



## FACTSHEET

### Vroeginterventie bij riskant gamegebruik

Aanbevelingen voor het ontwikkelen van een vroeginterventieaanbod

Huub Boonen, Jenny Stieglitz & Davy Nijs

#### INTRODUCTIE

Het afgelopen decennium bracht veel verandering op het vlak van ondersteuning bij (online) gameverslaving. Online gameverslaving is een psychische stoornis die steeds meer erkenning krijgt als gedragsverslaving, gelijkend op middelenverslavingen. Kenmerkend zijn het voortzetten van dit gedrag ondanks negatieve impact op het algemene functioneren (gezondheid, sociaal, professioneel) (Kuss & Griffiths, 2011).

Met het oog op erkenning van de problematiek en inclusie in het handboek voor classificatie van psychische stoornissen, de DSM 5 (APA, 2013) en ter financiering van de behandeling, is er wereldwijd aandacht en onderzoek gewijd aan de prevalentie van gameverslaving. Afhankelijk van de gebruikte onderzoeksmethodologie, variëren prevalentiecijfers tussen 2 en 5% bij jongeren tussen 12 en 18 jaar (Kuss & Griffiths, 2011).

In de zoektocht naar een verklaring en oorzaken van gameverslaving worden zowel neurologische theorieën, motivatietheorieën als leertheorieën geëxploreerd, met als finaal doel behandelingsvoorstellen te formuleren.

Verder wordt ook ingezet op de ontwikkeling van ondersteuningsstrategieën, preventieve acties en behandelingsprotocollen.

Hulpverleners merken dat cliënten met problematisch gamegebruik pas in een gevorderd stadium deskundige hulp inroepen, waardoor bij de meeste hulpvragers reeds verschillende levensdomeinen aangetast zijn. Kenmerkend hierbij is dat het vaak niet de cliënt zelf is, maar juist wel de omgeving van de gamer, die de doorverwijzing naar hulp initieert. Behandeling van problematische gamers vormt een hele uitdaging voor hulpverleners en het veranderingsproces komt vaak maar moeizaam op gang. De band met gezinsleden is in vele gevallen erg verzwakt, wat gezinsbegeleiding bemoeilijkt. Door de langdurige eenzijdige vrijetijdsbesteding is het installeren van alternatieve activiteiten een belangrijk behandeldoel, maar motivatie hiervoor is vaak moeizaam te bekomen.



Gezien de problematiek met de laattijdige detectie en behandeling van gameverslaving in de huidige praktijk, wordt er gezocht naar mogelijkheden om vroeger in het verslavingsproces in te grijpen. De preventieve activiteiten die momenteel uitgewerkt zijn omvatten een lespakket "Vlucht naar Avatar" voor laatste graad lager onderwijs (Vanmarcke, 2014). In het middelbaar onderwijs wordt wel regelmatig ingezet op infoavonden voor ouders omtrent gaming en gameverslaving (door o.a. CAD Limburg en andere preventiediensten). "Als kleine kinderen groot worden" (Peeters, 2013), een pakket over opvoeding omtrent middelengebruik, wordt herwerkt. Het thema gamen zal toegevoegd worden aan dit aanbod voor ouders. Preventieve info-avonden hebben het inherent nadeel dat ze vooral gemotiveerde ouders bereiken die zoeken naar oplossingen voor een bestaand probleem. De mensen die niet alert zijn voor het risico van online gamen, komen niet naar dergelijke avonden en zijn daarom ook minder goed geïnformeerd. Een ander nadeel is dat de info die geboden wordt zeer relevant is, maar dat de informatie slechts eenmalig geboden wordt. Om gedragsverandering of verandering in houding te verwezenlijken, is herhaling van deze informatie nodig. Binnen het bestaande Vlaamse hulpverlenings- en preventieaanbod is er dus een leemte voor het vroegtijdig identificeren en begeleiden van gamers.



Figuur 1. Situering vroeginterventie binnen het getrapte zorgaanbod in de verslavingszorg: getrapte zorgaanbod dat naadloos op elkaar aansluit.

