C-VAT

VAD



Screeningsvragenlijsten

Doel

Opmerken en inschatten van de ernst van het middelengebruik, gamen of gokken en van de nood aan verdere specifieke begeleiding. Door feedback op maat krijgt de jongere meer inzicht in zijn gebruiks- of gedragspatroon en de risico's die eraan verbonden zijn. Samen met de jongere tot een besluit komen of je het thema verder opneemt in de begeleiding.

Materiaal

Je vindt hier de screeningsvragenlijsten:

- **CRAFFT**: middelengebruik
- **C-VAT**: gamen
- **SEM-J**: middelengebruik

Aan de slag

STAP 1: Screeningsvragenlijst introduceren

Een screeningsinstrument is een gevalideerd instrument om riskant en problematisch middelengebruik, gamen of gokken te detecteren en zo een vroegtijdige aanpak mogelijk te maken. Het helpt ook om in te schatten welke verdere begeleiding nodig is.

- Wanneer je naar aanleiding van bepaalde signalen of risicofactoren wil screenen, benoem dan duidelijk en concreet wat deze signalen en risicofactoren zijn.
- Vraag het akkoord van de jongere om de vragenlijst af te nemen.
- Geef aan dat de vragenlijst enkel een hulpmiddel is om samen een beter beeld te krijgen van de situatie/van zijn middelengebruik en de eraan verbonden risico's.
- Geef aan dat de resultaten vertrouwelijk zijn en enkel gebruikt worden om de jongere verder te ondersteunen en te begeleiden. Niet om bepaalde hulpverlening uit te sluiten, op te leggen of om hem te sanctioneren.

STAP 2: Feedback geven over het screeningsresultaat

Vraag de jongere of hij geïnteresseerd is in de resultaten. Deze vraag creëert een opening voor de feedback. De jongere kan kiezen wat er verder gebeurt en de wrijving vermindert.

- Een positief antwoord geeft je de toelating om de risico's van het middelengebruik te bespreken.
  - Licht kort toe wat de scores van de jongere betekenen.
  - Geef eventueel aanvullende informatie over de risico's van het middel of het gedrag in kwestie. Geef enkel die informatie die relevant is voor de jongere.
  - Vraag aan de jongere zijn mening over het resultaat.
  - Erken de beleving van de jongere door te reflecteren. Als de jongere motieven uit om te veranderen, focus de reflecties dan daarop en vraag door om het belang van de verandering te versterken.
- Is het antwoord negatief, respecteer de keuze van de jongere en geef aan dat hij er later op kan terugkomen.

STAP 3: Geef advies (bij niet-riskant middelengebruik) of neem het thema verder op in je begeleidingstraject (bij riskant of problematisch middelengebruik).
Wanneer de score op de vragenlijst wijst op niet-riskant middelengebruik, kan je afronden met advies.

- Moedig de jongere aan om niet méér te gebruiken dan hij nu doet en benadruk dat wat hij doet zijn verantwoordelijkheid is.
- Vraag of de jongere verdere informatie wenst voor zichzelf of voor anderen in zijn omgeving. Geef de jongere informatie mee als hij dat wenst. Vertel de jongere dat hij steeds bij je terechtkan met vragen.

Hou er rekening mee dat het in uitzonderlijke gevallen mogelijk is dat iemand met riskant of problematisch middelengebruik toch een lage score heeft (vals negatieven).

Wijst de score op mogelijks riskant of problematisch middelengebruik, gamen of gokken? Dan kan je hierop verder ingaan in je begeleidingstraject. De gespreksmethodieken in deze map kunnen hierbij een hulp zijn.

Screeningsvragenlijst Gamen: C-VAT[8]

Om de ernst van gamen in te schatten kan je de C-VAT versie 2.0 gebruiken. Deze vragenlijst geeft een indicatie van problematisch gamen. De C-VAT bestaat uit 3 introductievragen over hoeveel de jongere gamet en welke games hij speelt, 9 kernvragen over symptomen van gedragsverslaving en een aantal aanbevelingen met betrekking tot het inventariseren van eventuele bijkomende problemen. Het instrument sluit aan bij de symptomen zoals omschreven in de DSM-5.

Introductievragen:

- Welke spellen (games) speel jij?
- Hoeveel uur achter elkaar game jij gemiddeld (per sessie)?
- Hoeveel tijd besteed jij aan het gamen?

Kernvragen:

In de afgelopen 12 maanden:

- Ben je steeds meer tijd gaan besteden aan het spelen van games?
- Voel je je gestrest, geïrriteerd, of boos als je niet kan of mag gamen?
- Lukt het je niet om minder te gaan gamen, terwijl je dat wel wilt?
- Kun je nauwelijks aan iets anders denken dan aan gamen als je niet aan het gamen bent?
- Ga je regelmatig gamen om niet aan problemen (moeilijkheden) te hoeven te denken?
- Verwaarloos je regelmatig belangrijke zaken of personen om te kunnen gamen?
- Lieg je wel eens tegen anderen over hoe lang je aan het gamen bent geweest?
- Heb je toch games gespeeld terwijl je wist dat dat problemen gaf met je familie, vrienden, op je werk of op school?
- Heb je door het gamen belangrijke activiteiten moeten opgeven of sterk verminderen – zoals sport, werk of omgaan met vrienden of familie?

