

PRESENTATIE

19/05/2022

Hoorzitting

Visienota Vlaams Gamebeleid 2022-2025

Katleen Peleman, directeur VAD

VAD

Vlaams expertisecentrum Alcohol en andere Drugs



Alcohol



Illegale drugs



Psychoactieve medicatie



Gamen



Gokken

vanuit een **wetenschappelijk onderbouwd gezondheids- en welzijnsperspectief...**

- ...de alcohol- en drugthematiek bespreekbaar te maken
- ...(inter)sectorale netwerken uit te bouwen
- ...een kwaliteitsvolle aanpak van de alcohol- en drugthematiek ondersteunen

Partnerorganisatie van Vlaamse overheid wat betreft preventiebeleid alcohol-, drugs, gamen en gokken



Cijfers Druglijn

Als drugs ter sprake kwamen, ging het om...	☎	✉	💬	totaal
Alcohol	31%	33%	25%	30%
Cannabis	31%	19%	30%	27%
Cocaïne	20%	8%	15%	15%
Medicatie*	12%	8%	10%	10%
Speed	7%	4%	5%	6%
Gamen	3%	11%	4%	6%
Xtc	4%	3%	7%	5%
Gokken	3%	3%	3%	3%
Ketamine	3%	1%	2%	2%
Heroïne	2%	1%	2%	2%
Nieuwe psychoactieve stoffen**	2%	1%	2%	2%
Tabak	2%	1%	2%	2%
Methadon en buprenorfine	1%	1%	1%	1%
GHB	1%	1%	1%	1%
Lsd, paddenstoelen en andere hallucinogenen	1%	1%	1%	1%
Vluchtige snuifmiddelen en poppers	1%	1%	1%	1%



Standpunten VAD bij visienota

1. Visienota kent duidelijk economische insteek

- Overheid ziet zijn rol in het voorzien van stimulansen en vangnetten voor de Vlaamse game-industrie.
- Gamen als onderdeel van de vrijetijdsbesteding van heel wat kinderen, jongeren en volwassenen. Gamen heeft heel wat positieve effecten en toepassingen.
- Gamen is niet slecht, alleen maar gamen is dat wel.
- Sinds 2018 is 'gaming disorder' dan ook opgenomen in de ICD11. De 11^e editie van the International Classification of Diseases van het WHO.

Fasen gamegedrag



**Acquaintance,
experimenting &
responsible gaming**

**Hazardous
gaming**

**Gaming
disorder**



MMM-model



2. Wat met bescherming van de gamer?

- Vanuit welzijns- en gezondheidsperspectief
 - Niet enkel de economische belangen primeren
 - Het is meer dan de bescherming van de consument
-
- ⇒ **Nota gaat voorbij aan terechte bezorgdheden van heel wat ouders, opvoeders, scholen en hulpverleners rond overmatig gamen**
 - ⇒ **Problemen door overmatig gamen mag je niet verengen tot gameverslaving**
 - ⇒ **Bij totstandkoming is onvoldoende samengewerkt met preventie**

3. Meer aandacht nodig voor preventie

- Doorstart voor beloftevolle vroeginterventie methodiek zoals Reboot
- Verwijzing naar preventiematerialen van VAD, zoals Game (L)over
- Kwaliteitslabel/Deontologische code **koppelen aan voorwaarden** ter bescherming van de speler en zijn omgeving. Bv.
 - Pop ups tijdsduur
 - Gokelementen verbieden
 - Transparantie kosten
 - Tips gezond gamegedrag (beweging, pauzes, ...)
 - ...



Welkom bij Game(L)over.

De plek voor jongeren én hun ouders die op zoek zijn naar een nieuw evenwicht tussen gamen en andere activiteiten zoals school, vrienden, hobby's, familie, ...