Bij gelijkaardige verslavingsproblemen zoals overmatig alcohol- of druggebruik, worden voeginterventiestrategieën aangewend om gespecialiseerde hulpverlening eerder in te schakelen. Vroeginterventie is een werkwijze die zich situeert tussen preventie en gespecialiseerde hulpverlening (figuur 1.) en waarbij de interventies gebeuren voordat er sprake kan zijn van een ontwikkelde diagnosticeerbare stoornis. De voornaamste focus van deze strategie is de identificatie van riskant gebruik en motivatie tot gedragsverandering (Verstuyf, 2007). Het doel van vroeginterventie bij gamen is om mensen te bereiken die riskant tot beginnend problematisch gamegedrag vertonen en hen te motiveren hun gedrag te veranderen, om zo te komen tot een verantwoord gamegebruik en (escalatie van)problemen te voorkomen.

Binnen het PWO 'Vroeginterventie bij riskant en problematisch gamegedrag' focussen de onderzoeksgroepen Social Spaces (LUCA school of arts) en eSocialWork (UC-Leuven-Limburg) zich op de ontwikkeling van methoden en strategieën voor vroeginterventie bij riskant tot problematisch gamegedrag van jongeren. Dit onderzoek kwam mede tot stand op vraag van de VAD (Vereniging voor Alcohol en Andere Drugproblemen, Brussel).



## ONDERZOEKSMETHODE

De onderzoeksopzet is maximaal participatief van aard opgesteld, om een aangepast pakket uit te denken samen met de eindgebruikers en belanghebbenden (hulpverleners uit de verslavingszorg, preventiewerkers leerlingenbegeleiders, ouders, jongeren, leerkrachten en ex-gamers).

Een eerste reeks doelstellingen was het concreet aflijnen van de doelgroep van vroeginterventie bij riskant gamegebruik, het identificeren van de belangrijke actoren in vroeginterventie bij gameverslaving en het inventariseren van de noden en doelstellingen van deze vroeginterventie.

Een tweede doelstelling was het samen ontwerpen van tools om deze noden te vervullen, waarvoor we co-creatiesessies hielden.

We werkten in hoofdzaak volgens de werkwijze Map-it, een participatieve mapping methode en toolkit om workshops met stakeholders van verschillende achtergronden en disciplines te modereren en te faciliteren (Schepers, 2013). De deelnemers werden in homogene participantengroepen ingedeeld om de verschillende invalshoeken optimaal te kunnen benutten. Aanvullend werd een focusgroep gehouden met hulpverleners en preventiewerkers en werden er semi-gestructureerde interviews afgenomen van acht ex-gameverslaafden.

## RESULTATEN

### 1. SITUERING VROEGINTERVENTIE BIJ RISKANT GAMEGEBRUIK

#### 1.1. Doelgroep

Vanuit de verschillende participantengroepen blijkt dat riskant gamegebruik op de leeftijd van 12 tot 15 jaar een belangrijke predictor is voor gameverslaving. Deze bevinding is in lijn met de prevalentiecijfers die aangeven dat internetverslaving en gameverslaving meer voorkomen in de populatie van adolescenten dan in de totale populatie.

Argumenten om een vroeginterventieaanbod uit te werken voor deze doelgroep zijn in eerste instantie de beïnvloedbaarheid door ouders en omgeving op deze leeftijd. Ten tweede wordt aangegeven dat jongeren in deze levensfase, met de overgang naar het middelbaar onderwijs, heel wat sociale en psychologische veranderingen doormaken, die hen kwetsbaarder maken voor de verslavende werking van online gaming. Zo neemt de monitoring van ouders op online bezigheden af, is men



minder beschermd in het klasmilieu, zijn er hogere verwachtingen ten aanzien van zelfredzaamheid en prestaties. Toegang tot online games met anderen, een spelwijze die groter risico op overmatig gamen inhoudt (van Rooij, T. & Schoenmakers, T. 2014), neemt ook toe op deze leeftijd. Het verantwoord omgaan met deze games en breder met sociale verplichtingen, vereist een goede planning en zelfbeheersing, vaardigheden die op jonge leeftijd nog volop in ontwikkeling zijn. Ondersteuning is daarom uitermate belangrijk.

## **1.2. Actoren**

In tegenstelling opnieuw tot bestaande vroeginterventiemethoden bij drug- en alcoholmisbruik zijn hulpverleners, leerlingenbegeleiders of jongerenwerkers niet de unieke initiatiefnemers tot vroeginterventie. De verschillende participantengroepen zijn het er over eens dat vroeginterventie bij overmatig gamen gedaan moet worden door ouders en de directe omgeving van de gamer (school, jeugd vrijwilligers). Dit is verschillend van het aanbod bij middelenmisbruik.

