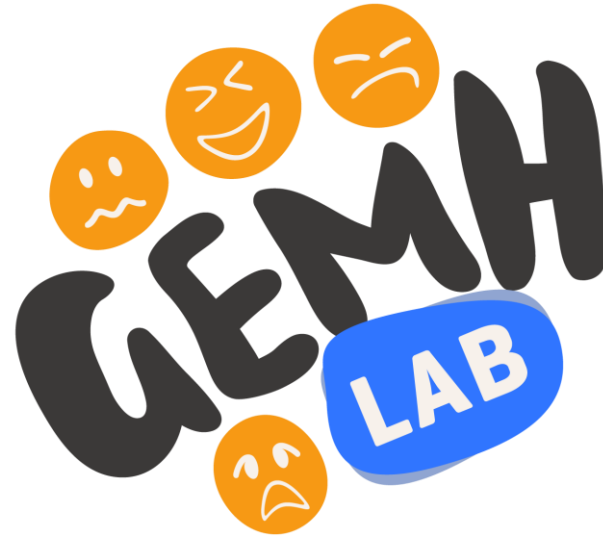
Huidige therapie werkt niet altijd



Jongeren zoeken geen hulp



# Games for Emotional and Mental Health Lab



- **Doel**

- Het ontwerpen van video games die **LEUK** en **MOTIVEREND** zijn
- Om de emotionele en mentale gezondheid van jongeren te ondersteunen

# Samenwerking



# DEEP VR

- Magische onderwater wereld
- Doel
  - Ontspanning
  - Diepe ademhaling





# Mindlight

- Donker spookhuis
- Doel
  - Rustig blijven tijdens angstige momenten



# HIT -n- RUN

xp +0% 00:43.02 xp +10% 01:27.02 93

75% 100% x4 57% 100% x1

Stage 4 Stage 3

6 **Saberjaw** PLAY

### Stage 3

Today's Team Scores

<b>-BLU-</b>	1,031,400
<b>R&amp;P</b>	969,975
<b>ES</b>	858,200

Yesterday's TEAM Champions: **-BLU-** TEAM BLUE 1,530,075  
 Yesterday's PLAYER Champions: **Saberjaw** 732,200

Next Champion in: 14/25/23  
 Team Bonus: #1 Bonus Card  
 Leaderboards

# SCROLLQUEST 2.0

**10** **GRUNT** **JADE** **GEENIDEE**

**OBJECTIVES**  
 ? The Door is blocked! Hack the power terminal to reroute the energy to the exit

You're OK, I'm here. Come and aid me!

**176** **PI** **76** **6XANDRA6** **59** **Wmmy** **105**

# Positieve Video Games

Angst

Stress

Eenzaamheid

Depressie

Roken



# Wat willen jullie graag zien?

Platform

School

Mobiel

X-Box

Doelgroep

Verhaal

Gender

Training

Fobie

Genre

Vrienden

Ouders

Depressie

Meditatie

Sociaal

Actie

Probleem

Sport

Science fiction

Muziek





[www.gemhlab.com](http://www.gemhlab.com)

 @GEMH\_lab

**Babet Halberstadt**

[b.halberstadt@pwo.ru.nl](mailto:b.halberstadt@pwo.ru.nl)

**Joanneke Weerdmeester**

[j.weerdmeester@pwo.ru.nl](mailto:j.weerdmeester@pwo.ru.nl)



A dark, atmospheric scene, possibly a stage or a set. In the center, a person in a dark, long-sleeved outfit stands on a circular, glowing platform. To the right, a bright, glowing light source illuminates the scene. In the background, a large, dark figure with antlers, resembling a stag or a bull, stands on another glowing platform. The background is dark with some green, leaf-like shapes. The overall mood is mysterious and dramatic.

**BECOME EMPOWERED BY  
THE EXPERIENCE OF  
CONQUERING FEARS**