

POLICY BRIEF #85

mei 2025

Vijf aanbevelingen voor de integratie van gaming in Vlaams digitaal jeugdwerk

Lotte Vermeire, Wendy Van den Broeck

Digitaal jeugdwerk omvat een breed scala aan praktijken waarin digitale media en technologie worden ingezet om jongeren te bereiken, te verbinden en te ondersteunen in hun persoonlijke ontwikkeling. Dit kan variëren van online community-building en mediawijsheidstrainingen tot game-gebaseerd leren en hybride jeugdactiviteiten waarin digitale en fysieke interacties gecombineerd worden. Binnen deze context neemt gaming een steeds prominentere plaats in de leefwereld van jongeren. Games zijn niet alleen een populaire vrijetijdsbesteding, maar bieden ook waardevolle kansen om sociale, cognitieve en digitale vaardigheden te versterken. Bovendien kunnen ze bijdragen aan participatieve leerervaringen en een inclusieve, laagdrempelige manier vormen om jongeren te betrekken bij het jeugdwerk.

Toch blijft de implementatie van gaming binnen jeugdwerk beperkt door structurele drempels, zoals een gebrek aan expertise, financiering en infrastructuur, evenals terughoudendheid bij jeugdwerkers en -diensten. In deze beleidsnota verkennen we hoe gaming strategisch kan worden ingezet binnen digitaal jeugdwerk en welke beleidsmaatregelen nodig zijn om deze ontwikkeling te ondersteunen. Om beter te begrijpen hoe gaming als instrument binnen jeugdwerk kan worden ingezet, zoomen we in deze studie in op GAME ON, een initiatief van de educatieve organisatie JEF. Het reizend gamelab¹ zet gaming in als middel om jongeren samen te brengen en te ondersteunen in hun ontwikkeling. Hiervoor combineert JEF innovatieve digitale tools met de kernprincipes van jeugdwerk. Deze studie onderzoekt de impact van GAME ON en de bredere rol van gaming binnen jeugdwerk, met aandacht voor kansen, uitdagingen en beleidsaanbevelingen.

Belangrijkste conclusies

1. GAME ON toont aan dat gaming een effectieve methodiek kan zijn binnen jeugdwerk. GAME ON werd door jeugdwerkers en jongeren positief onthaald als een laagdrempelige manier om gaming binnen jeugdwerk te introduceren. Vooral de coöperatieve en multiplayer-games werden gewaardeerd, omdat ze samenwerking en interactie stimuleerden. Hoewel gaming potentieel heeft om interactie en participatie te bevorderen binnen jeugdwerk, is verder onderzoek nodig om de bredere en langdurige effecten ervan beter in kaart te brengen.

2. Gaming is een krachtig instrument voor verbinding binnen jeugdwerk, maar structurele drempels bemoeilijken brede implementatie.

Ondanks de interesse en het potentieel van gaming als middel voor sociale interactie en educatie, wordt gaming binnen jeugdwerk beperkt ingezet. Dit komt mede door een gebrek aan infrastructuur en financiering om die infrastructuur te voorzien, waardoor organisaties niet over de nodige middelen beschikken om gaming structureel in te bedden in hun werking.

¹ <https://www.jeugdfilm.be/game-on>

3. Jeugdwerkers zien het potentieel van gaming, maar ervaren een kennis- en ondersteuningskloof.

Hoewel jeugdwerkers enthousiast zijn over gaming als participatiemiddel en een laagdrempelige manier om jongeren te bereiken en betrekken, geven organisaties aan ook onvoldoende kennis of netwerk te hebben over hoe ze dit kunnen implementeren. Er is behoefte aan gerichte kennisdeling en een expertisenetwerk rond gaming in jeugdwerk.

4. Structurele samenwerking en beleid zijn nodig voor duurzame verankering.

Samenwerkingen tussen jeugdorganisaties, lokale besturen, bibliotheken, cultuurcentra en educatieve instellingen kunnen de toegankelijkheid en impact van gaming vergroten. Er is nood aan een beleidskader, financiering en kennisdeling om jeugdwerkers te ondersteunen bij een doordachte implementatie van gaming.

1. Gaming als instrument binnen jeugdwerk

Digitale media en technologie spelen een belangrijke rol in de samenleving en daarmee ook binnen jeugdwerk. Digitale tools en formats worden steeds vaker ingezet om participatie te bevorderen en jongeren te ondersteunen in hun persoonlijke ontwikkeling. De Europese Commissie (2019) definieert digitaal jeugdwerk als het proactief gebruiken en bespreken van digitale media en technologie binnen jeugdwerk. Dit kan zowel online als offline plaatsvinden, waarbij digitale media ingezet kunnen worden als instrument, activiteit of inhoud om de doelstellingen van jeugdwerk an sich te realiseren². Gaming neemt binnen dit kader een steeds prominentere plaats in, zowel als vorm van vrijetijdsbesteding als binnen educatieve en sociale settings.