Vroegdetectie en eerste interventies worden immers op het thuisfront gesitueerd en dit voordat mensen aanstalten maken om hulpverlening in te schakelen. Hiermee sluit vroeginterventie nauw aan bij wat opvoedingsondersteuning aan te bieden heeft. Dit sluit ook aan bij de bedenkingen van Nijs e.a. (2015) dat er bij ouders, scholen en laagdrempelige hulpverlening kennis dient ontwikkeld te worden om vroegtijdig problemen te signaleren en daarnaar te kunnen handelen.

Vroeginterventie bij gamen moet jongeren bereiken, maar niet rechtstreeks, aangezien jongeren in de beginfase van riskant gamegebruik niet open staan voor verandering van hun gedrag, zo blijkt uit de interviews met gamers. Gamers vertoeven nog in de voorbeschouwingsfase van gemotiveerdheid tot verandering (Prochaska & Di Clementie, 1993), een herkenbaar fenomeen binnen de verslavingszorg. Hun motivatie om te spelen is groter dan hun motivatie voor andere bezigheden, er is immers nog geen sprake van de negatieve gevolgen van een gevorderde verslaving. De klemtoon wordt gelegd op het alert en handelingsbekwaam maken van rechtstreekse opvoeders (ouders, voogden en leerkrachten). De uitdaging hierbij vormt het bereiken van ouders die wel reeds baat zouden hebben bij het aanbod, maar er geen weet van hebben dat het voor hen en hun tiener een positieve impact kan hebben om met het gamen anders om te gaan.

## **1.3. Noden en Doelstellingen**

Naast een goede situering van vroeginterventie hebben we op basis van de nodenbevraging zes noden gedestilleerd die beantwoord dienen te worden in de codesignsessies van de "vroeginterventietool" die volgden op de eerste participatieve fase van het onderzoek.



### **Nood 1**

De tool moet ouders en/of gamers doen beseffen dat bepaalde signalen en risicofactoren een waarschuwing kunnen zijn voor gameverslaving. Het aanbod dat ontwikkeld wordt is een hulp bij vroegdetectie voor ouders en gamers. Ze kunnen beter signalen opvangen en risicosituaties inschatten, met behulp van de tool, zodat ze tijdig kunnen ingrijpen en bijsturen.

### **Nood 2**

De tool moet informatie aanbieden over alles wat met gamen te maken heeft (games, beleving, parental control, verslaving,...). Psycho-educatie is een belangrijke nood, vermits alle participanten aangeven dat ouders te weinig weten van de gamewereld waarin hun kind graag zijn tijd verdrijft. Het is belangrijk dat deze informatie op een aangename en duidelijke manier overgebracht wordt.

### **Nood 3**

De tool moet mensen bereiken die zelf nog niet op zoek gaan naar info rond of hulp bij risicovol gamegedrag, maar de tool eigenlijk wel al kunnen gebruiken.

Zoals eerder reeds gesteld, dient vroeginterventie te gebeuren voordat er sprake is van negatieve gevolgen van verslaving. Ouders die hiervan niet op de hoogte zijn, zijn ook niet op zoek naar oplossingen.

### **Nood 4**

De tool moet ouders en /of gamers op een gepaste manier leren reageren op risicovol gamegedrag.

Ouders hebben graag zicht op welke interventies effect kunnen hebben, en willen geïnformeerd worden over wanneer en hoe te handelen. Bijkomend willen ze zicht krijgen op wat niet werkt of contraproductief is.

### **Nood 5**

De tool moet doorverwijzen naar gespecialiseerde hulp (enkel) indien dat nodig is. Het doel is om ouders handelsbekwaam te maken en in staat te stellen om het gamen een verantwoorde plaats te doen krijgen in de tijdsbesteding van hun kind. Als ze hier niet in slagen, moeten ze op een goede manier doorverwezen worden naar hulpverlening op maat van hun probleem en vraag.

### **Nood 6**

De tool moet communicatie en wederzijds begrip tussen ouders en gamers bevorderen. Via de tool kan men komen tot een manier om elkaar te begrijpen en om het gamen als opvoedingsthema te behandelen, vanaf het begin dat kinderen gamen. Riskant gamegedrag wordt zo opgenomen in de opvoedkundige dialoog tussen ouder en kind.



