



# **Wifi is wijs jong!**

## **#indebanvanverbinding**

Kinderen en jongeren aan de slag met digitale media:  
opportunities en uitdagingen voor onderzoek, beleid en praktijk

### **SAMENVATTEND RAPPORT**

Koninklijke Bibliotheek van België, Brussel – 20 oktober 2016

## Inhoud

1. Kadering.....	2
2. Samenvatting van de onderzoeksresultaten.....	3
2.1. Jong, online en verbonden: draagt internetgebruik ook bij tot meer verbinding? .....	3
2.1.a. Belangrijkste vaststellingen.....	3
2.1.b. Belangrijkste accenten binnen de aanbevelingen .....	3
2.2. Mediawijs opvoeden in 2016 .....	3
2.2.a. Belangrijkste vaststellingen.....	4
2.2.b. Belangrijkste accenten binnen aanbevelingen .....	4
3. Goede praktijken en uitdagingen: samenvatting van de workshops.....	5
3.1. Kinderen en jongeren als actieve gebruikers en constructoren van digitale media .....	5
3.1.a. Goede praktijken .....	5
3.1.b. Uitdagingen .....	6
3.2. De online- en offline wereld: meer linken dan verschillen .....	7
3.3. De kracht van samen en verbindend mediawijs aan de slag gaan .....	8
3.3.a. Ondersteuning kinderen/jongeren .....	8
3.3.b. Ondersteuning van ouders/opvoeders .....	9
3.3.c. Brede School-principe .....	9
4. Aanbevelingen.....	10
4.1. Creëer meer aandacht en ruimte voor positieve beeldvorming over kinderen, jongeren en digitale media .....	10
4.2. Werk de ‘digitalisering in verschillende snelheden’ weg.....	10
4.2.a. Breng de digitale kloof in kaart .....	10
4.2.b. Investeer in het aanleren van digitale vaardigheden .....	10
4.2.c. Erken onderwijs als belangrijke actor.....	11
4.3. Ondersteun ouders, opvoedingsfiguren, leerkrachten en andere actoren die kinderen en jongeren begeleiden.....	11
4.4. Creëer verbindingen tussen de online- en de offlinewereld .....	11
4.4.a. Investeer in een samenleving die vrije en gelijkwaardige keuzes tussen online en offline waarborgt.....	11
4.4.b. Maak de eenheid tussen offline en online zichtbaar.....	12
4.5. Breng protectie, provisie en participatie (terug) in balans .....	12
5. Besluit.....	12

## 1. Kadering

Research On Stage (RoSt) is een forum voor de verspreiding en vertaling van onderzoeksresultaten naar beleid, praktijk en onderzoek, aangeboden door het Kenniscentrum Kinderrechten vzw (KeKi). Onderzoekers krijgen de ruimte om recente wetenschappelijke inzichten over kinderrechten voor te stellen en hierover in dialoog te gaan met hun collega-onderzoekers, beleidsmakers en professionelen uit het middenveld en de praktijk. Op 20 oktober 2016 was KeKi #indebanvanverbinding: **Kinderen en jongeren en het gebruik van digitale media** vormden het centrale thema.

In het publieke debat en in de media wordt het gebruik van digitale media door kinderen en jongeren niet zelden met risico's verbonden. Veel aandacht gaat uit naar de gevaren en onveiligheid die er potentieel mee gepaard gaan.

Tijdens deze Research on Stage verlegden we deze focus. Vanuit een **kinderrechtenperspectief** werd ingegaan op het gebruik van digitale media door kinderen en jongeren en de mogelijkheden die digitale media te bieden hebben.

Minister van Jeugd en Media en coördinerend Minister Kinderrechten, Sven Gatz, verzorgde de inleiding. Hij ging dieper in op het belang van mediawijsheid en de ondersteuning van kinderen en jongeren.

De onderzoeken van Marjon Schols (Erasmus Universiteit Rotterdam, Nederland) en Hadewijch Vanwynsberghe (iMinds/Mediawijs) boden een verfrissende kijk op het actorschap en de participatie(mogelijkheden) van kinderen en jongeren.

Gevoed met een aantal vaststellingen en aanbevelingen gingen de sprekers en deelnemers, een diverse groep met uiteenlopende professionele achtergronden, *in real life* aan de slag. Elk van de vier workshops belichtte een aspect van de betekenis van de 'online-wereld' voor kinderen en jongeren en de actieve rol die ze via digitale media kunnen opnemen. De begeleiding werd verzorgd door experts:

- Digitale vaardigheden, Erika Coene (Gezinsbond vzw) en Veronique De Leener (Maks vzw).
- Digital Storytelling, Hari Sacré, cultuurwerker/onderzoeker (Pianofabriek citylab - Hogeschool Gent).
- Weerbaarheidsopbouw bij kinderen en jongeren, dr. Sofie Vandoninck (Instituut voor Mediastudies, KU Leuven).
- Opvoedingsondersteuning, dr. Hadewijch Vanwynsberghe (iMinds/Mediawijs) en Thomas Deweer (UM4P vzw).

Naima Charkaoui, beleidsmedewerker bij het Kinderrechtencommissariaat, reflecteerde op deze interactieve voormiddag. In haar slotwoord ging ze dieper in op uitdagingen en sterktes van digitale media. Ze eindigde met een kernuitdaging: vertrekken vanuit de positieve aspecten die digitale media kinderen en jongeren bieden, zonder daarbij blind te zijn voor de sociale en digitale kloof. Digitalisering kan immers ook empowerend werken en dialogen tussen verschillende leefwerelden mogelijk én zichtbaar maken. Het is dus aan eenieder onder ons om, als praktijkwerker, onderzoeker of beleidsmedewerker, *wijs* aan de slag te gaan met digitale media en verbinding te creëren.