Afname:

De C-VAT wordt door de hulpverlener afgenomen in de vorm van een gesprek, geen zelfrapportage (Van Rooij, Schoenmakers & van de Mheen, 2014). Jij stelt de vragen mondeling aan de jongere en duidt zijn antwoord aan op het werkblad.

Score berekenen:

Een ja-antwoord op elk van de 9 kernvragen krijgt score 1, je moet dus alle ja's optellen.
Een score van 5 of meer van de 9 items geeft een vermoeden van gameverslaving.

Daarnaast bevat de C-VAT twee optionele vragen en een aantal aanbevelingen met betrekking tot het inventariseren van eventuele bijkomende problemen die bijdragen aan een vollediger diagnostisch beeld.

[8] van Rooij, T., Schoenmakers, T. & van de Mheen, D. (2014). C-VAT 2.0 Klinische toepassing en validatie van een assessment tool voor

C-VAT voor de hulpverlener

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.			
Leeftijd :	Geslacht :	Ingevuld door :	Op datum : .....
i. Welke spellen (games) speel jij?			.....
ii. Hoeveel uur achter elkaar game jij gemiddeld (per sessie)?			..... uur per sessie
		Weekdag	Weekdag
iii. Hoeveel tijd besteed jij aan het gamen? (denk aan een typische week, vul in voor weekend en weekdagen)		..... dagen	..... dagen
		..... uren/dag	..... 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? ☐ ja ☐ nee
2. Voel je je gestrest, geïrriteerd, of boos als je niet kan of mag gamen? ☐ ja ☐ nee
3. Lukt het je niet om minder te gaan gamen, terwijl je dat wel wilt? ☐ ja ☐ nee
4. Kun je nauwelijks aan iets anders denken dan aan gamen als je niet aan het gamen bent? ☐ ja ☐ nee
5. Ga je regelmatig gamen om niet aan problemen (moeilijkheden) te hoeven te denken? ☐ ja ☐ 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) ☐ ja ☐ nee
7. Lieg je wel eens tegen anderen over hoe lang je aan het gamen bent geweest? ☐ ja ☐ nee
8. Heb je toch games gespeeld terwijl je wist dat dat problemen gaf met je familie, vrienden, op je werk of op school? ☐ ja ☐ **nee**
9. Heb je door het gamen belangrijke activiteiten moeten opgeven of sterk verminderen - zoals sport, werk, of omgaan met vrienden of familie? ☐ ja ☐ **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? ☐ ja ☐ nee

B. Verwaarloos je je eigen gezondheid door te gamen? (bijvoorbeeld slaaptekort, minder douchen, tanden poetsen, slechter eten, niet voldoende drinken) ☐ ja ☐ nee

De totaalscore op vraag A+B vult het klinisch beeld aan voor een meer volledig geheel[b]	..... Score vraag A+B

	Vermoeden?	**Details/Toelichting op het vermoeden**
As 1 - Overige problematiek **BIJVOORBEELD** stemmingsstoornis - autisme spectrum (ASD) - ADHD - Cafeïne/energy drinks - Cannabis - gebruik overige middelen, enz.	☐ ja ☐ nee	.....
As 2 - Persoonlijkheidsstoornis	☐ ja ☐ nee	.....
As 3 - Somatische zaken/lichamelijke	☐ ja ☐ nee	.....
As 4 - Psychosociale/uitlokkende factoren	☐ ja ☐ nee	.....

[a] Dit werk is gelicenseerd onder een Creative Commons IVO Niet Commercieel 3.0 Nederland licentie (http://creativecommons.org/licences/by-nc/3.0/nl) door IVO

[b] Zie bronrapportage: Van Rooij, A.J., Schoenmakers, T.M. & van de Mheen, D. (2014). C-VAT. Klinische toepassing en validatie van een assessment tool voor gameverslaving. Rotterdam: IVO.

Colofon

Auteur

Inge Baeten
Joyce Borremans
Stafmedewerkers VAD

Met dank aan

De jeugdhulpverleners, CGG-preventiewerkers tabak, alcohol en andere drugs en collega's die ons inspireerden en feedback gaven op de vorige en huidige editie van deze inspiratiebox.

Lay-out

Mojoville [www.mojoville.be]

Verantwoordelijke uitgever

Dr. H. Peuskens, Vanderlindenstraat 15, 1030 Brussel
wettelijk depotnummer: D/2024/6030/3

© 2025

VAD, Vlaams expertisecentrum Alcohol en andere Drugs
Vanderlindenstraat 15, 1030 Brussel
T 02 423 03 33 | F 02 423 03 34 | vad@vad.be | www.vad.be

Het gebruik van (delen van) deze publicatie is toegestaan mits behoud van visie en doelstellingen van de publicatie, met duidelijke bronvermelding en als er geen financiële winst mee beoogd wordt.