## **2. RESULTATEN CO-CREATIE VROEGINTERVENTIETOOLS**

Op basis van ons onderzoek is aangetoond dat ouders geïnformeerd dienen te worden en ook aangemoedigd om het gamen als belangrijk thema in hun opvoeding op te nemen. Goede informatie aanreiken en een breed publiek bereiken kan best via een online portaal over gamen, hiervoor kwamen de meeste voorstellen naar voor uit de co-creatiesessies. De informatie die geboden wordt is voor vele ouders nieuw en kan via een portaal met mondjesmaat aangeboden worden, aangepast aan de vraag of situatie waarmee een ouder te kampen heeft. Ook voor professionals zal er een luik opgenomen worden, met een werkwijze om deze portaal te gebruiken en breder advies over hoe te werken rond het thema overmatig gamen. De informatie is ook permanent beschikbaar, zodat opfrissing steeds mogelijk is. Niet enkel via een portaal kan het doel bereikt worden, we geven aanbevelingen voor tal van ideeën die verder uitgewerkt kunnen worden in het kader van vroeginterventie. Ook wordt er aandacht besteed aan hoe mensen die niet zoeken naar antwoorden aangetrokken kunnen worden tot het portaal.

### **2.1. Aanbevelingen portaal Gamen en opvoeding**

Het portaal zal ouders aanzetten om op een interactieve manier te werken met het gamende kind. Dit kan aan de hand van vragenlijsten en oefeningen, of door in gesprek te gaan over teksten en videofragmenten die aangeboden worden.

Het portaal zal in eerste instantie gericht zijn aan ouders, maar hen wel motiveren om hun kind te betrekken, daarom zal de inhoud ook op maat van de jongeren gebracht moeten worden.

De inhoud zal mensen informeren over games. Er wordt zowel ingegaan op de positieve kant van gamen, om begrip bij ouders te induceren voor het gamende kind, als op de keerzijde die bij sommigen optreedt, namelijk gameverslaving, op een objectieve en begrijpelijke manier. Het doel is om ouders wegwijs te maken in de wereld van het gamen en om mogelijke ongerustheid te kaderen. Ze kunnen de eigen thuissituatie beter inschatten en het gesprek over gamegebruik met hun kind aangaan op een onderbouwde manier. Ze worden ook ingelicht over goede manieren van het gamen bespreekbaar te stellen en aangemoedigd om er tijdig mee te beginnen. Voor gezinnen waar de gesprekscultuur niet sterk ingebed is, zijn er interactieve werkwijzen om het thema behandelbaar te maken.



Een overzicht van de inhoud van het online portaal wordt in clusters geschetst. Voor een uitgebreide weergave verwijzen we naar het rapport van de co-designsessie (Stieglitz ea. 2015). De website zal enerzijds een informatief luik bevatten, met alle info die gamen betreft, georiënteerd naar ouders en hun kind, en anderzijds interactief zijn met videofragmenten, oefeningen en spelvormen.





## INHOUDELIJKE CLUSTERS

### **1. Alles over games en gamen**

Deze cluster verzamelt informatie over waarom we gamen, wat we gamen en hoe we gamen. Daarnaast wordt stilgestaan bij positieve en negatieve effecten van gamen, geschiktheid van games voor bepaalde personen, en ook bij de onderzoeksinformatie over gamen. De verschillende thema's worden kort tekstueel gebracht en ondersteund door videofragmenten die tot denken aanzetten en oefeningen om de eigen situatie te doorgronden.

### **2. Wat is verantwoord gamen?**

Omdat de site een stimulans wil zijn voor verantwoord omgaan met gaming, eerder dan het stoppen met gamen, wordt aan dit onderwerp een aparte plaats geboden. Er wordt stilgestaan bij het harmonieus omgaan met passies en interesses en een beeld gevormd van wat verstaan kan worden onder verantwoord gamen, met de klemtoon op evenwicht tussen verschillende levensdomeinen.

### **3. Hoe herken ik risicovol gamegedrag?**

Signalen en risicofactoren in beeld brengen is een belangrijk doel van het portaal. Er wordt uitleg gegeven over het verschil tussen deze twee en vervolgens een oefening voorgesteld om signaaldetectie te doen (interactieve zoekprenten met signalen en risicofactoren). Ouders worden aangemoedigd om deze oefening samen met hun kind uit te voeren.

### **4. Tips en tools voor verantwoord gamen**

Dit onderdeel geeft een overzicht over do's and don'ts ook met audiovisuele ondersteuning. Het motto is "bezint eer ge begint", er worden leeftijdsgerelateerde tips gegeven en ook werkwijzen om in het echte leven te werken met gamification ter motivatie. Ouders worden via een oefening uitgedaagd om de eigen opvoeding omtrent gamen in vraag te stellen en de tips uit te proberen.