## 2. Samenvatting van de onderzoeksresultaten

### 2.1. Jong, online en verbonden: draagt internetgebruik ook bij tot meer verbinding?

Voor haar doctoraatsonderzoek gebruikte Marjon Schols grootschalige surveyonderzoeken waarin duizenden Nederlandse jongeren tussen 12 en 18 jaar antwoord gaven op vragen over hun offline en online activiteiten, sociale contacten en relaties.<sup>1</sup> Zo wilde ze achterhalen of het internetgebruik samenhangt met de belangrijkste dimensies van sociale cohesie voor jongeren: de relatie met hun ouders, insluiting in vriendengroepen en hun participatie in de samenleving.

#### 2.1.a. Belangrijkste vaststellingen

- Jongeren zijn verbonden met het internet en daardoor ook met hun sociale netwerk. Het internet is een middel om in contact te staan met vrienden en familie en om te participeren aan culturele en politieke activiteiten.
- De interesses van jongeren zijn het meest bepalend voor hun online activiteiten. Jongeren participeren alleen in online culturele en politieke activiteiten als zij hier ook offline in geïnteresseerd zijn. Dit zijn vooral de hoogopgeleide jongeren.
- Laagopgeleide jongeren zijn minder geïnteresseerd in cultuur en politiek en hebben ook minder goede digitale vaardigheden om te participeren.
- De uitkomsten van het internetgebruik zijn gerelateerd aan de reden waarom kinderen en jongeren internet gebruiken – negatieve uitkomsten worden dus niet veroorzaakt door het internet op zich, maar door de aard van het gebruik.
- In het algemeen heeft het internet voor jongeren vooral positieve uitkomsten.

#### 2.1.b. Belangrijkste accenten binnen de aanbevelingen

Opvallend is dat in de aanbevelingen van dit onderzoek vooral opgeroepen wordt om aandacht te hebben voor de positieve aspecten en opportuniteiten die digitale media te bieden hebben. Jongeren doen het algemeen heel goed online. Dit positieve actorschap vormt een rode draad doorheen het mediagebruik van jongeren en verdient best wat aandacht.

Ook worden verschillen in vaardigheden tussen jongeren aangekaart: *digital natives* bestaan niet. Het is en blijft belangrijk om te investeren in digitale vaardigheden bij jongeren en hierbij aandacht te hebben voor kwetsbare groepen.

## 2.2. Mediawijs opvoeden in 2016

Hadewijch Vanwynsberghe werkte vanuit Mediawijs, het Vlaams Kenniscentrum voor Mediawijsheid, mee aan een kwalitatief onderzoek naar de ervaringen van jonge kinderen (tussen 0-8 jaar) en hun gezin met digitale technologieën. Dit onderzoek kaderde in het Europees Joint Research Centre<sup>2</sup> project *ECIT, Empowering Citizens' Right in Emerging ICT*.<sup>3</sup> Het doel was het formuleren van aanbevelingen voor beleid, industrie, onderzoek, ouders en andere actoren betrokken op kinderen, alsook om de nieuwe uitdagingen gerelateerd aan het gebruik van digitale media in kaart te brengen.

---

<sup>1</sup> SCHOLS, M.H. (2015). *Young, online and connected*. Erasmus University Rotterdam, <http://hdl.handle.net/1765/78734>. Onderstaand stuk is een uittreksel uit een meer uitgebreide samenvatting die vrij raadpleegbaar is op [www.keki.be](http://www.keki.be).

<sup>2</sup> Het Gemeenschappelijk Onderzoekscentrum (Joint Research Centre) is de wetenschappelijke dienst van de Europese Commissie: <https://ec.europa.eu/jrc/en>.

<sup>3</sup> CHAUDRON, S. (2015). *Young children (0-8) and digital technology. A qualitative exploratory study across seven countries*. Joint Research Centre. European Commission. Onderstaand stuk is een uittreksel uit een meer uitgebreide samenvatting die vrij raadpleegbaar is op [www.keki.be](http://www.keki.be).

Voor het onderzoek werden tien gezinnen geïnterviewd.

### **2.2.a. Belangrijkste vaststellingen**

- Kinderen groeien op in een mediarijke omgeving. Digitale media spelen een belangrijke, maar geen dominante rol in hun leven.
- De digitale activiteiten van kinderen komen vaak overeen met hun offline-interesses en activiteiten.
- Kinderen gebruiken digitale technologieën vooral voor plezier en entertainment, en op latere leeftijd ook voor schoolwerk.
- Tablets zijn bij uitstek het favoriete toestel van de kinderen. Dit omwille van hun gebruiksgemak en compacte formaat. Ook maken kinderen regelmatig gebruik van de smartphone van hun ouders.
- Kinderen weten dat ze voorzichtig moeten zijn, maar ze begrijpen niet goed waarom. Velen zien de digitale media nog als een onderdeel van hun speelgoed en begrijpen bijvoorbeeld niet wat 'online zijn' betekent. Bijgevolg zijn ze zich niet altijd bewust van de uitdagingen en opportuniteiten gekoppeld aan digitaal mediagebruik.
- De meeste ouders zien digitale media als positief, maar tegelijk ook als een uitdaging. Enerzijds kunnen digitale media volgens de ouders de kinderen helpen bij het ontwikkelen van (digitale) vaardigheden, en zijn ze ook nuttig bij belonen en straffen. Anderzijds zijn er volgens de ouders heel wat risico's verbonden aan het gebruik van digitale media, waardoor ze dit gebruik zoveel mogelijk trachten te reguleren en te controleren.
- Ouders geven ook aan dat ze vaak over onvoldoende competenties beschikken om hun kind(eren) te begeleiden bij het gebruik van digitale media.
- Om het digitaal mediagebruik van het kinderen te controleren, te reguleren en te begeleiden, maken de meeste ouders eerder gebruik van restrictieve strategieën en veel minder van constructieve strategieën. Uit onderzoek blijkt nochtans dat het gebruik van constructieve strategieën zowel de operationele als kritische vaardigheden om met digitale media om te gaan, versterken.
- Het merendeel van de ouders vertrouwt erop dat hun kinderen niet (overdreven) in de problemen zullen komen door hun gebruik van digitale media. Problemen worden pas op latere leeftijd verwacht: wanneer kinderen over meer operationele vaardigheden beschikken en gebruik zullen maken van sociale media.