Op Game(L)over vind je:

Voor jongeren

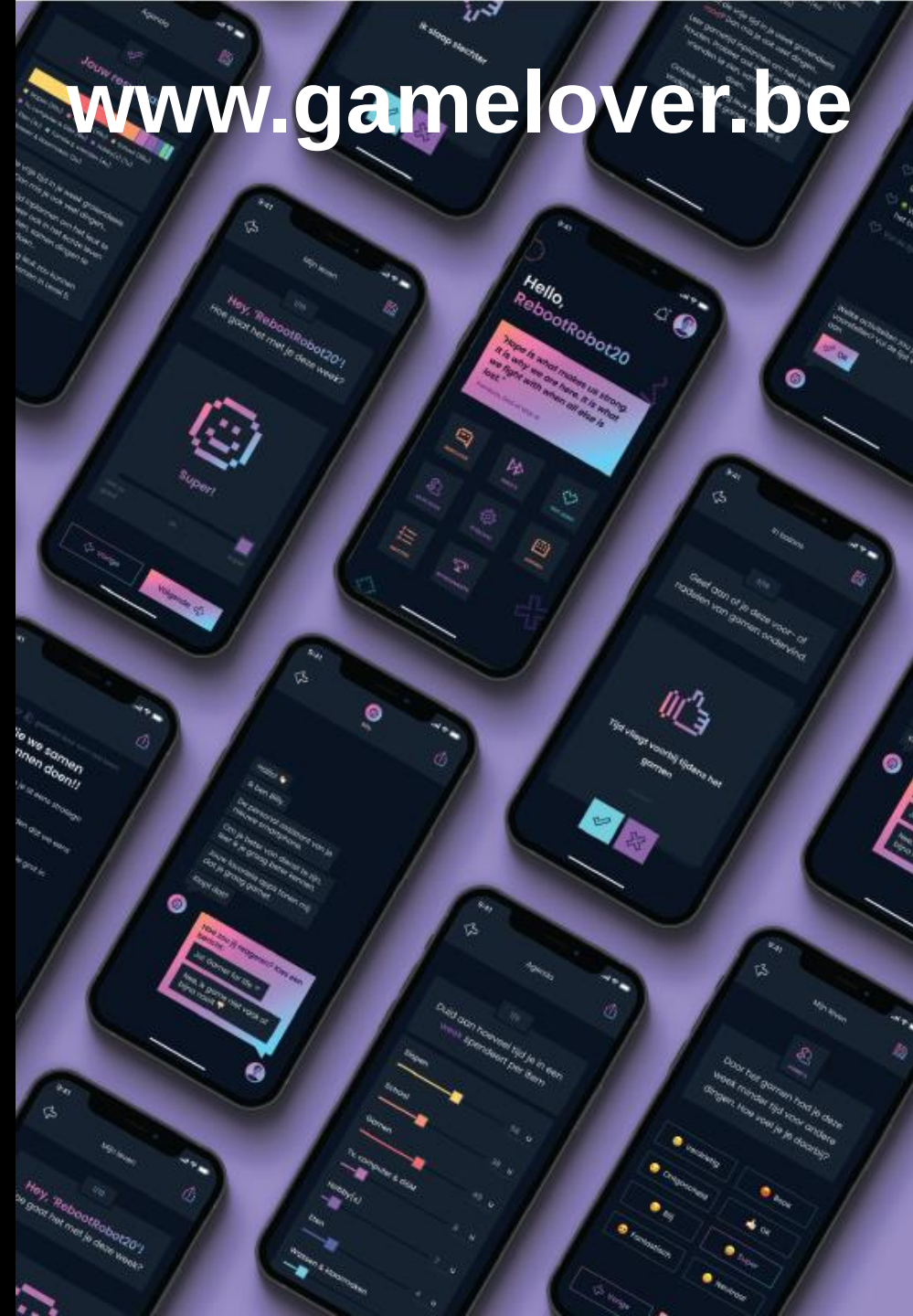
Een single player tool die je laat stilstaan bij de plaats die gamen in je leven inneemt.

