

**SCHRIFTELIJKE VRAAG**

nr. 787  
van **JO BROUNS**  
datum: 15 juni 2021

---

aan **BEN WEYTS**

VICEMINISTER-PRESIDENT VAN DE VLAAMSE REGERING, VLAAMS MINISTER VAN ONDERWIJS, SPORT, DIERENWELZIJN EN VLAAMSE RAND

---

*Preventie en vroegdetectie van gameverslaving bij jongeren - Rol onderwijs*

In 2013 werd de aandoening 'gameverslaving' voor het eerst opgenomen in de DSM-5 (diagnostisch en statistisch handboek voor psychische stoornissen). Dit maakte de gameverslaving de tweede psychosociale verslavende aandoening waarbij geen fysieke afhankelijkheid vereist werd, samen met de gokverslaving.

Het is duidelijk dat niet iedereen die gamet lijdt aan een verslaving, maar het gebrek aan fysieke componenten en de algemene sociale aanvaarding van gamen maakt het veel moeilijker om verslavingskenmerken op te sporen. Gamen wordt pas een verslaving eens het een negatieve invloed heeft op het sociale leven van de gamer, als mensen zich afzonderen en sociale afspraken opzeggen om te gamen.

Gamestoornissen kunnen op elke leeftijd voorkomen, maar ze worden momenteel vooral onderzocht bij jongeren. Op basis van Europese studies wordt geschat dat 1,6% van de 14- tot 17-jarigen lijdt aan deze verslaving en dat mannen een hoger risico lopen dan vrouwen. Deze stoornissen worden vaak geassocieerd met psychopathologieën zoals depressie en angststoornissen en met ontwikkelingsstoornissen zoals autisme en ADHD.

Het Vlaams Expertisecentrum Alcohol en andere Drugs (VAD) waarschuwde eerder al dat de coronacrisis ertoe kon leiden dat meer mensen een gamestoornis ontwikkelen. Ook geeft 77% van de 12-jarigen aan dat ze sinds de coronacrisis meer gamen dan ervoor, bij gebrek aan alternatieve sociale activiteiten.

Door Digisprong zullen kinderen en jongeren ook in de klas veel vaker een toestel ter beschikking hebben. Het lijkt aangewezen dat we leerkrachten dan ook ondersteunen in het detecteren van problematisch gedrag en het omgaan met gamen of toestelgebruik in de klas.

1. Wat is de visie van de minister op gameverslavingen en de rol van het onderwijs in de preventie en de vroegdetectie van problematisch gamegedrag in de klas en op school?
2. Ziet de minister een rol weggelegd voor het Kennis- en Adviescentrum Digisprong in het ondersteunen van scholen en leerkrachten over hoe best om te gaan met toestelgebruik in de klas en op school?
3. Welke initiatieven zal de minister nemen in het kader van problematisch gamegedrag en de vroegdetectie ervan?

**BEN WEYTS**

VICEMINISTER-PRESIDENT VAN DE VLAAMSE REGERING EN VLAAMS MINISTER VAN ONDERWIJS, SPORT, DIERENWELZIJN EN VLAAMSE RAND

---

**ANTWOORD**

op vraag nr. 787 van 15 juni 2021

van **JO BROUNS**

---

1. Gamen wordt pas problematisch als het ten koste gaat van activiteiten die in het dagelijkse leven plaatsvinden, inclusief de activiteiten op school. Het is dus van belang dat er op een gezonde manier met gaming wordt omgegaan.

Via de onderwijsdoelen over het aanleren van een gezonde levensstijl zijn scholen verplicht om daarrond te werken. Specifiek in het kader van gaming, zijn ook de onderwijsdoelen met betrekking tot ICT-competenties en digitale vaardigheden relevant. In het lager onderwijs omvatten deze het veilig, verantwoord en doelmatig gebruik van ICT. In het secundair onderwijs vallen ze onder de sleutelcompetentie 'Digitale competentie en mediawijsheid', met aandacht voor het kritisch evalueren van de risico's van mediagedrag. Om te vermijden dat jongeren negatieve gevolgen ervaren van het gebruik van ICT en media, moeten we hen ermee leren omgaan. De school heeft hierin een erg belangrijke rol.

Hoe deze eindtermen bereikt worden, valt onder de autonomie van de school. Maar om de beschreven rol op te nemen, heeft men vanzelfsprekend wel eerst de juiste infrastructuur en omkadering nodig. Daarom investeren we volop in de digitalisering van ons onderwijs, met Digisprong.

Het werken aan een gezonde levensstijl is tevens onderdeel van het werken aan leerlingenbegeleiding. Onder leerlingenbegeleiding behoort o.a. ook het tijdig opvangen van signalen en daar gepast mee omgaan. Voor hoe scholen daarrond kunnen werken (inclusief vroegdetectie) wil ik verwijzen naar het werk van de Vlaamse Vereniging voor Alcohol- en andere Drugproblemen (VAD). VAD werkte namelijk ter ondersteuning van scholen aan [drugbeleid op school](#) (DOS) waarbinnen aandacht is voor vier pijlers: regels en afspraken, educatie, begeleiding en structurele maatregelen. Met een beleidsmatige aanpak werkt de school op een effectieve manier aan verschillende aspecten waaronder: leerlingen aanzetten tot niet gebruik, hen op een verantwoorde wijze leren omgaan met genotsmiddelen (waaronder ook gamen), optreden bij grensoverschrijdend gedrag, het begeleiden van leerlingen die minder functioneren door problemen enzovoort.