### **2.2.b. Belangrijkste accenten binnen aanbevelingen**

Uit dit onderzoek werden aanbevelingen naar voor geschoven voor actoren op zowel micro-, meso-, als macroniveau.

Zo worden *beleid* en *industrie* onder andere opgeroepen tot het ontwikkelen (of het stimuleren van de ontwikkeling) van hulpmiddelen die de communicatie en samenwerking tussen ouders en kinderen bij het gebruik van digitale media bevorderen.

Aan *ouders* wordt onder meer aangeraden om ook de eigen digitale competenties aan te scherpen, en waarom niet samen met de kinderen? Op die manier kunnen ze hun kinderen beter ondersteunen in het gebruik van digitale media.

Ook worden enkele aanbevelingen naar het *onderzoeksveld* toe geformuleerd. Onderzoek zou onder andere meer aandacht moeten besteden aan de opportuniteiten die digitale media bieden voor kinderen en jongeren en zou ook vaker interdisciplinair te werk moeten gaan.

### 3. Goede praktijken en uitdagingen: samenvatting van de workshops

De workshops en presentaties brachten een aantal gedeelde inzichten naar voor, waarbij kinderrechten een rode draad vormen. Hieronder worden de goede praktijken en inzichten beschreven en gelinkt aan beschermings-, provisie- en participatierechten uit het Kinderrechtenverdrag, ook bekend als de 'drie P's': protectie, provisie en participatie.

De drie P's vormen een thematische analyse van de kinderrechten.

- *Protectierechten* betreffen de rechten die kinderen en jongeren beschermen: recht op bescherming tegen misbruik en geweld, recht op bescherming tegen discriminatie...
- *Provisierechten* verwijzen naar de rechten op voorzieningen voor kinderen en jongeren: recht op gezondheidszorg, recht op onderwijs, recht op vrije tijd...
- *Participatierechten* garanderen het recht op betrokkenheid en hun deelname in de maatschappij: kinderen en jongeren hebben recht op het vrij uiten van een eigen mening, recht om gehoord te worden over beslissingen die hun leven beïnvloeden, recht om zich te verenigen...

Belangrijk is om deze rechten comprehensief te lezen: de protectie-, provisie- en participatierechten hangen onderling samen en zijn evenwaardig. De sterkte van kinderrechten is juist dat er oog is voor een samenspel van deze drie categorieën; de ene P is onlosmakelijk verbonden met het andere. Digitale media zijn bij uitstek een thema dat zich op de snijlijn tussen deze drie domeinen bevindt.

#### 3.1. Kinderen en jongeren als actieve gebruikers en constructoren van digitale media

##### 3.1.a. Goede praktijken

Algemeen werd vastgesteld dat kinderen en jongeren het heel goed doen online. Dit staat in schril contrast met de gangbare eerder 'negatieve' focus in onderzoek, berichtgeving... waarin bijzondere aandacht uitgaat naar risico's, gevaren en bescherming.

De positieve aspecten van mediagebruik bij kinderen en jongeren verdienen minstens evenveel aandacht. Digitale media bieden namelijk een veelheid aan opportuniteiten waar kinderen en jongeren actief en constructief mee aan de slag gaan. Kinderen en jongeren zijn immers niet alleen passieve gebruikers of consumenten van internet en digitale media. Ze zijn evenzeer actieve constructoren of producenten van digitale media. Hen herkennen én erkennen in hun actorschap is belangrijk. Dit versterkt kinderen en jongeren niet alleen als burger in onze samenleving. Onder meer zelfvertrouwen, leren door ervaring, luisteren naar en betrokkenheid op de digitale activiteiten van het kind/de jongere dragen bij tot het aanleren van digitale vaardigheden en de opbouw van online weerbaarheid.

Tijdens de workshops werd een aantal praktijken belicht die de participatie en het mede-eigenaarschap van kinderen en jongeren bij het gebruik van digitale media aanmoedigen en bewerkstelligen.

Digital storytelling is een sterk voorbeeld van volwaardige participatie van jongeren aan de maatschappij en het publieke debat. Jongeren maken op creatieve wijze filmpjes waarin ze een verhaal vertellen. Deze videobeelden brengen de leefwereld van kinderen jongeren duidelijk en authentiek in beeld. Het is een manier voor kinderen en jongeren om hun stem te laten horen (en zien), om zaken aan te kaarten en dialoog op te starten, om hun burgerschap ten volle op te nemen.

