

1. Aanwezigen

Naam	Rol	Organisatie
Davy De Leeuw	Link-T Scheldekracht trajectgezel	emino
Tom David	Teamcoach Link-T	Arktos
Shauny De Graeve	Link-T Scheldekracht trajectgezel	CAW
Lize Lepoutre	Link-T Scheldekracht trajectgezel	CAW
Anna Van Den Driessche	Link-T Scheldekracht trajectgezel	Arktos
Hanne Van der Poten	Expertise Missing Link	Arktos
Charlotte Lamoral	Link-T Leie & Schelde trajectgezel	Arktos
Dirk Bamelis	Expertise oplossingsgericht werken	CAW
Juri	Jongere	
Lisa Moerenhout	Link-T Scheldekracht trajectgezel	Arktos
Christophe Vanhuysse	Expertise verslaving	Drugpunt
Matthias Dewilde	Expertise gameverslaving	Gamechangers
Niki Van Besien	Thuisbegeleider ASS	Tanderuis
Isabella Planchon	Maatschappelijk werker	OCMW Destelbergen
Stephanie Brands	Maatschappelijk werker Wonen en Werken	OCMW Destelbergen
Lisa Dieleman	Thuisbegeleider ASS	Tanderuis
Fatima-Zohra Elhabachi	Bemiddelaar Intensieve Dienstverlening	VDAB
Angie De Decker	Begeleidster	Vzw Steevliet
Lieze Degryse	Begeleidster CBAW/studio/KWE	Vzw Steevliet
Kristel Mathy	Preventiewerker – psychosociaal begeleider	Drugpunt Wetteren-Wichelen-Laarne
Elisa Huvenne	Maatschappelijk werker	OCMW Laarne
Lindsay De Brauwer	Maatschappelijk werker	OCMW Laarne
Uma Vermeersch	Jeugdwerker Wetteren	Habbekrats

2. Presentatie LINK-T

Zie PowerPoint

3. Gameverslaving

Juri: geboren in Kazachstan, later in Rusland, als kind altijd playstation gespeeld tijdens verhuis etc 'verhinderde het sociale leven van kindsafaan, had enkel mijn playstation na scheiding, ouders geen tijd/energie, heeft lang aangehouden', moeder gaf straf als hij gamede ipv te helpen met verslaving en waarom dit een verslaving

Beter zoeken naar: wat heb je nodig, wat loopt er mis, wat kan je doen om dit gedrag te vermijden.

Juri: iets afnemen van kind: werkt omgekeerd, betere omgeving creëren. Gamen is als een Digital goelag (?)

Christophe Vanhuysse – **DrugPunt** **Wetteren-Wichelen-Laarne**
zie ook bijlage: Live hard, play soft

'*addiction is a response to human suffering*' - Dokter Gabor Matte

Je gamet niet omdat je het graag doet maar omdat je lijdt. Gamen als oplossing om aan realiteit te ontsnappen.

'*je moet stoppen met gamen*', '*je mag dit/dat niet doen*' --> beter mogelijkheden aanbieden

Hoe jonger het profiel, hoe meer invloed van de context. --> een kind begrijpt 'je moet stoppen' niet – volwassene kan beïnvloed worden. Jonge kinderen/pubers zijn nog niet klaar om te begrijpen wat 'stoppen' betekend, veel herhaling nodig

GameChangers: ervaringsdeskundige, Matthias Dewilde (<https://gamechangers.be/>)

Gestart in kindertijd, veel verhuist, weinig contacten in België, voelde geen aansluiting, in vrije tijd steeds aan het gamen: uit de hand gelopen in 3e graad middelbaar, vrienden gingen uit/op café maar dit was te druk voor Matthias dus hij bleef thuis en begon met gamen. Net voldoende halen op school en daarnaast gamen. Na studies 10 maanden lang thuis gezeten en dag+nacht gamen.

Pubers maken het hun ouders moeilijk, ouders: als dat het enige is wat je gelukkig maakt, doe maar --> maakt uiteindelijk niet gelukkig

Er zit heel veel potentieel in jongeren/gamers --> zoeken waar ze goed in zijn en wat ze graag doen.

Jongeren die aangemeld worden tussen 10-25 jaar gemiddeld, kinderen die al schoolmoe zijn op 10 jaar. Werken aan omgeving: grenzen stellen (bv: scherm vrije tijd: geen gsm aan tafel, in bed, schermvrije avond), niet veroordelen, structuur creëren (concreet maken: bv 'ik wil dat je naar buiten gaat' --> wat is naar buiten gaan?).

