

**LEUVEN - Online netwerksites als Facebook en Netlog kunnen van groot belang zijn voor sociaal kwetsbare jongeren. "Ze gebruiken de sociale media om werk te zoeken of meer autonomie te verwerven", zegt professor Jan Engelen van de K.U.Leuven.**

Netwerksites zijn vandaag de dag amper weg te denken uit het leven van jongeren. "Ook sociaal kwetsbare jongeren maken gebruik van die populaire media", aldus Engelen. De Leuvense professor coördineert het 'Incluso'-project, dat bestudeert hoe een netwerksite de levenskwaliteit van kwetsbare jongeren kan verbeteren.

"De manier waarop zij met zulke media omgaan, was tot voor kort onontgonnen terrein." Wat blijkt nu? Websites als Facebook, Netlog en Twitter worden door kwetsbare jongeren op een heel specifieke manier gebruikt. Jan Engelen: "In Brussel loopt al een tijdje een project met tieners die door de jeugdrechter uit handen zijn gegeven. Voor die jongeren vervullen sociale media een belangrijke rol. We merken dat ze via kanalen als Facebook en Netlog op zoek gaan naar werk en interessante vacatures met elkaar delen."

**Begeleiding**

Belangrijk is wel dat jongeren de juiste begeleiding krijgen. "Onze medewerkers wijzen erop dat de tieners moeten samenwerken. In de media komen netwerksites vaak aan bod in een negatieve context. Ons onderzoek bewijst dat er ook heel wat positieve effecten zijn. Jongeren kunnen online een job zoeken en persoonlijke relaties uitbouwen. Ze bouwen er een stukje autonomie op. Er ligt een belangrijke opdracht bij jeugdwerk om de jeugd op een veilige en verantwoorde manier te leren omgaan met al deze nieuwe toepassingen."

**Games**

Vandaag vindt in Leuven een prestigieuze conferentie plaats waar de initiatieven van professor Engelen en andere academici worden voorgesteld. Ook games blijken een belangrijke rol te vervullen. Jan Dekelver van de K.H.Kempens is medeorganisator van de tweedaagse conferentie en stelt vandaag 'Replay' voor. "Een racespel dat speciaal werd ontwikkeld om de begeleiding van jongeren te vergemakkelijken. De races worden verschillende keren onderbroken om de speler een moreel of sociaal dilemma voor te leggen. Dat helpt begeleiders bij het begrijpen van antisociaal gedrag."