Ook wordt digitale media actief gebruikt door jongeren als tool om te produceren, of wordt dit aan jongeren aangeleerd en worden ze hiertoe gestimuleerd. Zo bestaan er praktijken waarbij er samen met jongeren educatieve, therapeutische... games worden ontwikkeld.<sup>4</sup> Soms worden deze jongeren

---

<sup>4</sup> Een voorbeeld hiervan is [GameLabBXL](#).

op hun beurt 'lesgever' aan andere kinderen en jongeren. Dit is een mooi voorbeeld van *peer-to-peer education* op vlak van digitale vaardigheden en producent van digitale media.

Eveneens worden scholen en leerkrachten, al dan niet met ondersteuning van hierin gespecialiseerde organisaties, gestimuleerd om meer gebruik te maken van digitale media in de klas. Leerlingen de mogelijkheid geven om bepaalde schoolopdrachten digitaal te verwerken, zorgt niet alleen voor enthousiasme en extra motivatie, maar brengt hen naast de specifieke leerinhouden ook digitale vaardigheden bij. Tegelijkertijd dient de leerkracht oog te hebben voor iedere leerling, dus ook voor zij die niet mee kunnen op digitaal vlak. Er wordt dan van leerkrachten verwacht dat ze, eventueel met hulp en ondersteuning, creatieve oplossingen zoeken.

Onderzoek en praktijkvoorbeelden wijzen uit dat participatie door ervaring een belangrijke rol speelt bij (het leren van) digitale weerbaarheid. Kinderen en jongeren moeten vooral de kans krijgen om internet en digitale media te ontdekken en ervaring op te doen. Deze ervaringen zijn vaak positief, maar kunnen soms ook negatief zijn. Dit maakt echter een noodzakelijk onderdeel uit van het leerproces. Kinderen en jongeren bijvoorbeeld angstvallig afschermen van mogelijke digitale gevaren, draagt niet bij tot het ontwikkelen van online weerbaarheid, integendeel. Dit individueel leerproces is vaak ingebed in een ruimere sociale context; of het zou dit minstens moeten zijn. Participatie impliceert minstens ook met de (aan)gepaste ondersteuning en begeleiding ruimte en kansen krijgen.

Deze voorbeelden illustreren hoe kinderen en jongeren sámen met ouders, professionals, e.d. aan de slag gaan met de uitdagingen en opportuniteiten van digitale media. Vanuit het kinderrechtenperspectief treden hier specifiek de participatierechten sterk op de voorgrond: kinderen en jongeren hebben recht om actief deel te nemen en mee vorm te geven aan hun eigen leefwereld en maatschappij. Digitale media vormen in deze context een belangrijk medium voor kinderen om zich te informeren, te ontdekken, te creëren en hun stem te laten horen/uiten.

### 3.1.b. Uitdagingen

Niettegenstaande de positieve geluiden en het groeiende actorschap, werden ook spanningen en uitdagingen vastgesteld. Het gaat vooral om een toenemende digitale kloof en de nood aan weerbaarheidsofbouw, zodat kinderen en jongeren voorbereid kunnen omgaan met online risico's.

- Digitale kloof

In de eerste plaats is er sprake van een toenemende digitale kloof, een hindernis die zich tweeledig presenteert.

De primaire digitale kloof is eerder materieel van aard. Er zijn nog steeds (groepen) kinderen en jongeren bij wie het vaak nog aan toegang tot digitale media en internet ontbreekt. Het gaat hier bijvoorbeeld om kinderen en jongeren die opgroeien in kwetsbare situaties, zoals (kans)armoede, dak- en thuisloosheid<sup>5</sup>, in leefgroepen waar te weinig computers beschikbaar zijn...

Tegelijkertijd ontwikkelt zich de laatste jaren ook een secundaire digitale kloof, met name het al of niet bezitten van – voldoende - digitale vaardigheden. Digitale vaardigheden zijn immers niet aangeboren; deze worden aangeleerd. Een aantal factoren, waaronder persoonlijke interesse, sociaal-economische achtergrond, steun van directe omgeving (bv. ouders, familieleden, vrienden...), spelen een belangrijke rol. Kinderen en jongeren aanduiden als '*digital natives*' is niet enkel een misvatting. Het miskent eveneens het belang en de noodzaak van inzetten op het aanleren van digitale vaardigheden van jongs

---

<sup>5</sup> KINDERRECHTENCOMMISSARIAAT (2016). *(n)ergens kind aan huis. Dak- en thuisloosheid vanuit kinderrechtenperspectief*. Rapport, 148p. <http://www.kinderrechtencommissariaat.be/publications/detail/n-ergens-kind-aan-huis-voor-dak-en-thuisloosheid-vanuit-kindperspectief-1>.

af aan. Het versterken van digitale vaardigheden biedt immers ook kansen en uitdagingen aan kinderen en jongeren om het consumptieniveau te overstijgen en digitale media in te zetten als tool om te produceren. Kinderen en jongeren worden zo gestimuleerd om een rol als actor op te nemen. Uitspraken als “Games spelen is fun, maar games maken is more fun” en “Don’t hate the media, be the media” zijn hierbij illustratief.

Toegang hebben tot en kunnen omgaan met digitale media worden steeds meer een basisvereiste in het dagelijkse leven. Ook participatie aan de offline-samenleving vraagt om digitale toegang én vaardigheden, bv. schoolcommunicatie gebeurt via digitale leer- en communicatieplatforms, zoals Bingel en Smartschool; toegangstickets moeten online besteld worden; mensen aan het loket worden steeds vaker vervangen door computers waar individuen zelf op zoek moeten gaan naar antwoorden op hun vragen...

