

ESSAYBUNDEL

**KINDERRECHTEN IN DE
DIGITALE WERELD**

**UNICEF-ESSAYBUNDEL
KINDERRECHTEN IN DE DIGITALE WERELD**

De essaybundel over kinderrechten in de digitale wereld bestaat uit acht wetenschappelijk gefundeerde essays. UNICEF Nederland beoogt hiermee samen met de Universiteit Leiden en Kennisnet meer bewustwording te creëren en handelingsperspectief te bieden, gericht op het veiliger, toegankelijker en rechtvaardiger maken van de digitale wereld voor kinderen.

Februari 2024

Aan de essays werkten mee de Universiteit Utrecht, Universiteit Twente, Erasmus Universiteit Rotterdam, Universiteit van Amsterdam, John Dewey College, Nederlands Instituut voor de Classificatie van Audiovisuele Media (NICAM), Autoriteit Online Terroristisch en Kinderpornografisch Materiaal (ATKM) en Autoriteit Consument & Markt.

VOORWOORD

Kinderen in Nederland maken op grote schaal gebruik van online platforms, communities en games. Onderzoek laat zien dat kinderen tot en met 6 jaar gemiddeld 100 minuten per dag aan digitale media besteden. En jongeren brengen zelfs gemiddeld zes uur per dag door op hun mobiele telefoon, waarvan zo'n tweeënhalf uur op social media.

Deze cijfers illustreren duidelijk dat de digitale leefomgeving een integraal onderdeel is van het leven van kinderen en jongeren. Thuis, op school, in de buurt, bij de sportclub zijn ze continu verbonden via en met digitale toepassingen. De integratie van de digitale wereld in de fysieke wereld zal met de razendsnelle ontwikkelingen van Artificial Intelligence (AI) en virtual reality alleen maar toenemen.

Kinderen kennen als geen ander de ongekende mogelijkheden die de onlinewereld biedt. Ze maken er vaardigheden eigen die nodig zijn voor de dag van morgen. Er worden vrienden gemaakt en vriendschappen onderhouden. Het draagt bij aan de identiteitsontwikkeling van kinderen en het biedt ook veel vermaak.

In het enorme tempo waarin de digitale wereld zich ontwikkelt, blijft het waarborgen van de rechten van het kind achter. En dat is zorgelijk. Het VN-Kinderrechtenverdrag is namelijk onverkort van toepassing in de digitale wereld. In lijn met het Verdrag moeten alle kinderen toegang hebben tot de mogelijkheden van de digitale wereld. Dat betekent ook dat ze zich digitale vaardigheden eigen moeten kunnen maken die nodig zijn voor hun ontwikkeling. Tegelijkertijd moeten kinderen worden beschermd tegen verschillende risico's, denk aan schadelijke content, gokken en online seksueel misbruik.

Om de kennis in Nederland te vergroten over kinderrechten in de digitale wereld, publiceert UNICEF Nederland samen met Universiteit Leiden en Kennisnet een essayreeks. Wat de essays ons leren is dat de digitale wereld bol staat van dilemma's die vragen om een zorgvuldige weging tussen verschillende kinderrechten. En dat het waarborgen van de rechten en de belangen van het kind in de digitale wereld een opgave is die om commitment vraagt van alle betrokkenen. Maar ook dat er veel kansen zijn om de digitale wereld toegankelijker, veiliger en eerlijker te maken voor kinderen. We hebben een gezamenlijk opdracht als beleidsmakers, professionals en opvoeders om die kansen op te pakken.

Hierbij wil ik alle auteurs van de essays hartelijk danken voor de samenwerking en het delen van hun inzichten in deze bundel. Deze expertise en deskundigheid op het snijvlak van digitalisering en kinderrechten is van onschatbare waarde en cruciaal voor het oppakken van de kansen en uitdagingen waar we voor staan. Samen zorgen we ervoor dat ieder kind zich gezond, veilig en kansrijk kan ontwikkelen, ook in de digitale wereld.

Veel plezier met het lezen van de essays. Doe er uw voordeel mee.