Algemene preventie: zorg dat er geen toegang is (meest effectief)

Kenmerken ernstige verslaving: isolatie, agitatie, agressiviteit, angsten, geen interesse in andere zaken, natuurlijke dopaminestroom reageert niet meer bij leuke dingen in dagelijks leven; enkel bij gamen

Meeste verslaafden weten dat er een probleem is maar toch blijven ze het doen: neurobiologie --> dopamineniveau stijgt enkel bij gamen

Veel aanbod in hulpverlening bij drugsverslaving, weinig bij gameverslaving

Bij verslaving: als iets in omgeving veranderd kan dit verslaving ook veranderen (bv juri: als contact met ouders weg was, bv: verslaafde aan hasj gaat op reis en gebruikt daar niks, bij terugkomst wel)

Je zoekt verbinding in iets, wat doet wel nog deugd, ...

Vaak intelligente introverte jongens, vaak strategisch en analytisch sterk (MBTI: INTP, INTJ), loyaal, perfectionistisch

3 factoren die meespelen: Mens – Middel – Milieu

1. Mens: wie is de persoon
2. Middel: welke game, heel verslavende game of net niet, snel goede resultaten in game. Games zijn gemaakt om snel veel succeservaringen te geven: bijvoorbeeld op een uur tijd de wereld gered, bommen ontmanteld, ... --> bij solliciteren: mail sturen en wachten --> duurt te lang voor deze doelgroep vooraleer er een succeservaring komt
3. Milieu: omgeving aanpassen, ouders educatie geven

Verslaving: geeft een goed gevoel op korte termijn dus je wilt niks anders meer, niks kan tippen aan dit gevoel waardoor al de rest niet voldoende is. Je gaat steeds op zoek naar dit gevoel, waardoor alles naast het gamen achteruit gaat, maar dit zorgt er net voor dat er nog meer gegamed wordt. Online leven gaat vooruit maar offline leven gaat achteruit. Offline gaan vrienden uit, samen wonen, relatie, ... maar jij zit vast bij gamen --> besef komt er, maar worden hier niet gelukkiger van, toch wordt er nog meer gegamed

Tussen 10 en 20 jaar worden veel gewoontes bepaald: 'ik voel me goed als ik alcohol drink' --> link is makkelijk gelegd

Belonen werkt goed: bv belonen met schermtijd --> schema maken met activiteiten die nodig zijn (kamer opruimen, koken, ...), succeservaringen opbouwen

Voordelen van gamen: redeneren, strategisch denken, reactiesnelheid, creativiteit, taalgevoeligheid, online vaardigheden, sneller keuze maken, omgaan met frustratie, sociaal karakter, gevoel van vrijheid

4. Geen hulpvraag

Jongeren die geen hulpvraag hebben, maar de omgeving wel meent dat ondersteuning nodig is.

Wat is er wel als er geen hulpvraag is? Wat maakt dat jongeren aanwezig zijn?

De vraag stellen wie de jongere heeft doorverwezen om te bekijken welke invloed deze persoon heeft op de jongere.

Nood aan tijd en ruimte > vertrouwensband opbouwen. Sommige jongeren die geen hulpvraag hebben, komen na een tijdje wel met een vraag. Moeilijkheid is vaak het eigen kader waarbinnen men werkt > bv. OCMW's

Motiverende gesprekstechnieken:

- Gevoel van druk door OCMW's, VDAB, de samenleving ... zorgt voor wrijving.
- Meegaan of sturen? > belang van gidsen: zit tussen meegaan en sturen. De ene keer meer meegaan in het verhaal van jongeren, de andere keer meer sturen.
- Opnieuw staat een vertrouwensband opbouwen op de eerste plaats. Daarna bekijken wat prioritair is voor de jongere > welk levensdomein.
- BORIS methode gebruiken als houvast voor communicatie. B. kan in een latere fase eventueel vervangen worden door 'confronteren'.
- Behoudtaal > exploreren of jongere iets wil/kan alvorens naar verandertaal over te gaan.
- VAD heeft online vormingen 'motiverende gesprekstechnieken'. Er staan ook filmpjes op mintned.net. Andere vormingen: de coachende professional georganiseerd vanuit de ELZ.
- Belang van interdisciplinair werken.

Info Kristel Mathy – preventiewerker/psychosociaal begeleider – Drugpunt Wetteren-Laarne-Wichelen

Zie bijlage

- Baiss MG
- Motiverende gespreksvoering
- Samenvatting behoudtaal wrijving

Voor filmpjes ivm MG verwijs ik graag naar <https://www.mintned.net/voorbeeldfilmpjes/Voorbeeldfilmpjes - MINTned>.