Uit het gepresenteerde onderzoek valt op dat bestaande sociale kloven in de samenleving versterkt worden door deze tweeledige digitale kloof: het zijn immers vaak – maar niet uitsluitend – de maatschappelijke kwetsbare, laagopgeleide en/of in kansarmoede opgroeiende kinderen en jongeren die gemakkelijker de toegang tot digitale media missen en/of de vaardigheden ontbreken om er mee om te gaan.

Het erkennen van een toenemende digitale kloof en initiatieven nemen/ondersteunen om deze weg te werken, is vanuit een kinderrechtelijk perspectief een tegemoetkoming aan de provisierechten. Beschikken over (toegang tot) internet wordt in deze digitale samenleving steeds meer een basisvoorziening; het aanleren van digitale vaardigheden kan worden beschouwd als basiseducatie. De realiteit toont echter dat deze diensten voor veel kinderen en jongeren onvoldoende of zelfs onbestaande zijn.

- Weerbaarheid

In de tweede plaats vraagt digitalisering om aandacht voor veiligheid en risicobeheersing. Ook al doen de meeste kinderen en jongeren het goed in de online-wereld en valt de impact van online risico’s voor de meesten goed mee, toch zijn er een aantal die wel hinder ondervinden en voor wie het omgaan met de digitale media niet vlot verloopt.

Weerbaarheidsopbouw bij deze groep van kinderen en jongeren, en bij uitbreiding aan alle kinderen en jongeren, lijkt een aangewezen antwoord. Weerbaarheid situeert zich op een dubbel niveau. Zowel individuele kenmerken als de ruimere sociale context waarin kinderen opgroeien, spelen een belangrijke rol.

Oog hebben voor de verschillende aspecten van kwetsbaarheid op beide niveaus en hiermee passend omgaan, respecteren de beschermingsrechten vanuit een kinderrechtensperspectief. Ondersteunend in de weerbaarheidsopbouw zijn onder meer het aanleren van digitale vaardigheden (provisie) en ervaring opdoen door gebruik te maken van digitale media (participatie).

Weerbaarheidsopbouw als antwoord op online risico’s, waarbij luisteren, betrokkenheid, kansen bieden om te leren en zelf oplossingsstrategieën te ontwikkelen handvatten zijn, toont aldus mooi aan hoe bescherming, provisie en participatie in balans samen kunnen gaan.

### **3.2. De online- en offline wereld: meer linken dan verschillen**

De online- en offlinewereld van kinderen en jongeren liggen in elkaars verlengde.



De op deze Research on Stage voorgestelde onderzoeken wijzen uit dat de activiteiten die kinderen en jongeren online ondernemen, voornamelijk gelinkt zijn aan hun offline-interesses. Zo zal bijvoorbeeld iemand die graag voetbal speelt, hier ook spelletjes en/of films rond opzoeken. Ook hangt online kwetsbaarheid/weerbaarheid samen met offline kwetsbaarheid/weerbaarheid.

Kinderen zien digitale media vaak als speelgoed tussen al de rest. Niet zelden worden ze hierin gestimuleerd door hun ouders. Zo vinden ouders dat digitale media kinderen kunnen helpen om vaardigheden (creativiteit, verbeelding, sociale vaardigheden, het verwerven van kennis, hand-oog coördinatie) te ontwikkelen, om te belonen of te straffen (vb. geen tablet als ze hun kamer niet opruimen) en om hen in 'stilte' bezig te houden wanneer de ouders moeten werken of met huishoudelijke taken bezig zijn.

Offline gebeurtenissen vormen eveneens een aanknopingspunt om online met een thema aan de slag te gaan. Een voorbeeld hiervan is het werken rond thema's als armoede, geweld, depressie, gewelddadige radicalisering... waarbij via digital storytelling jong en oud samen aan de slag gaan om deze onderwerpen aan te kaarten en in beeld te brengen.

Digitale media worden ook gebruikt als ondersteuning of katalysator in de offline-wereld. Onderzoek naar de stadsbeleving van kinderen en jongeren om zo divers mogelijke perspectieven te genereren, illustreert dit.<sup>6</sup> Of omgekeerd, wanneer kinderen en jongeren online geconfronteerd worden met o.a. cyberpesten of expliciete beelden is het vaak nodig deze online-gebeurtenis offline terug te koppelen.

De online- en offlinewereld van kinderen en jongeren vormen dus geen dichotomie, maar kennen een dynamische onderlinge samenhang en vloeien ook voortdurend in elkaar over.

Deze grensvervaging tussen de online- en offline-wereld wordt ook sterk vanuit onze maatschappij gestimuleerd door bijvoorbeeld de digitalisering van allerlei producten en diensten. Waarom bij volwassenen de twee leefwerelden wel sterk verbonden en bij kinderen en jongeren deze als apart beschouwen?

Het is bijgevolg in het belang van kinderen, jongeren en hun rechten om deze leefwerelden dan ook meer als een geheel te benaderen en te integreren in omgang met kinderen en jongeren (thuis, school, vrije tijd...). De ene leefwereld is immers niet beter of slechter dan de andere. Het ene vervangt evenmin de andere. Zowel online als offline moeten er voldoende waardevolle alternatieven zijn. Door de leefwerelden meer als een geheel te beschouwen, is het vanuit een kinderrechtenperspectief ook duidelijker dat net als in de offline-wereld de drie P's evenwaardig en tezamen gewaarborgd moeten worden in de online-wereld.