Suzanne Laszlo
Directeur UNICEF Nederland

| | |
|---|------------|
| Inleiding | 5 |
| Essay 1: Kinderen online: digitale inclusie als fundamenteel recht | 6 |
| - door Alexander van Deursen, professor Digitale Ongelijkheid, Universiteit Twente | |
| Essay 2: Het recht op bescherming tegen schadelijke content, ook op social media | 20 |
| - door Tiffany van Stormbroek, directeur bestuurder NICAM, Kijkwijzer | |
| Essay 3: Data in de klas – een pleidooi voor meer vrije ruimte in het onderwijs | 30 |
| - door Remco Pijpers, strategisch adviseur digitale geletterdheid en Lotte Dondorp, senior beleidsadviseur, stichting Kennisnet, Erwin Bomas, docent onderzoek en ontwerpen, John Dewey College en Niels Kerssens, universitair docent digitale media en maatschappij, Universiteit Utrecht | |
| Essay 4: Schermgeluk en schermverdriet - de invloed van social media op de mentale gezondheid van jongeren | 40 |
| - door prof. dr. Patti M. Valkenburg, universiteitshoogleraar media, jeugd en samenleving, Dr. Amber van der Wal, universitair docent en Dr. Ine Beyens, universitair docent, Universiteit van Amsterdam. | |
| Essay 5: Digitale weerbaarheid: een pleidooi voor participatie van kinderen | 55 |
| - door Esther Rozendaal, hoogleraar digitale weerbaarheid & veerkracht en Chiara de Jong, postdoc onderzoeker, Erasmus Universiteit Rotterdam | |
| Essay 6: Kinderrechten en online seksueel misbruik en uitbuiting van kinderen | 66 |
| - door Arda Gerkens, bestuursvoorzitter, Autoriteit Online Terroristisch en Kinderpornografisch Materiaal en Sabine K. Witting, assistent-professor in Law and Digital Technologies, Universiteit Leiden | |
| Essay 7: Naar een betere bescherming van de rechten van het kind als spelende consument | 78 |
| - door prof. mr. dr. S. (Simone) van der Hof, Centrum voor Recht en Digitale Technologie, Faculteit rechtsgeleerdheid, Universiteit Leiden | |
| Essay 8: Kinderrechten, ook in de digitale wereld | 92 |
| - door prof. dr. mr. Ton Liefwaard, hoogleraar Kinderrechten, UNICEF-leerstoel, Faculteit der Rechtsgeleerdheid, Universiteit Leiden en drs. Johan Kruij, expert kinderrechten en onderzoek, UNICEF Nederland. | |
| Colofon | 106 |

Computers, mobieltjes, tablets, digiborden, game consoles en VR-headsets: kinderen en jongeren leven in een wereld waar digitalisering een integraal onderdeel van is. Kinderen maken zich door deze toepassingen online vaardigheden eigen die cruciaal zijn voor de toekomst; er worden sociale contacten opgedaan en onderhouden, kinderen kunnen zich spiegelen aan rolmodellen en het zorgt voor vermaak.

In de digitale wereld is het VN-Kinderrechtenverdrag onverkort van toepassing. Kinderen hebben volgens het Kinderrechtenverdrag recht op een veilige, eerlijke, toegankelijke, leerzame en kansrijke digitale leefomgeving. Samen met opvoeders, professionals en het bedrijfsleven heeft de overheid de plicht om ervoor te zorgen dat kinderen ook in de digitale leefwereld de bescherming, steun, hulp en middelen krijgen die ze nodig hebben. Om hier richting aan te geven heeft het VN-Kinderrechtencomité¹ in 2021 het General Comment 25² gepubliceerd over de rechten van kinderen in relatie tot de digitale wereld. Nederland heeft als partij bij het Kinderrechtenverdrag de verplichting om dit na te leven voor alle kinderen binnen het Nederlandse Koninkrijk.

Om zicht te krijgen op vraagstukken die spelen op het snijvlak van kinderrechten en digitalisering heeft UNICEF Nederland met de Universiteit Leiden³, en Stichting Kennisnet⁴ het initiatief genomen voor een essayreeks. In deze essays reflecteren experts op uiteenlopende kinderrechtenvraagstukken in de digitale wereld. De experts zijn verbonden aan Universiteit Leiden, Universiteit Utrecht, Universiteit van Amsterdam, Universiteit Twente, Erasmus Universiteit Rotterdam, John Dewey College, Nederlands Instituut voor de Classificatie van Audiovisuele Media (NICAM), Autoriteit Online Terroristisch en Kinderpornografisch Materiaal (ATKM) en Autoriteit Consument & Markt, Stichting Kennisnet en UNICEF Nederland.