Gaming kan binnen jeugdwerk worden ingezet als een methode om jongeren te betrekken, sociale interactie te stimuleren en competenties te ontwikkelen. Naast entertainment biedt gaming mogelijkheden voor educatie, samenwerking en zelfs psychologische ondersteuning. Internationale studies tonen aan dat games kunnen bijdragen aan probleemoplossend denken, communicatievaardigheden en emotionele verwerking.

In dit onderzoek, uitgevoerd door imec-SMIT, Vrije Universiteit Brussel in samenwerking met JEF³, zoomen we in op:

- **GAME ON als case study:** Hoe het project gaming gebruikt om jongeren samen te brengen en hun ontwikkeling te ondersteunen.
- **Gaming als instrument binnen jeugdwerk:** De impact van gaming op jongeren en jeugdwerkers en de rol ervan als educatief en participatief instrument.
- **Uitdagingen en opportuniteiten:** Drempels bij de implementatie van gaming in jeugdwerkpraktijken en de kansen die het biedt.

Het onderzoek baseert zich op deskresearch, een survey bij jeugdwerkers en jeugddiensten aanwezig op GAME ON (n=48) en aanvullende diepte-interviews met deze jeugdwerkers (n=5).

² <https://www.vlaanderen.be/cjm/nl/jeugd>

³ Een educatieve organisatie met focus op jeugdfilms, games en digitale media. De organisatie ontwikkelt educatief materiaal, biedt workshops en vormingen aan voor zowel jongeren als trainers en leerkrachten, en hun projecten hebben als doel om de film- en gamewijsheid van kinderen en jongeren te stimuleren (JEF, 2025).

2. GAME ON - Ervaring en evaluatie

GAME ON is een initiatief van JEF dat gaming inzet als laagdrempelige en toegankelijke activiteit binnen jeugdwerk. Jongeren kunnen in een begeleide omgeving kennismaken met coöperatieve, educatieve en innovatieve games. Door samen te werken met jongeren, jeugdwerkers en gaming-experts biedt het project een gevarieerd aanbod aan games die sociale, cognitieve en digitale vaardigheden stimuleren.

Het onderzoek naar GAME ON bevestigt dat gaming een waardevol participatiemiddel kan zijn binnen jeugdwerk, mits het bewust en strategisch wordt geïntegreerd. De evaluatie van GAME ON door jeugdwerkers was zeer positief: jeugdwerkers en jongeren waardeerden het als een leerzame en innovatieve ervaring voor henzelf en voor de jongeren. De begeleiding, locatie en game-selectie werden goed beoordeeld, met een sterke voorkeur voor de multiplayer- en VR-games. Tegelijkertijd was er vraag naar meer variatie, extra multiplayer-games en toegankelijke instapgames.

Belangrijkste lessen uit GAME ON

- **Gaming als participatiemiddel:** Gaming creëert een toegankelijke omgeving voor sociale interactie en kan maatschappelijke thema's, zoals mentale gezondheid en klimaat, bespreekbaar maken.
- **Gerichte selectie van games is cruciaal:** Educatieve en coöperatieve games worden sterk gewaardeerd, maar sommige jongeren verwachten populairdere titels zoals FIFA of Minecraft. Een evenwichtige selectie is belangrijk.
- **Inclusie en toegankelijkheid:** Meer variatie in games en ondersteuning voor jongeren met beperkte digitale vaardigheden kan de impact vergroten. Aanpasbare moeilijkheidsgraden en aangepaste controllers kunnen de inclusiviteit versterken.
- **Duurzame integratie in jeugdwerk:** Eenmalige initiatieven zoals GAME ON inspireren, maar structurele inbedding en samenwerking zijn nodig voor een langetermijnimpact.

3. Gaming in jeugdwerk – opportuniteiten en uitdagingen

Gaming als participatief en educatief middel

Gaming biedt jeugdwerkers de mogelijkheid om jongeren te betrekken via een medium dat aansluit bij hun leefwereld. Jeugdwerkers zien het als een kans om verbinding te creëren, jongeren te motiveren en hen op een laagdrempelige en doelgerichte manier samen te brengen en te betrekken. Daarnaast wordt gaming gewaardeerd vanwege het potentieel om digitale vaardigheden te stimuleren, ruimte te bieden voor experiment en co-creatie en jongeren nieuwe perspectieven te laten ontdekken.

Hoewel gaming binnen jeugdwerk nog beperkt wordt ingezet, tonen de resultaten aan dat organisaties die dit wel doen, dit zien als een waardevol middel dat aansluit bij de interesses van hun doelgroep én spelenderwijs competenties stimuleert. Gaming kan strategisch worden ingezet als participatief en educatief instrument, mits jeugdwerkers hiervoor de juiste middelen en ondersteuning krijgen.