### **3.3. De kracht van samen en verbindend mediawijs aan de slag gaan**

#### **3.3.a. Ondersteuning kinderen/jongeren**

Als het gaat om kinderen en jongeren mediawijs te ondersteunen in digitale media, kwam op deze Research on Stage heel vaak het belang van ruimte om te ontdekken en dialoog naar voor.

Vaak zien we echter het omgekeerde: heel veel nadruk komt te liggen op wat bij gebruik van digitale media mogelijk fout zou kunnen gaan en kinderen en jongeren worden angstvallig weggehouden van potentiële risico's. Onderzoek<sup>7</sup> wijst echter uit dat deze benadering van kinderen en jongeren net angstig gedrag en online kwetsbaarheid uitlokken. Een positieve ondersteuning van kinderen en

---

<sup>6</sup> DE VISSCHER, S. en SACRÉ, H. (2017). "Towards a social pedagogy of Urban design". In: MILLION, et al., *Education space and urban planning*, Springer.

<sup>7</sup> VANDONINCK, S., D'HAENENS, L. (sup.), ROE, K. (cosup.) (2016). *Dealing with online risks: how to develop adequate coping strategies and preventive measures with a focus on vulnerable children*, KU Leuven – Centrum voor Mediastudies, 283 p. Een samenvatting van dit onderzoek is te vinden op [www.keki.be](http://www.keki.be).

jongeren in het gebruik van digitale media vraag ruimte om te experimenteren in een open communicatieklimaat. Het is belangrijk om gevaren niet uit de weg te gaan, maar ze expliciet te benoemen en er samen mee aan de slag te gaan.

In de ondersteuning en begeleiding van kinderen en jongeren spelen ook individuele en sociale factoren een zeer belangrijke rol. Offline-kwetsbaarheid is een indicator voor online-kwetsbaarheid, net als een kwetsbare sociale positie. Ook hier is duidelijk dat offline- en online factoren niet los van elkaar bestaan maar steeds betrekking hebben op elkaar.

### **3.3.b. Ondersteuning van ouders/opvoeders**

Ouders zijn vaak zoekende naar ondersteuning over hoe ze het best omgaan met hun kinderen bij het gebruik van digitale media. Ook geven ouders aan dat het hen zelf vaak aan digitale vaardigheden ontbreekt om een antwoord te kunnen bieden op vragen van hun kinderen.

Ook voor ouders en/of andere opvoeders is het van belang dat ze voldoende vertrouwd zijn met de online wereld om mediawijs kinderen en jongeren te kunnen bijstaan. Want een negatieve of angstige houding van ouders t.o.v. digitale media heeft impact op kinderen en jongeren. Vaak gaan zij op hun beurt een gelijkaardig gedrag vertonen.

Met het ratificeren van kinderrechten heeft de overheid er zich toe verplicht ouders en andere opvoedingsverantwoordelijken bij te staan in hun opvoedingstaak, rekening houdend met de evoluerende capaciteiten van kinderen en jongeren.

Concreet kan dit betekenen dat aan opvoedingsverantwoordelijken ruimte en mogelijkheden worden geboden om, samen met kinderen jongeren, mediawijs om te gaan met digitale media. De lancering van [MediaNest](#) waar ouders en opvoeders meer informatie terugvinden over welke vormen van ondersteuning mogelijk zijn en bij wie ze daarvoor terecht kunnen, is een specifiek voorbeeld hoe kinderrechten in de praktijk kunnen worden toegepast.

### **3.3.c. Brede School-principe**

Tijdens de workshops kwam vaak het Brede School-principe aan bod. Dit principe verwijst naar de gedeelde verantwoordelijkheid en samenwerking tussen verschillende actoren in de samenleving: leerkrachten, ouders en/of andere opvoeders, de overheid, vrijetijdsaanbod... Het gezamenlijke doel is de brede ontwikkeling van alle kinderen en jongeren.<sup>8</sup> Toegang tot en het gebruik van digitale media vraagt eveneens om samenwerking en gedeelde verantwoordelijkheid. De samenleving digitaliseert immers met rasse schreden. Zo is het beschikken over digitale vaardigheden niet langer een specialiteit. Ze worden in toenemende mate eerder beschouwd als basisvaardigheden.

Mediawijs omgaan met digitale media vanuit het Brede School-principe impliceert eveneens de sterkte van alle actoren te erkennen. Het zijn niet alleen de kinderen die van de ouders, opvoeders en/of andere volwassenen kunnen leren, maar ook het omgekeerde is zeker waar: digitale media zijn een voorbeeld van hoe de relatie tussen kinderen en jongeren en volwassenen vaak erg dynamisch is. De dynamische relatie wordt hier gekenmerkt door een 'leren van elkaar'. Bovendien is samen aan de slag gaan niet alleen bevorderend voor de digitale vaardigheden van iedereen, maar werkt het ook verbindend en zorgt het voor vertrouwen. Dit laatste is ook een belangrijk aspect in de online

---

<sup>8</sup> Zie: <https://www.vlaanderen.be/nl/publicaties/detail/brede-school-in-vlaanderen-en-brussel-het-organiseren-van-een-brede-school>.

weerbaarheid van kinderen en jongeren: zelfvertrouwen en het gevoel ergens terecht te kunnen met vragen, zorgt er voor dat ze zich online weerbaarder zullen opstellen.

In dit proces wordt het onderwijs als een cruciale partner beschouwd. Mediawijs onderwijs is meer dan het louter aanleren van technische vaardigheden. Omdat de online ervaring zo aansluit op de leefwereld van kinderen en jongeren, leent ze zich ertoe om ook onderwijs inhoudelijk te stofferen en te verrijken.