Op basis van wetenschappelijke inzichten reflecteren de experts op kinderrechten in de digitale wereld. Ook doen de experts aanbevelingen aan de overheid, het bedrijfsleven, professionals en opvoeders. Het doel is om met deze bundel bij te dragen aan bewustwording, kennisuitwisseling en beleidsontwikkeling gericht op het veiliger, toegankelijker en rechtvaardiger maken van de digitale wereld voor kinderen. De essayreeks komt samen in de bundel 'Kinderrechten in de digitale wereld' die voor u ligt. De thema's die in deze essaybundel aan de orde komen zijn digitale inclusie, schadelijke content, digitale weerbaarheid, mentale impact van sociale media, dataficering in het onderwijs, wetgeving met betrekking tot online seksueel misbruik en economische exploitatie. We besluiten de essayreeks met een overkoepelende reflectie. De auteurs hebben hun kennis en opvattingen in alle vrijheid kunnen uitdragen in de essays.

UNICEF Nederland hoopt dat deze rijke verzameling essays aanzet om verder met elkaar na te denken hoe we kinderrechten gezamenlijk beter kunnen waarborgen in de digitale omgeving van kinderen. En in het bijzonder hoe we die inzichten kunnen gebruiken voor het ontwikkelen van effectieve wet- en regelgeving. Kinderen hebben namelijk het recht om veilig en zonder zorgen online te spelen, vrienden te maken, te leren en te ontspannen. Belangrijk is de ervaringen van kinderen hierin mee te nemen, zij weten namelijk als geen ander wat er speelt in de digitale wereld. Er is veel werk te doen, maar deze essays laten zien dat er genoeg perspectief is om aan de slag te gaan.

1 Het VN-Kinderrechtencomité houdt toezicht op de naleving van het VN-Kinderrechtenverdrag en de facultatieve protocollen, door de 196 landen die zich bij het verdrag hebben aangesloten. Het Koninkrijk der Nederlanden hoort daar ook bij.

2 Een General Comment is een gezaghebbend document met nadere uitleg van 1 of meer artikelen van het IVRK.

3 De Universiteit Leiden heeft sinds 2012 een UNICEF-leerstoel Kinderrechten. De samenwerking is erop gericht kennis over kinderrechten te vergaren en te verspreiden. Deze essaybundel is daar onderdeel van.

4 Stichting Kennisnet is de publieke organisatie voor onderwijs en ict en zet zich in voor het waarborgen van kinderrechten binnen de digitale leeromgeving.



ESSAY 1

KINDEREN ONLINE: DIGITALE INCLUSIE ALS FUNDAMENTEEL RECHT

Alexander van Deursen, professor Digitale Ongelijkheid, Universiteit Twente

Kinderen online: digitale inclusie als fundamenteel recht

Auteur: Alexander van Deursen, professor Digitale Ongelijkheid, Universiteit Twente

Inhoudsopgave

| | |
|---|-----------|
| 1. Introductie | 8 |
| 2. Kinderen en het medialandschap: toenemende complexiteit, afhankelijkheid en impact | 9 |
| 3. Positieve en negatieve uitkomsten van het medialandschap..... | 10 |
| 4. Conclusie en aanbevelingen | 15 |
| Referenties..... | 18 |

1. Introductie

Het doel van *digitale inclusie* is dat iedereen mee kan doen aan technologische ontwikkelingen die bepalend zijn voor het dagelijkse leven. Meedoen bevordert kansen-gelijkheid in alle domeinen van het leven en inspraak bij belangrijke kwesties. Dit essay richt zich op digitale inclusie van kinderen. Voor hen zijn gelijke kansen een fundamenteel recht. Om te begrijpen waarop digitale inclusie initiatieven voor kinderen zich zouden moeten richten, ga ik eerst kort terug naar de oorsprong van het digitale inclusie concept. In de jaren negentig werd door onderzoekers en beleidsmakers de *digitale kloof* gesigna-leerd om onderscheid te maken tussen mensen die wel of geen toegang hadden tot computers en internet. De veronderstelling was dat toegang vele voordelen biedt en het missen van toegang mensen benadeelt. Helaas nam rond de eeuwwisseling de aandacht voor de digitale kloof af omdat de snelgroeïende meerderheid van de populatie met toegang, politici en beleidsmakers deed concluderen dat het probleem bijna was opgelost. Inderdaad lijkt de term digitale kloof te impliceren dat er een enorm verschil bestaat tussen twee duidelijk verdeelde groepen. Echter, onderzoek van de afgelopen twintig jaar heeft benadrukt dat verschillen zich manifesteren over een *spectrum*, met aan de ene kant mensen die technologie gebruiken voor ongeveer elke dagelijkse taak en mensen die ze helemaal niet gebruiken. Omdat waargenomen verschillen van relatieve aard zijn spreken wetenschappers liever van *digitale ongelijkheid*.