2. De visienota Digisprong heeft onder andere tot doelstelling om scholen te ondersteunen de ICT-eindtermen te bereiken bij hun leerlingen, inclusief het veilig, verantwoord en doelmatig gebruik van ICT. Het Digisprong-plan zet daarom in op 4 speerpunten: ICT-infrastructuur, ICT-beleid, ICT-competenties en leermiddelen en ondersteuning van het werkveld via het Digisprong kenniscentrum. Al deze speerpunten hebben dus deels tot doel om scholen en leraren te ondersteunen om leerlingen de nodige ICT-competenties bij te brengen.

Hoe scholen en leraren omgaan met toestelgebruik in de klas en op school, valt in eerste instantie onder de autonomie van de scholen. Het kennis- en adviescentrum Digisprong zal waar mogelijk wel inzetten op ondersteuning van scholen in de ontwikkeling van hun ICT-beleid. Hierbij kan door onderzoek ondersteund advies geformuleerd worden.

Het kennis-en adviescentrum Digisprong moet nog opgericht worden, en ik wil geen voorafnames doen op de werking van het centrum. Wel kan ik ook meegeven dat er nauw samengewerkt zal worden met andere spelers in het veld. In dit specifieke geval is het Kenniscentrum Mediawijs een erg relevante partner. Zij hebben reeds een dossier 'digitale balans', en richtlijnen voor scholen in verband met smartphone- en schermgebruik.

3. Ik zet vooral in op preventie door het inzetten op het verhogen van mediawijsheid bij jongeren. Dit stimuleer ik via Digisprong, door verantwoord mediagebruik op school mogelijk te maken en zo scholen de kans te geven om meer in te zetten op de ICT-eindtermen rond mediawijsheid. Daarnaast zet ik ook via volgende initiatieven in op mediawijsheid bij jongeren:

- Ik zet samen met mijn collega van Media in op het kenniscentrum Mediawijsheid. Dit kenniscentrum houdt de vinger aan de pols, en zet in op actuele noden. Mediawijs biedt online educatieve pakketten en tools aan voor leerkrachten rond verschillende aspecten van mediawijsheid, o.a. digitale balans.
- De Vlaamse Regering zet bovendien extra in op de Mediacoach-opleiding voor leraren, die georganiseerd wordt door het kenniscentrum Mediawijs. Een mediacoach op school integreert mediawijsheid en digitale geletterdheid in de werking van die school. Hij of zij doet dit op een coachende manier met zijn of haar team van collega's en medewerkers. In totaal namen al 246 leraren de voorbije jaren deel aan deze intensieve en diepgaande opleiding, waar ook het onderwerp gaming in aan bod komt.  
In samenwerking met mijn collega's van Economie, Werk en Innovatie maken we er werk van deze opleiding ook uit te breiden en op te schalen naar lerarenopleidingen en pedagogische begeleidingsdiensten. Bovendien zetten we samen in op coachingstrajecten voor scholen, om de transitie naar een digitale school op een doordachte manier door te voeren.
- De Vlaamse Regering heeft 'Mediawijsheid' als prioriteit opgenomen in het nieuwe Jeugd- en Kinderrechtenbeleidsplan.
- Child Focus, de Gezinsbond en ouderverenigingen worden ondersteund om vormingsavonden voor ouders over veilig ICT-gebruik te organiseren. Scholen kunnen kiezen uit vijf modules, waaronder een rond gaming. Tevens is er een aanbod voor leerkrachten.
- Scholen kunnen deelnemen aan het ondersteuningsproject eSafety Label dat scholen helpt bij het uitwerken van een ICT-veiligheidsbeleid.
- Via het Actieplan Gaming zetten we in op het gebruik van educatieve games op school. Dit doen we enerzijds door het ondersteunen van developers om kwalitatieve educatieve games te ontwikkelen via het Gamefonds. Daarnaast liep in 2020 een campagne rond games in de klas, in samenwerking met Mediawijs. In het kader hiervan werd het materiaal van de Arteveldehogeschool Game.Learn.Grow verspreid en werden verscheidene workshops georganiseerd om leraren te ondersteunen in het verantwoord gebruik van games in de klas. Door games op een goede manier in te zetten in het onderwijs, erkennen we de belangrijke rol die games spelen in de leefwereld van jongeren, maar laten we meteen toe hen aan te leren op een gezonde en balansmatige manier met games om te gaan;

Scholen worden bovendien blijvend gestimuleerd om in te zetten op het aanleren van een gezonde levensstijl waartoe ook de preventie van allerlei vormen van verslaving behoort.