Ervaring wijst echter uit dat het onderwijs ondanks het grote belang ervan, nog te weinig inzet op mediawijsheid, digitale processen en het aanleren en stimuleren van digitale vaardigheden bij kinderen en jongeren. Vooral nog worden deze begrepen onder de vakoverschrijdende eindtermen. En gezien het vakoverschrijdend karakter ervan is dit ook logisch. Maar daar staan niet altijd voldoende middelen tegenover om aan de verwachtingen van deze gedigitaliseerde maatschappij te voldoen. Scholen mogen in het licht van de 'vrijheid van onderwijs' zelf beslissen waaraan ze hun subsidiemiddelen besteden, waarbij mediawijsheid en het ontwikkelen van deze basisvaardigheden op digitaal vlak niet altijd de voorkeur geniet. Dit ligt onder meer aan het feit dat het beeld van kinderen als '*digital natives*' nog te vaak heerst of dat leerkrachten zichzelf niet - voldoende - bekwaam achten om hier op in te zetten. Dit zou deels kunnen verklaren waarom bijvoorbeeld de ene school of leerkracht al meer inzet op het aanleren van digitale vaardigheden dan een andere school of leerkracht. Mediawijs onderwijs vraagt echter ook aandacht voor effectieve ondersteuning van leerkrachten, namelijk bieden van tijd en (experimenteer)ruimte, voorzien in bijscholing en aanbieden van logistieke en inhoudelijke ondersteuning.

## **4. Aanbevelingen**

### **4.1. Creëer meer aandacht en ruimte voor positieve beeldvorming over kinderen, jongeren en digitale media**

Tijdens deze Research on Stage werd het meermaals duidelijk: de meeste kinderen en jongeren doen het heel goed online! Het wordt dus tijd dat we via media en in de publieke opinie ook de positieve aspecten van het mediagebruik van kinderen en jongeren belichten.

### **4.2. Werk de 'digitalisering in verschillende snelheden' weg**

#### **4.2.a. Breng de digitale kloof in kaart**

Tezamen met de toenemende digitalisering komt steeds nadrukkelijker een digitale kloof aan de oppervlakte: zowel op materieel gebied, nl. bezit van en toegang tot digitale media, als op niveau van het beschikken over vaardigheden en expertise.

De digitale kloof zorgt ervoor dat kinderen en jongeren aanknopingspunten missen om te participeren aan de samenleving, zowel online als offline. Veel kinderen en jongeren dreigen daardoor de 'digitale snelheidstrein' te missen en zo ook een aansluiting met de maatschappij waarin ze leven.

Systematisch (vervolg)onderzoek naar de omvang van de digitale kloof tussen kinderen en jongeren is belangrijk om over een actueel inzicht te beschikken zodat gepaste strategieën worden ontwikkeld om digitale toegang en digitale vaardigheden voor iedereen te blijven garanderen.

#### **4.2.b. Investeer in het aanleren van digitale vaardigheden**

Digitale vaardigheden worden steeds meer basisvaardigheden die alle kinderen en jongeren nodig hebben om te participeren aan de samenleving, zowel online als offline.

Ook al hebben de meeste kinderen en jongeren, van jongs af aan knoppenkennis en groeien ze op met digitale media, digitale vaardigheden blijven regelmatig nog beperkt tot het elementaire operationele niveau. De jonge generatie typeren als '*digitale natives*' is een mythe en geen realiteit.

Het verschil in digitale vaardigheid bij kinderen en jongeren loopt volgens onderzoek ook samen met de breuklijn tussen hoog- en laagopgeleide jongeren.

Investeren in digitale vaardigheden is een gezamenlijke en gedeelde verantwoordelijkheid. Dit vraagt echter om een systematische, gestructureerde en gecoördineerde aanpak. Rekenen op vrijwilligheid en individuele verantwoordelijkheid en kennis is niet voldoende noch wenselijk.

#### **4.2.c. Erken onderwijs als belangrijke actor**

Het onderwijs is een cruciale partner in het mediawijs gebruik van digitale media, en in het bijzonder in het aanleren en bevorderen van digitale vaardigheden bij kinderen en jongeren.

Investeren in mediawijs onderwijs, en in digitale vaardigheden in het bijzonder, impliceert niet noodzakelijk dat scholen aparte vakken moeten inrichten. Het integreren van digitale media in bestaande vakken zorgt voor een nieuwe dynamiek en wakkert ook vaak de interesse van de leerlingen aan. Verschillende leerinhouden kunnen perfect aangeleerd en verwerkt worden via digitale media. Wel moet voor de leerkrachten voorzien worden in de nodige ondersteuning en experimenteeruimte om deze interdisciplinaire leerbenadering te kunnen verwezenlijken.

### **4.3. Ondersteun ouders, opvoedingsfiguren, leerkrachten en andere actoren die kinderen en jongeren begeleiden**

Ouders, andere opvoedingsfiguren, leerkrachten, hulpverleners, jeugdwerkers... geven aan dat ze over onvoldoende vaardigheden beschikken om met digitale media om te gaan of ze te gebruiken. Het is niet altijd even gemakkelijk om te kunnen onderscheiden welke app's, programma's en websites nu wel of niet betrouwbaar zijn en waar deze informatie te vinden. Dit bemoeilijkt en verzwaart de begeleiding van kinderen en jongeren met digitale media.

De recente lancering van Medianest is al een eerste, als waardevol ervaren, initiatief.