Wetenschappelijke inzichten van de afgelopen twintig jaar hebben digitale ongelijkheid opnieuw in de belangstel-ling gezet. In vele (inter)nationale beleidsagenda's wordt gesproken over het nastreven van *digitale inclusie*, een positievere annotatie die het belang van meedoen aan de digitale samenleving benadrukt. Let wel, ook deze term

suggereert geen absolute tweedeling van in- of exclusie. Naast ongelijkheden in het bezit van apparatuur en verbin-dingen is de nadruk verschoven naar het aanpakken van nieuwe dimensies, zoals het verbeteren van internet-vaardigheden of het stimuleren van internetgebruik. Toch dient zich een nieuwe tekortkoming aan. De invulling van het concept *internet* beperkt zich voornamelijk tot het gebruik van websites en sociale media. Belangrijk, maar tegelijkertijd dienen onderzoekers en beleidsmakers te beseffen dat onze samenleving te maken heeft met een groeiend scala aan technologische ontwikkelingen, denk aan het Internet of Things en toepassingen van kunst-matige intelligentie. Hierdoor wordt het speelveld waarin kinderen actief zijn almaar complexer. Wat we nu onder internet verstaan is anders dan een decennium geleden en zal over tien jaar weer veranderd zijn. Activiteiten en de interacties van kinderen in het dagelijkse leven vinden plaats via een steeds groter palet aan digitale technolo-gieën die samen het *medialandschap* vormen. Digitale inclusie initiatieven dienen rekening te houden met de toenemende complexiteit en multimodaliteit van dit medialandschap.

Na het beschrijven van het medialandschap van kinderen (deel 2) en de positieve en negatieve uitkomsten (deel 3), worden in dit essay vier fasen besproken die kinderen doorlopen om optimaal gebruik te kunnen maken van hun medialandschap (deel 4). Optimaal betekent hier het behalen van positieve uitkomsten in belangrijke domeinen van het dagelijks leven, maar ook het kunnen afwenden van potentiële negatieve consequenties. Daar 'kinderen' geen homogene groep vormen, worden bij elke fase factoren benoemd waarover ongelijkheden zich kunnen manifesteren. Het essay sluit af met enkele aanbeve-lingen voor het bevorderen van digitale inclusie (deel 5).

