Samen voor de jeugd
Innovatie netwerk

Innovatielab GAMEN

Infographic van de eerste bijeenkomst

Vooraf

inspiratie café

Dinsdag 15 november 2016 startte het Innovatielab Gamen met een bijeenkomst van het Inspiratie Café door en vóór jongeren. Tijdens een pizza-sessie bij Freshheads in Tilburg dachten en praatten tweeëntwintig jongeren tussen de 16 en 23 jaar mee over het onderwerp 'gamen'. Wat is nou eigenlijk het heersende beeld over gamen in onze maatschappij, en vinden wij als jongeren dit beeld nou wel zo kloppend? Wegen de voordelen van gamen op tegen de nadelen, en wanneer is er sprake van een verslaving? In deze infographic lees je wat tijdens deze avond is gedeeld. Op 19 december 2016 gaan een aantal van de jongeren verder met het onderwerp, dan samen met professionals en ouders. Wil je die tweede bijeenkomst van het Innovatielab bijwonen, stuur dan een mail naar info@innovatienetwerkjeugd.nl .

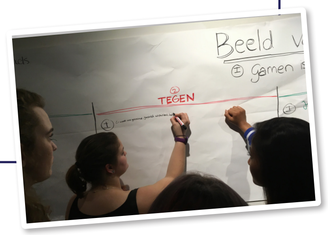
Het Innovatielab is een werkvorm van het Innovatienetwerk jeugd regio Hart van Brabant.

Eerste associaties met het woord gamen

Gezelligheid
Ontspanning
Leuk
Winnen/Competitief
Escapisme
Creatief
Leerzaam
Conventions
Vrienden
Spannend
Strategie
Chaos
Career (making money by playing)
Samenspel

Wat is gameverslaving en hoe herken je het?

- Niets anders meer doen dan gamen;
- Wanneer je er beelden van gaat zien in je hoofd als je gaat slapen;
- Als verschillende aspecten van je leven steeds minder aandacht krijgen dan voor het gamen.
  Bijv. sociale contacten, eten of werk, hygiëne, slapen;
- Wanneer je niet meer zonder kunt, aan niets anders kunt denken en mensen, familie en vrienden verwaarloost;
- Wanneer schoolprestaties, sociale relaties en je gezondheid onder druk staan of schade oplopen.
  Dit is bij de een na 8 uur, bij de ander na 12 uur per dag. Verschilt per individu;
- Als je dag in, dag uit games speelt en dit niet onder controle hebt;
- Als je geen ander doel in het leven meer ziet dan gamen en daarvoor je leven leidt;
- Op het moment dat je niet kunt wachten om achter je spel te zitten;
- Als je afkickverschijnselen krijgt als je niet gamed;
- Als je verantwoordelijkheden niet nakomt;
- Als je andere dingen in het leven niet meer of te weinig doet;
- Als je alles verwaarloost dat niet met gamen te maken heeft.



Observaties

- "De jongeren in het Innovatielab die rond 1995 zijn geboren, begonnen rond de leeftijd van vier jaar met gamen. Wie nu opgroeit, komt al in het eerste levensjaar in aanraking met gamen. Er zou meer aandacht moeten komen voor vroegtijdige mediaopvoeding."
- "De ene jongere gamet nooit, de ander 64 uur per week."
- "Waar haal je zoveel tijd vandaan om te gamen?"
- "Wat doet iemand anders dan met de tijd die ik aan gamen besteed?"
- "Diegenen die het meest gamen, doen dit veelal in hun vrije tijd, ter ontspanning en/of als uitlaatklep voor hun creativiteit."
- "Gamen heeft meer voordelen dan nadelen. Het is zeer leerzaam en draagt bij aan de ontwikkeling van ruimtelijk- en strategisch inzicht, oplossingsgericht denken, hand-oog coördinatie en (Engelse) taalvaardigheden."
- "Veel jongeren vinden dat er een stigma rust op het gamen. Gamen wordt in onze maatschappij gezien als niet-sociaal en ongezond. Dat is onterecht."
- "Jongeren zien een verschuiving in het sociale netwerk van 'offline' naar 'online', waardoor deze minder zichtbaar is geworden voor de 'offline' wereld."
- "Wij hebben aan het gamen een groot sociaal netwerk over de gehele wereld te danken.
- "Jongeren zien behalve de meerwaarde ook de neveneffecten van gamen. Het kan verslavend zijn, je kunt fysieke klachten en/of slaaptekort krijgen, en je kunt je afsluiten voor de buitenwereld (isolement)."
- "Een van de eerste signalen voor het herkennen van een gameverslaving is dat iemand zijn verantwoordelijkheden en verplichtingen gaat verwaarlozen."
- "Ouders en de jongeren zelf moeten gameverslaving signaleren en erop reageren. Behandeling van gameverslaving zou stapsgewijs moeten zijn en moet aansluiten op de belevingswereld van de jongere. Ook dan hebben ouders een sleutelrol."

Voor- en nadelen van gamen

Voordelen
- Leerzaam
- Ontwikkelen vreemde talen
- Sociale aspecten van gamen
- uitlaatklep
- Ontspanning
- Emoties uiten
- Geld winnen

Nadelen
- Isoleren
- Relaties gaan kapot
- Verslavingsgevoelig
- Gezondheidsrisico's ("er zijn mensen doodgegaan door gamen")
- Verantwoordelijkheden worden aan de kant geschoven

Wie signaleert gameverslaving cq zou het moeten signaleren?

- De directe omgeving, de gamer zelf, ouders, geliefden, vrienden en familie, huisgenoten
- School
- Sociale werkers moeten via ouders helpen, niet direct. In gesprek met de mensen die om kinderen heen staan. Denk aan GGZ-professionals. ;
- Speciale medewerkers in online games laten infiltreren om te checken wie 24/7 online is;
- Console fabrikanten en ontwikkelaars van gameplatformen kunnen ook een rol spelen.
  Je hebt daar altijd een account en er kan dus worden gemeten;

!!

Volgende stap Innovatielab Gamen

In het Innovatielab Gamen op 19 december werken we de volgende thema's uit, met jongeren, professionals, ouders:

1. **Gamen als talent**
   Hoe kunnen we de beeldvorming over gamen veranderen, zodat de positieve kanten duidelijker worden? Zodat de meerwaarde van gamen meer zichtbaar wordt in het maatschappelijke gedachtegoed van de regio?/gemeente? Hoe kunnen we destigmatiseren?
2. **Van ik naar wij: 'it takes a village to raise a child'**
   Heeft de overheid een rol in het veranderen van de beeldvorming? Of als iemand uitzonderlijk veel gamet? En wanneer heeft de overheid dan een rol? En hoe dan, in mediaopvoeding bijvoorbeeld? of signalering van gameverslaving? Of in het beinvloeden van de beeldvorming, in destrigmatiseren?

Samen voor de jeugd
REGIO HART VAN BRABANT