GA NAAR DE GAMERZONE ➡

Voor ouders

Een website met tips om met je kind het gesprek over gamen aan te gaan

GA NAAR DE OUDERZONE ➡





4. Aandacht voor meer academisch onderzoek een troef

- Belang van **onafhankelijk onderzoek door neutrale onderzoeksinstellingen** rond thema's zoals gamestoornis.
- **Scope van onderzoek verschuiven** van de vraag rond het bestaansrecht van de gamestoornis naar prevalentieonderzoek, onderzoek naar effectiviteit van preventie en behandelmethodieken...

5. Uitdagingen e-sports

- VAD als partner om na te denken over de uitdagingen die gepaard gaan met deze evolutie.
- Risico's mbt e-sportsbetting
- Voorbeeldfunctie e-sporters

6. Herformuleren van rol van preventie en VAD in visienota

- Meer aandacht voor het welzijns- en gezondheidsaspect
- Klein percentage met grote impact.
- **Voorkomen en vroegtijdig opmerken en ingrijpen prioriteit** : belang van opvoedingsondersteuning en preventie
- Doorverwijzen naar hulp/ondersteuning is niet eerste stap
- VAD monitort niet => nood aan onafhankelijk onderzoek.
- Onafhankelijke positie omwille van belangenconflict. **Hou de rollen zuiver.**

Bedankt!

Foto door **Lucie
Liz** via **Pexels**

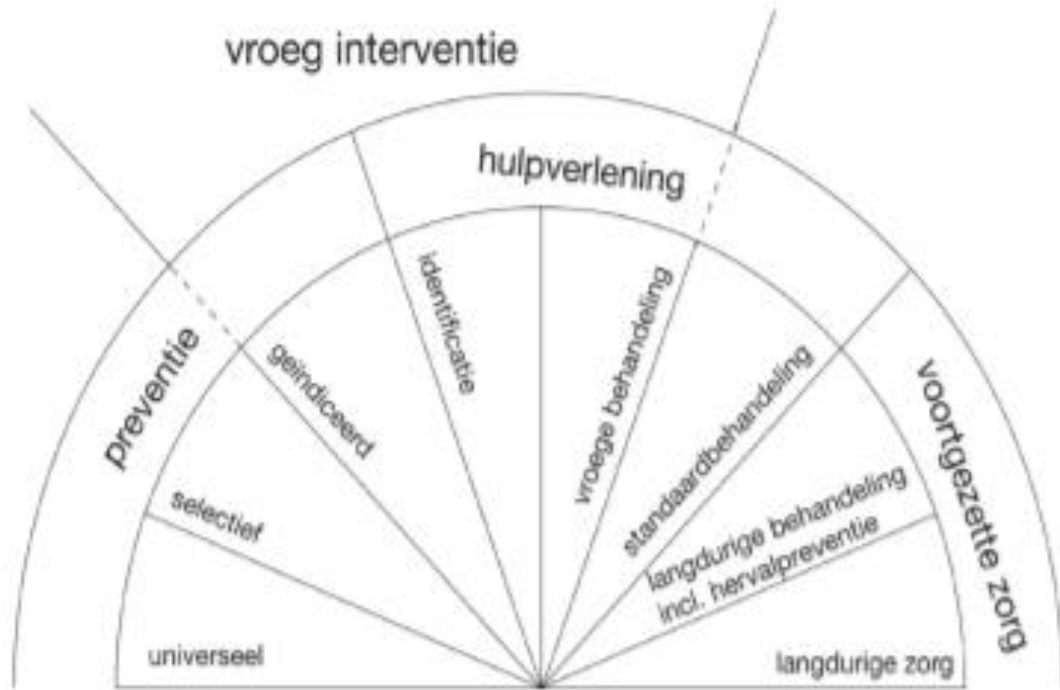




Cijfers

- 11% v.d. scholieren in het secundair onderwijs in Vlaanderen tijdens het schooljaar 2018-2019 een score op de verkorte VAT had die wees op **riskant gamen**. (VAD-Leerlingenbevraging 2018-2019)
- 2,6% van Belgische volwassen bevolking (18+) **gamet problematisch** (CLICK, 2012)

Interventiecontinuüm



Figuur 1. interventiespectrum (naar Mrazek & Hagerty, 1994)