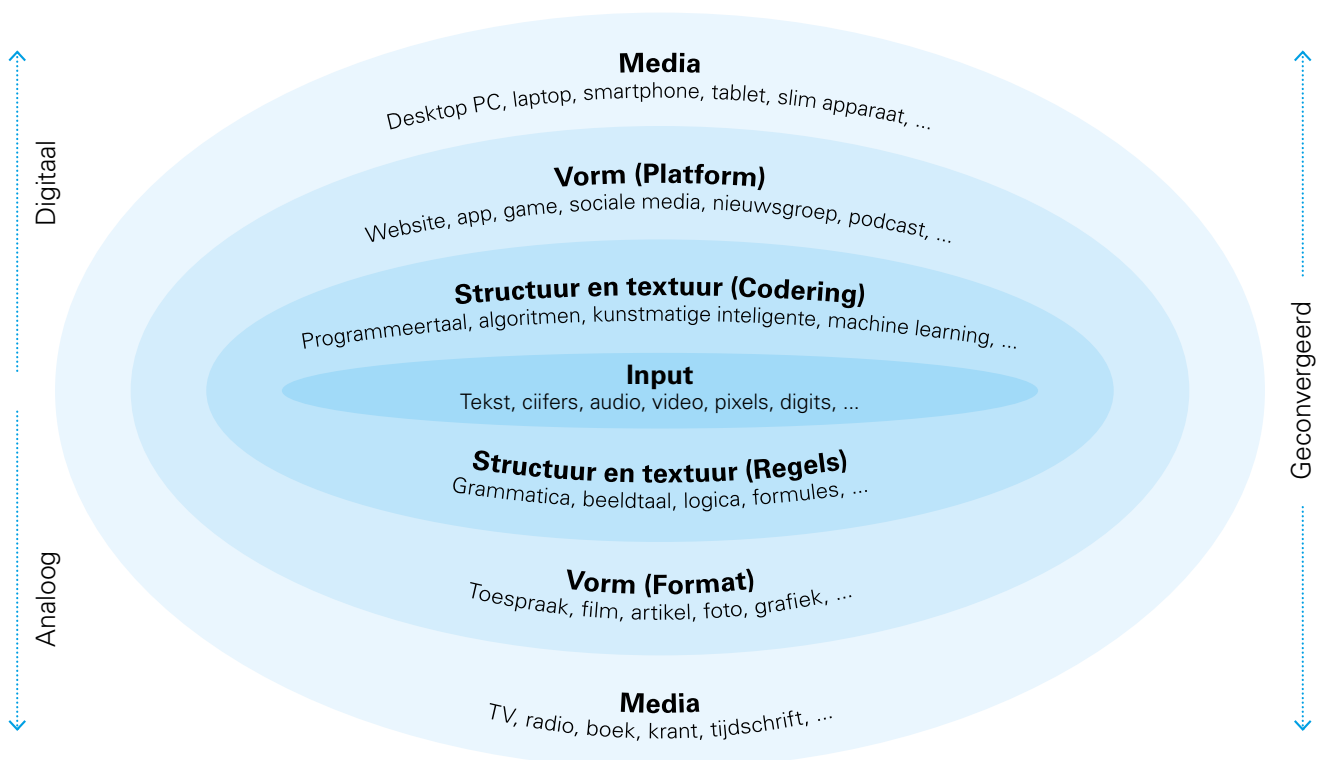
2. Kinderen en het medialandschap: toenemende complexiteit, afhankelijkheid en impact

In het dagelijks leven worden kinderen omringd door digitale technologieën waarvan een groot deel als vanzelfsprekend wordt beschouwd. Denk aan het web, sociale media als YouTube, Instagram of TikTok, smartphones, slimme apparaten (wearables), televisie of game consoles. Deze technologieën maken deel uit van een omvangrijk medialandschap, geschetst in Figuur 1. De kern toont verschillende soorten input zoals tekst, cijfers, audio of video. De onderste helft representeert de traditionele kant waarbij aan input vorm wordt gegeven door het hanteren van een bepaalde structuur of textuur, denk aan grammatica bij het maken van zinnen. Deze structuren worden uitgezonden in een betekenisvolle vorm, zoals een toespraak, foto of artikel. Deze vormen worden vervolgens gepresenteerd op een medium, bijvoorbeeld televisie, radio of krant.

De bovenste helft representeert het digitale landschap. Hier wordt structuur of textuur aan input gegeven door codering in bijvoorbeeld een programmeertaal, algoritme of kunstmatige intelligentie. De coderingen worden op een betekenisvolle manier gepresenteerd op platforms, zoals apps, websites of games. Toegang gaat via media als computers, smartphones, tablets of slimme

apparaten. Naast analoge en digitale media bestaan er geconvergeerde media. Denk aan de smartphone met telefoonfunctie, camera, webbrowser of agenda.

Aan veel componenten van het medialandschap worden kinderen bewust of onbewust en gewild of ongewild blootgesteld. Het medialandschap vormt een onontkoombaar onderdeel van hun dagelijks leven en ontwikkelingsproces. Bij het begrijpen van digitale ongelijkheid is het van belang rekening te houden met de *samenstelling* en de *kwaliteit* van de componenten in het landschap. Idealiter vormen deze een coherente, zinvolle en gestructureerde compositie die leidt tot de beoogde uitkomst. Is dit niet het geval, dan kan de compositie worden aangepast. Wanneer een kind bijvoorbeeld via Facebook toenadering zoekt met gelijkgestemden maar dit niet vindt, kan hij of zij Instagram proberen, of wanneer het bespreken van huiswerk steeds vaker in Minecraft gebeurt, kan dit het gebruik van WhatsApp deels vervangen. Dit maakt het medialandschap dynamisch en aan veranderingen onderhevig. Kinderen worden naarmate ze ouder worden steeds autonomer in dit landschap en zullen hun voorkeuren voor bepaalde media, activiteiten of inhoud laten gelden.



