

Bijlage bij 21 030

Opbrengsten uit veld- en literatuuronderzoek
Adviesraad Sociaal Domein Hengelo, juni 2021

De adviesraad gaat in voorkomende gevallen 'in het veld' en in vakliteratuur op zoek naar informatie over zaken die zich aandienen en waar zij vragen over heeft. De beschikbaar gekomen informatie wordt gewogen en kan leiden tot een (ongevraagd) advies. In het kader van mogelijke vindplaatsen van onzichtbare jongeren en de gesprekken die we voerden met jongerenwerkers stuiten wij op en de risico's die gamende jongeren lopen en de opgaven die dat met zich meebrengt. Onderstaande tekst vormt een weerslag van onze bevindingen.

Problematiek ontstaat bij het leeuwendeel van de jongeren niet pas op hun 23^e levensjaar als zij al dan niet het onderwijs voortijdig (hebben) verlaten. Signalen zijn er vaak al veel eerder. Wij spraken met een jongerenwerker van Wijkkracht die aangaf dat problematiek zich soms al rond het tiende levensjaar manifesteert. Niet zelden trekken jongeren zich terug. In het spelen van games op het internet zoeken zij hun heil. Voor jongerenwerkers ontstaan hierdoor feitelijk nieuwe vindplaatsen.

Om deze jongeren te kunnen benaderen is inzicht in en kennis en kunde over games en game-community 's voorwaarde. Wij spraken hierover met dhr. Aloise ([jeugdwerkonline](#), medewerker SMD te Enschede). De SMD 'infiltrert' als het ware in community 's om op die manier Twentse (ook Hengelose!) jongeren op te sporen, ze te benaderen en alternatieven te bieden voor hun gedrag op het net. De specifieke kennis van dhr. Aloise, zelf gamefanaat, opgegroeid in een wijk met veel kansarme bewoners, opgeleid als social worker en sportinstructeur als achtergrond is van onschatbare waarde. Hij spreekt de taal van de jongere, verleidt ze tot een gesprek, motiveert ze om deel te nemen aan door hem georganiseerde sportieve activiteiten en verwijst door naar hulpverlenende instanties als de situatie daarom vraagt.

Het spelen van games of onderdeel uitmaken van een game community is niet louter en per definitie gevaarlijk. Jongeren doen (vaak internationale) contacten op, zij beschikken over een betere hand-oog coördinatie, leren de (vaak) Engelse taal spreken en gebruiken en leren over andere bevolkingsgroepen en culturen.

Toch moet dus gezegd dat bepaalde groepen jongeren gevaar lopen zich te verliezen in het spel, verslaafd raken, het dag en nacht ritme verleggen om vervolgens de aansluiting op school en vervolgens met de maatschappij verliezen. Jongeren begeven zich middels gaming in een andere wereld om op die manier 'het leed van alledag' te vergeten. Daarnaast, zo blijkt uit onze onderzoekende gesprekken kunnen jongeren mits ze daar gevoelig voor zijn in aanraking komen met online pesten, grooming en of sexting. Ook drugsdealers, pedofielen, loverboys en zelfs wapenhandelaren infiltreren in community 's. Aldus worden niet alleen de jongeren aan gevaar

blootgesteld. Ook de samenleving wordt (in)direct negatief beïnvloed. Normvervaging doet zijn intrede, het algehele gevoel van veiligheid en leefbaarheid neemt af.

Ook André Parren (auteur, trainer en ervaringsdeskundige) wijst op de gevaren van gamen. Hij zoekt met zijn programma '[Grip op gamen](#)' naar een gezonde balans tussen gamen en school en/of werk i.c. maatschappelijk functioneren. Hij zegt: 'gamen hoort bij deze tijd, het is niet meer weg te denken uit de samenleving. Er is vaak sprake van een enorme kloof tussen ouders, scholen, hulpverleners en gamers waar het gaat om gamen en alles wat daar mee te maken heeft'. Zijn mening is dat door een gebrek aan kennis, adequate opvoeding en begeleiding veelal uitblijft. Grip op gamen kan daarin het verschil maken. Met het programma wordt ervoor gezorgd dat gamen gezond blijft en dat de ouder, professional en gamer weer grip krijgt op de situatie die mogelijk in disbalans is.

Parren zegt dat jongeren met autisme en jongeren met een licht verstandelijke beperking vatbaarder zijn voor gamen en dus voor de gevaren die het met zich meebrengt.

Kortom: gamen is niet van gevaar ontbloot. In het geval de (pre)puber gevoelig is voor de verleidingstactieken van anderen en de ouders onwetend zijn of de grip op het kind verloren hebben, is sprake van verhoogd risico. Het zijn in onze visie vooral dezelfde jongeren die later tot de eerdergenoemde 23-plussers gerekend kunnen worden.

Een eventuele aanpak zou volgens de adviesraad de volgende werkbare uitgangspunten moeten bevatten:

- Breidt het aantal vindplaatsen uit met online game community 's.
- Leg verbinding tussen online opsporen en offlineactiviteiten (w.o sport).
- Leg contacten met ouders voor voorlichting en (verwijzing naar) hulp
- Leg verbinding tussen online opsporen en laagdrempelige hulpverlening
- Leg verbinding met het onderwijs (voor voorlichting en verwijzing) en stimuleer de verbinding tussen de ROC Game opleiding en de jongerenwerker(s) om van elkaar te leren.
- Leg verbinding met andere voorzieningen in wijken en buurten
- Leg verbindingen op regionaal niveau: online community 's houden zich niet aan gemeentegrenzen.
- Maak werkafspraken met de politie