### **5. Gamen in mijn gezin, zelfscreening**

Zowel ouder als gamer krijgen de kans om een screening in te vullen van de situatie thuis, waarna ze gerichte feedback ontvangen over gespreksonderwerpen, aangepast aan hun antwoorden en verschillen in visie.

Zowel in onderdeel 4 als 5 wordt de mogelijkheid geboden om contact te nemen met hulpverlening indien dit nodig is.

### **6. Kijk, speel en deel**

De verschillende videofragmenten, clips en interactieve oefeningen worden gebundeld achter deze titel, om mensen die graag visueel informatie willen krijgen niet over de hele site te laten zoeken.

Hier wordt ook de mogelijkheid tot een online forum geplaatst, waarin ouders elkaar kunnen ondersteunen, en waar ook antwoorden geboden worden op actuele vragen door een panel van experts (in opvoeding, gaming, technisch,...).

### **7. Links en leestips**

Biedt ruimte voor interessante teksten, blogs, websites van gerelateerde diensten voor hulpverlening en opvoeding, boekentips. ...

### **8. Ik ben professioneel**

Het is ook de bedoeling dat professioneel betrokkenen op het portaal terecht kunnen met vragen over werkwijzen en advies voor begeleiding. Ze krijgen ook handvatten om met de site aan de slag te gaan mee.





## 2.2. Aanbevelingen voor nuttige projecten naast het online platform

Een online platform is een belangrijke verzamelplaats voor informatie en tips, maar uit de codesignsessies kwamen nog tal van ideeën die de hierboven beschreven noden aanvullend tegemoetkomen. In eerste instantie is het belangrijk dat ook ouders bereikt worden die het gamen best als opvoedingsthema zouden implementeren, maar zich hiervan niet bewust zijn. Daarnaast is het belangrijk dat het thema niet enkel online toegankelijk is, aangezien sommige mensen daar niet in eerste instantie gaan zoeken. Idealiter is het online platform een aanbod dat via verschillende wegen toegankelijk en bekendgemaakt wordt. Aanvullende acties zijn daarom aangewezen om bewustmaking in de hand te werken en een brede gedragenheid te creëren.

### 2.2.1. Vormingsmomenten

Het toevoegen van **gamen als thema bij vormingen** over tabak-, alcohol- en druggebruik op scholen (TAD), alsook bij vormingen die aan ouders gegeven worden in het kader van opvoeding rond verslaving (Als kleine kinderen groot worden), is een belangrijke stap. Op het moment van verschijning van deze factsheet, is VAD reeds bezig met het ontwikkelen van de uitbreiding van deze preventie-activiteiten, wat ons ten zeerste verheugt. Een idee dat geopperd werd is om te werken met een **toneelstuk** over de impact van gaming op een (gezins-)leven, met nabespreking, of met een **stand-up comedian** die het thema op eigen wijze blootlegt, zou ook aan kunnen spreken.

Een game-avond organiseren waar bezoekers vragen kunnen stellen aan de gamers zelf is een werkwijze die we hebben uitgetest met succes. (**Gamen in beeld**, info-avond over en met gamers, 31 maart 2015). Van deze avond wordt momenteel een draaiboek uitgewerkt in samenwerking met de VAD. (Boonen, in druk).

De scholieren die meewerkten geven trouwens aan dat voor hen een goede leerlingenbegeleider die oog heeft voor de thematiek de belangrijkste aanspreekpersoon is en dat klassikale gesprekken impact hebben op hun gedrag. Een pleidooi dus, voor **vorming van leerlingenbegeleiding** omtrent de problematiek.

### 2.2.2. Andere kanalen voor sensibilisering

Er werden niet enkel online toepassingen geopperd om het doel te bereiken. Zo kunnen er scheurkalenders gemaakt worden met uitspraken en vragen over gamen en opvoeding, ludiek en serieus afwisselend. Ook koelkastmagneten of een kaartspel met opvoedingsvragen die het thema



bevatten zijn voorstellen die uit de sessies gekomen zijn met het oog op het thema in de huiskamer te introduceren op een luchtige wijze.

### *2.2.3. Algemene bewustmakingscampagnes*

De kracht van social media adds wordt naar voren geschoven, maar ook de nood aan behandeling van het thema via de klassieke media (tv en radio) zonder te overdrijven.