Figuur 1. Medialandschap (Van Deursen & Helsper, 2021).

3. Positieve en negatieve uitkomsten van het medialandschap

De misvatting dat blootstelling aan digitale technologie kinderen vanzelf digitaal inclusief maakt, gaat voorbij aan diversiteit en ongelijkheid onder kinderen en negeert potentiële negatieve effecten. In dit essay zal duidelijk worden dat er grote verschillen bestaan in de mate waarop het medialandschap bijdraagt aan de levens van kinderen.

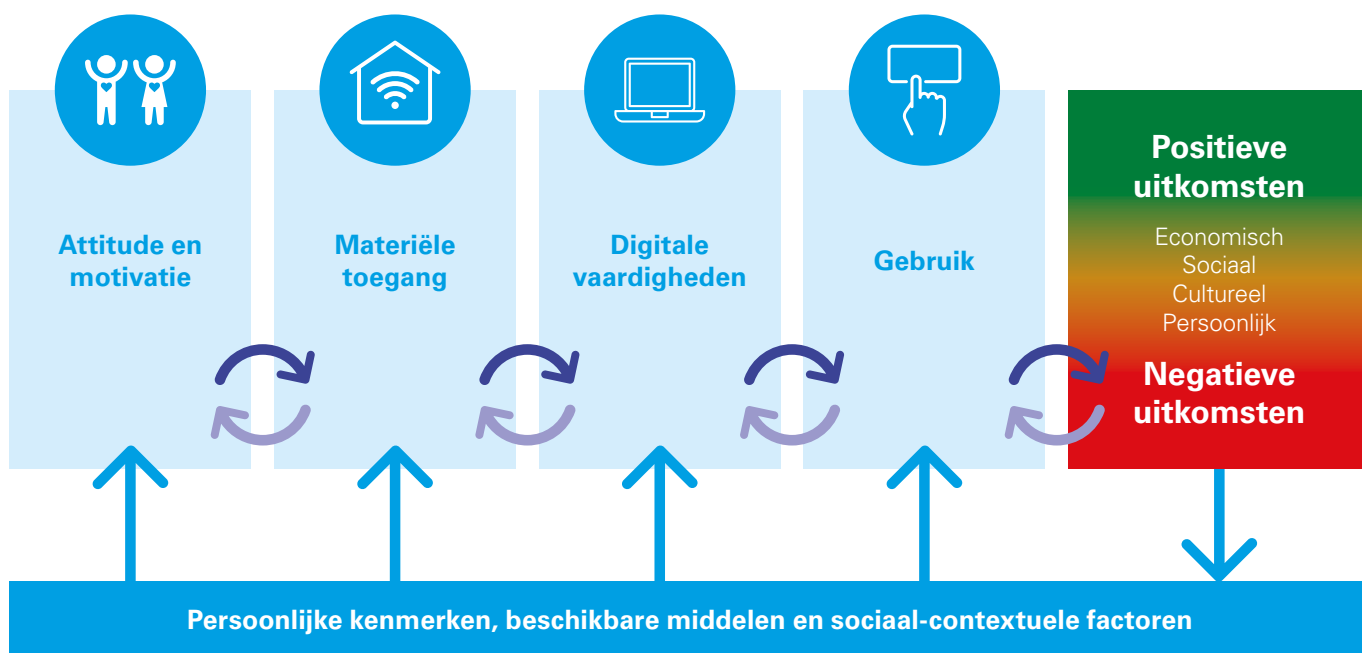
Ondanks het belang van meedoen aan het medialandschap en de digitale samenleving worden **positieve en negatieve uitkomsten van technologie** mondjesmaat onderzocht bij kinderen. Het is niet duidelijk of (sociaaleconomische en sociaal-culturele) ongelijkheden onder volwassenen zich op eenzelfde manier bij kinderen manifesteren (Helsper, 2020). Wel is de impact van technologie op het leven van kinderen verhit onderwerp in het publieke debat. Vaak ligt hierbij de nadruk op de negatieve effecten, die in onderzoek bij kinderen relatief veel aandacht krijgen (bij volwassenen ligt de focus meer op positieve uitkomsten). Positieve effecten worden in de regel gekaderd in de retoriek van vooruitgang, waarbij vooral producenten nieuwe mogelijkheden benadrukken maar tegelijkertijd eventuele negatieve effecten over het hoofd zien, ondanks waarschuwendende maar wellicht genuanceerde of specialistische woorden vanuit de wetenschap (van Deuren, 2023). Theoretisch afgeleide categorisaties suggereren in ieder geval dat positieve en negatieve uitkomsten van het medialandschap in diverse domeinen van het dagelijkse leven van kinderen voorkomen (Helsper, 2012): *economisch*, in relatie tot financiën en scholing; *sociaal*, in relatie tot persoonlijke en formele netwerken; *cultureel*, in relatie tot identiteit en betrokkenheid; en *persoonlijk* in relatie tot gezondheid, vrije tijd en zelfontplooiing.