Om gaming duurzaam te integreren, is het van belang dat jeugdorganisaties duidelijke doelstellingen formuleren o.v.v. gaming als methode, de gamingpraktijken voor competentieontwikkeling op duurzame en toegankelijke manieren worden geïntegreerd, en er samenwerkingen en kennisdeling worden opgezet tussen jeugdorganisaties, gaming-experts en jongeren. Dit vraagt om een structurele aanpak waarbij rekening wordt gehouden met de noden en competenties van de doelgroep. Daarnaast vereist een succesvolle implementatie samenwerking met educatieve organisaties, zoals JEF, om voldoende expertise, infrastructuur

en ondersteuning te garanderen. Jeugdwerkers hebben hierbij geen diepgaande technische kennis nodig, maar wel toegang tot externe expertise om gaming effectief in te zetten.

Tegelijkertijd is het belangrijk te benadrukken dat van jeugdwerkers niet verwacht mag worden dat ze zich voortdurend blijven *upskillen* of expert worden in elk digitaal aspect, zoals gaming. Belangrijker is dat ze weten waar ze om hulp kunnen vragen, welke bronnen en partners beschikbaar zijn, en inzicht hebben in hun eigen sterktes en zwaktes. Dit stelt hen in staat om gaming en digitale tools doordacht in te zetten, zonder overbelasting door constante bijscholing.

Jongeren zelf beschikken vaak over veel kennis van games en digitale gaming-platformen zoals Discord en Twitch. Jeugdwerkers hoeven dus niet alles zelf te weten, maar kunnen juist inzetten op de expertise van jongeren bij het vormgeven van gaming-activiteiten. Dit versterkt ook de betrokkenheid van jongeren binnen het jeugdwerk en sluit aan bij de doelen van jeugdwerk, zoals het aanmoedigen van civic engagement en participatie.

Het GAME ON-project toont hoe gaming doelgericht kan worden ingezet om jongeren te bereiken, activeren en ondersteunen binnen jeugdwerk. Het evenement biedt een laagdrempelige en begeleide omgeving waarin jongeren en jeugdwerkers nieuwe games ontdekken en gaming als sociaal en educatief instrument kunnen verkennen. Toch blijft de structurele integratie van gaming binnen jeugdwerk beperkt door een gebrek aan infrastructuur, financiële middelen, tijd en expertise. Veel jeugdwerkorganisaties ervaren obstakels bij het duurzaam inzetten van gaming, ondanks de positieve ervaringen met projecten zoals GAME ON. Dit komt minder door een gebrek aan interesse, maar ligt eerder aan structurele en organisatorische beperkingen en het ontbreken van zelfvertrouwen en kennis bij jeugdwerkers, wat overeenkomt met eerder onderzoek naar digitalisering van de Vlaamse jeugdwerksector.

Daarnaast spelen percepties van gaming een rol. Terwijl jongeren gaming als sociaal en interactief ervaren, zien sommige jeugdwerkers het nog steeds als een passieve of problematische activiteit. Dit bemoeilijkt de brede acceptatie van gaming als volwaardige jeugdwerkpraktijk. Ook is er nood aan een doelgroepgerichte aanpak: niet alle jongeren gamen op dezelfde manier. Sommigen spelen competitief, anderen coöperatief of creatief, en nog anderen zien gaming vooral als tool voor ontspanning of sociale interactie. Bovendien verschillen jongens en meisjes in hun gamevoorkeuren, waarbij meisjes vaker kiezen voor sociale of verhalende games op mobiele apparatuur en jongens eerder voor competitieve games op consoles of pc⁴.

Een inclusieve en strategische aanpak is nodig om gaming toegankelijk en relevant te maken binnen jeugdwerk. Wanneer dit doelgericht wordt ingezet, kan gaming sociale interactie bevorderen, digitale vaardigheden versterken en jongeren actief betrekken. Om dit te ondersteunen, stelden wij vijf aanbevelingen op voor de succesvolle integratie van gaming in het Vlaams digitaal jeugdwerk.

4. Vijf aanbevelingen voor gaming-integratie in Vlaams digitaal jeugdwerk

Aanbeveling 1 – Gaming als strategisch participatiemiddel

⁴ Vanwynsberghe, H., Van Damme, K., Peeters H., D'haeseleer, S., Schokkenbroek, J.M., Martens, M., Sevenhant, R., Vanden Abeele, M., Ponnet, K., Callens, J., Schreuer, C. (2024). *Onderzoeksrapport Apenstaartjaren: de digitale leefwereld van kinderen en jongeren*. Mediaraven.
<https://www.apenstaartjaren.be/>

Stimuleer het gerichte en strategische gebruik van gaming binnen digitaal jeugdwerk als een middel om sociale interactie en digitale vaardigheden bij jongeren te versterken. Gaming kan worden ingezet in face-to-face, hybride en online formats om diverse groepen jongeren te bereiken en te betrekken. Het is daarbij cruciaal dat gaming niet louter als losse activiteit wordt aangeboden, maar wordt ingebed in een duidelijke strategie met concrete doelstellingen. Hiervoor kan gebruik gemaakt worden van de digitale jeugdwerk classificatie en doelstellingen alsook de ontwikkelde beslissingsboom om een doeltreffende en duurzame implementatie te waarborgen.