De gameindustrie kan een belangrijke actor zijn in bewustmaking, en er wordt gedacht aan een kwaliteitslabel dat toegekend wordt aan gameontwikkelaars die stappen zetten om gameverslaving tegen te werken. Hiervoor is mogelijk nood aan (Europese?)regelgeving.

### *2.2.4. Apps en games*

Een app zou kunnen helpen bij het ondersteunen van planning, het zoeken naar oplossingen voor vrijetijdsinvulling en/of het aantrekkelijk maken van het alledaagse leven aan de hand van gamification.

Het is ook mogelijk om ouders en hun kind te laten quizzen over elkaars houding en visie op gamen.

In het kader van bewustmaking via gaming, kunnen er kleine games ontwikkeld worden die de aandacht trekken op het belang van gamen een verantwoorde plaatst te geven.

## **3. CONCLUSIE**

Op basis van ons participatief onderzoek hebben we zes noden geformuleerd waaraan vroeginterventie bij riskant gamen moet beantwoorden en konden we de doelgroep en actoren duidelijk identificeren. We formuleerden verschillende aanbevelingen om dit te realiseren, met als eerste te verwezenlijken project een portaalsite voor ouders over gamen en het belang van een "gamewijze opvoeding". Het participatieve kader waarin het onderzoek verliep, zorgde voor resultaten die nauw aansluiten bij de verschillende eindgebruikers van de vroeginterventietool.

De uit te werken voorstellen kunnen niet gerealiseerd worden binnen het huidige PWO-onderzoekskader dat afloopt in december 2015. Om dit aanbod uit te werken en levensvatbaar te houden, is samenwerking met verschillende partners nodig. Hiervoor worden de nodige stappen gezet. We zien ons werk dan ook als een kapstok voor initiatiefnemers omtrent promotie van een gamewijze opvoeding.

Esocialwork engageert zich om de opgedane inzichten en kennis te delen met partners die het aanbod willen uitwerken. Binnen het huidige PWO zullen we nog een aantal concrete methodieken uitwerken. Zo willen we het draaiboek van de info-avonden "Gamers in beeld" uitschrijven (vormingsmomenten). We kunnen ook de productie op ons nemen van enkele interactieve online werkwijzen om ouders en jongeren met elkaar in gesprek te doen gaan over het gamen in huis.



## REFERENTIES

- American Psychiatric Association (2013) *handboek voor de classificatie van psychische stoornissen, DSM 5*, Boom Psychologie, Boom.
- Boonen, H. (in druk) *Gamen in beeld. Draaiboek voor een interactieve vorming over gamen en gameverslaving*. UCLL.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M., D. (2012). Internet Gaming Addiction: A systematic Review of Empirical Research. *International journal of Mental Health And Addiction*, 10, 278-296.
- Nijs, D., Kisjes, H., & Calis, M. (2015). Opvoeden en preventie bij problematisch internetgebruik en gamen. In: H. Kisjes, D. Nijs & T. Van Rooij (Red.), *Internetverslaving* (pp. 125-140). Amsterdam: Boom.
- Peeters, H (2013). *Als kleine kinderen groot worden. Een vorming over alcohol, tabak en drugs voor ouders van tieners*. VAD, Brussel.
- Prochaska J.O., Diclemente C.C. Norcross J.C. (1993). Reprinted Article. In search of how people change: Applications to Addictive Behaviors. *Annual Review of Addictions Research and Treatment*, 3, 245-260
- Schepers, S, Dreessen, K., Huybrechts, L. & Laureyssens, T. (2013) 'MAP - it: the art of Designing a participatory mapping method'. In Knowing (by) Designing. Proceedings of the Conference 'Knowing (by ) Designing' at LUCA, Sint-Lucas School of Architecture Brussels, 22-23 May 2013. Pp. 275-282
- Stieglitz, J., Boonen, H. & Nijs D. (2015). Rapport co-designsessies met jongeren, ouders, hulpverleners en gamers. Intern document.
- van Rooij, T. , Schoenmakers, T. & van de Mheen, D. (2014). Problematisch gebruik van sociale media en games. In *4W: Weten Wat Werkt en Waarom. Jg3 nr. 2*.
- Vanmarcke, K., De Paepe, N., De Bock, M. (2014) *Vlucht naar Avatar. Leerkrachtenhandleiding*. VAD, Brussel.
- Verstuyf, G. ( 2007). *Dossier vroeginterventie*. VAD, Brussel.