Evenwel moet er blijvend worden geïnvesteerd in en gezocht naar initiatieven die de mediawijsheid van ouders, leerkrachten en andere opvoedingsfiguren stimuleren en in de ontwikkeling van gebruiksvriendelijke, Nederlandstalige websites en apps.

### **4.4. Creëer verbindingen tussen de online- en de offlinewereld**

#### **4.4.a. Investeer in een samenleving die vrije en gelijkwaardige keuzes tussen online en offline waarborgt**

De transformatie naar een gedigitaliseerde samenleving lijkt een risico in te houden tot verminderde kwaliteitsvolle participatiemogelijkheden. Het offline aanbod lijkt in een aantal gevallen gepaard te gaan met een verminderde kwaliteit, waaronder - langere - wachttijden, hogere kosten, minder informatie...

Het blijft een belangrijke (overheids)opdracht om digitale toegang en digitale vaardigheden voor iedereen te blijven garanderen. De digitale en offline wereld zijn immers onlosmakelijk met elkaar verbonden zonder dat deze elkaar noodzakelijk vervangen.

Daarom moeten zowel offline als online het aanbod, de dienstverlening... voldoende, evenwaardig en even waardevol zijn.

#### **4.4.b. Maak de eenheid tussen offline en online zichtbaar**

Offline en online zijn niet steeds en op alle vlakken twee verschillende leefwerelden. Ze vormen eerder één wereld waarin het kind en de jongere leeft en beweegt.

Digitale media zijn een belangrijk onderdeel van het leven van kinderen en jongeren, maar ze gebruiken het vooral voor plezier en ontspanning. De digitale activiteiten komen vaak overeen met hun offline-interesses en activiteiten.

De verwachtingen van online mogelijkheden dienen dus in perspectief te worden geplaatst. Kinderen en jongeren gaan niet massaal nieuwe activiteiten ondernemen omdat zij de mogelijkheid hebben dit te doen. Een klein deel van de jongeren is voorloper en vernieuwer, maar het merendeel van de jongeren onderneemt alleen activiteiten die aansluiten bij hun persoonlijke interesses en belevingswereld.

De verbindingen tussen beide leefwerelden moeten dus zichtbaar(der) worden gemaakt en duidelijker erkend worden.

#### **4.5. Breng protectie, provisie en participatie (terug) in balans**

Door - het gebruik van - digitale media te bekijken vanuit een kinderrechtenbril valt de afwezigheid van een gebalanceerde verhouding tussen protectie, provisie en participatie op.

De aandacht gaat al te vaak nog uit naar bescherming. Aandacht hebben voor risico's en onveiligheid is belangrijk. Kinderen en jongeren moeten gesteund en begeleid worden. De balans mag echter niet overslaan naar een hoofdzakelijk beschermingsperspectief van waaruit alle online activiteiten en de hiermee samenhangende participatie en provisie worden geënt.

De participatie van kinderen en jongeren op digitale media is niet beperkt tot een passief ondergaan van deze media. Ze zijn niet louter consumenten. Ze zijn evenzeer actoren en producenten, en worden hier ook toe gestimuleerd door de omgeving (vrienden, school, organisaties met een digitaal aanbod....). Digitale media vormen immers een wezenlijk onderdeel van het leven van kinderen en jongeren.

Voorzien in provisie voor kinderen en jongeren mag evenmin beperkt blijven tot het niveau van bescherming. Provisie houdt minstens evenzeer in dat kinderen en jongeren toegang krijgen tot digitale media, in welke situatie ze zich ook bevinden en dat ze individueel vaardigheden aangeleerd krijgen hiervoor. De gedigitaliseerde samenleving (bv. onderwijs, openbare dienstverlening, financiën...) indachtig, mag de ontwikkeling van digitale vaardigheden ook niet louter worden overgelaten aan persoonlijke interesses en (socio-economische) mogelijkheden. Ze zijn een basisvoorwaarde voor volwaardige participatie aan de samenleving. Er dient daarom bewust en gecoördineerd te worden geïnvesteerd in het verbindend en mediawijs gebruik van digitale media.

## **5. Besluit**

Op deze Research on Stage werd ruimte en tijd gecreëerd voor een aantal onderzoeken en praktijken over het gebruik van digitale media bij kinderen en jongeren. Het gedreven debat tussen de onderzoekers en deelnemers in de verscheidene werkgroepen leverde belangrijke inzichten en aanbevelingen op.

Onderzoeken in Vlaanderen, Nederland en op Europees niveau normaliseren het omgaan met digitale media bij kinderen en jongeren. De hoofdboodschap is dat kinderen en jongeren het goed doen en dat ze vaak ontspanning en plezier (consument) combineren met een actor-rol (producent).

Praktijkinitiatieven bevestigen dit. Meer aandacht voor en erkenning van deze positieve beeldvorming dringt zich dan ook op.

Aspecten die niet goed verlopen en mogelijke gevaren worden evenwel niet uit het oog verloren. Ze worden minstens evenzeer onderzocht en erkend. Kinderen en jongeren behoeden voor en bescherming bieden tegen risico's en gevaren vraagt evenzeer om volwaardige participatie, het wegwerken van de groeiende digitale kloof en digitale vaardigheden beschouwen als een aan te leren basisvaardigheid.

Deze inzichten en aanbevelingen vragen dan ook een vertaling naar beleidskeuzes en inbedding in de praktijkwerking. Op deze wijze worden kinderrechten gerespecteerd en toepasbaar gemaakt op vlak van digitaal mediagebruik bij kinderen en jongeren.