Aanbeveling 2 – Kennisdeling bij jeugdwerkers en in de jeugdwerksector

Jeugdwerkers geven aan onvoldoende kennis te hebben over gaming en voelen zich onzeker over de integratie ervan. Het is essentieel om in te zetten op kennisdeling, netwerkvorming en toegang tot externe expertise. Maak hiervoor gebruik van reeds bestaande initiatieven, zoals de vormingen van JEF, bijv. 'VR met CoSpaces Edu', of de Dig It Up en Mediacoach-events, georganiseerd door Mediawijs. Zet in op inspiratiesessies, intervisiemomenten en platformen waar jeugdwerkers van elkaar kunnen leren en ervaringen kunnen uitwisselen. Een event zoals Game ON kan ook een ideale setting zijn om training te voorzien voor jeugdwerkers. Om jeugdwerkers te ondersteunen bij het maken van een doordachte keuze, ontwikkelden wij eveneens een beslissingsboom die helpt om te bepalen of en hoe gaming een meerwaarde kan zijn binnen een jeugdwerking.

Aanbeveling 3 – Ga in dialoog met de jongeren

Meer inspraakmomenten kunnen helpen om gaming beter af te stemmen op de interesses en noden van jongeren. Een bevraging van de jongeren over hun behoeften en ervaringen kan meer inzichten bieden in specifieke noden en verwachtingen. Deze aanbeveling gaat hand in hand met de nood aan samenwerking met stakeholders, mits jongeren een belangrijke actor zijn en vaak over meer gaming-expertise beschikken. Via een langdurig onderzoeksproject kunnen de langetermijneffecten van initiatieven zoals GAME ON en de effecten van gaming op sociale cohesie, digitale vaardigheden en welzijn van jongeren in kaart gebracht worden.

Aanbeveling 4 – Samenwerking met stakeholders

Samenwerkingen tussen jeugdwerk, cultuur, onderwijs en lokale besturen kunnen gaming-initiatieven beter verankeren. Dergelijke samenwerkingsverbanden bevorderen tevens kennisdeling, waardoor jeugdwerkers en jeugddiensten niet de bijkomende verantwoordelijkheid hoeven te dragen om zich als game-experts te profileren. Bovendien kunnen deze organisaties infrastructuur ter beschikking stellen, zodat de financiële lasten niet uitsluitend bij jeugddiensten en jeugdwerkingen liggen. Maak gebruik van de reeds aanwezige expertise, zoals binnen educatieve en kennisorganisaties, waaronder JEF, of bij game-gerelateerde opleidingen aan HoWest, LUCA School of Arts, PXL, AP Hogeschool Antwerpen.

Aanbeveling 5 – Uitwerken van een genuanceerd (lokaal) beleid

Duidelijke richtlijnen en kaders kunnen jeugdorganisaties helpen gaming effectief te integreren als educatief en sociaal instrument. Daarnaast is er nood aan financiering en infrastructuur, zoals subsidies voor gaming-materiaal en een database met experts en kennisorganisaties. Het ontwikkelen van een integratiemodel voor gaming in jeugdwerk dat jeugdwerkers praktische

richtlijnen en pedagogische kaders biedt, kan hierbij nuttig zijn. Maak hierbij gebruik van bestaande richtlijnen op (inter)nationaal niveau, zoals het [Film- en gamewijsheid model](#) van JEF, publicatie [Game.Learn.Grow](#) van Arteveldehogeschool, de toolkit '[Using games in youth work for development education](#)' uitgegeven door National Youth Council of Ireland of [The Game Educator's Handbook](#) (Harviainen et al., 2015).

Lotte Vermeire (Lotte.vermeire@vub.be) werkt sinds 2020 bij onderzoekscentrum imec-SMIT, Vrije Universiteit Brussel. Haar onderzoek focust op datawijsheid, digitaal jeugdwerk en digitale inclusie in formele en non-formele educatie.

Prof. Dr. Wendy Van den Broeck (Wendy.Van.den.Broeck@vub.be) is sinds 2003 verbonden aan imec-SMIT, Vrije Universiteit Brussel. Haar onderzoeksexpertise heeft betrekking op innovatieve onderzoeksmethoden en gebruikersonderzoek naar nieuwe media, gepersonaliseerde media en digitale praktijken.