Onderzochte positieve uitkomsten van mediagebruik gaan vaak over de cognitieve ontwikkeling van kinderen, die verbetert door bijvoorbeeld en verhoogde motivatie om te leren of door het beter onthouden van informatie die zij op diverse media en platformen tegenkomen. Denk verder aan het beter begrijpen van lichamelijke en geestelijke ontwikkelingen die kinderen doormaken, het maken van online vriendschappen en het onderhouden van contacten via social media, jezelf kunnen uitdrukken in zelfgemaakte creaties of video's op TikTok, of verhoogde deelname aan het maatschappelijke en politieke leven (Cortesi et al., 2020). De breder uitgemeten, negatieve uitkomsten hangen in de regel samen met blootstelling aan potentieel schadelijke inhoud en contacten, of aan schadelijke gedragingen als cyberpesten, intimidatie of criminele activiteiten (Livingstone, Mascheroni & Staksrud, 2018). Ook worden slechte schoolprestaties ten gevolge van een verkorte aandachtspanne (Carlson, 2005), verspreide leergewoonten (Chen, & Yan, 2016; Wei et al., 2012), verstoorde slaap (Cain & Gradisar, 2010), of het hebben van minder tijd voor studeren en andere activiteiten die de cognitieve ontwikkeling ondersteunen genoemd (Krischner & Karpinski, 2010). In het publieke debat gaat het vaak over het regelmatige gebruik van digitale technologieën en de negatieve effecten op het psychologisch welzijn van kinderen. Diverse studies hebben inderdaad verbanden gelegd, maar tekortkomingen in de gebruikte onderzoeksmethodes trekken deze verbanden in twijfel met als gevolg het ontbreken van consensus (Orben & Przybylski, 2019).

De potentiële kansen zijn enorm, maar vele kinderen benutten deze niet of slechts beperkt. Gezien de alsmaar toenemende impact is dit zorgelijk. Hier ligt namelijk een nauw verband met sociale ongelijkheid, gestructureerde en wederkerende patronen van ongelijke verdelingen van kansen, goederen en beloningen. Sociale ongelijkheid ligt niet alleen aan de basis van digitale ongelijkheid, het wordt door de toenemende afhankelijkheid en complexiteit van technologie versterkt (Van Deursen, 2023).

Bovenstaand kader illustreert dat het medialandschap zowel positieve als negatieve uitkomsten heeft voor kinderen. Dit suggereert dat digitale ongelijkheid aan twee kanten snijdt: verschillen in zowel positieve als negatieve uitkomsten bepalen de middelen die een kind tot zijn of haar beschikking heeft en de positie in de samenleving. Dit betekent dat digitale inclusie zich zou moeten richten op het creëren van kansen en op het afwenden van ongewenste uitkomsten. Om de illustreren wat er ten

grondslag ligt aan het behalen van positieve en negatieve uitkomsten verwijst ik naar Figuur 2. De blauwe blokken zijn gebaseerd op de kern van van Dijk's 'Resources and Appropriation Theory' (2005). Hier staan vier fasen van toe-eigening van technologie centraal: (1) attitude en motivatie, (2) materiële toegang, (3) digitale vaardigheden en (4) gebruik. Deze fasen zijn samen bepalend (middels complexe interacties) voor de uitkomsten en bieden van een bruikbaar startpunt voor het ontwikkelen van digitale inclusie interventies. We zien in het figuur ook de relatie met sociale ongelijkheid terug. De positieve en negatieve uitkomsten zijn bepalend voor de middelen die kinderen tot hun beschikking hebben of de sociale context waarin ze verkeren. Samen met persoonlijke kenmerken beïnvloeden deze op hun beurt de vier fasen van toegang en positieve en negatieve uitkomsten: een feedbackloop die de wederkerende relatie tussen sociale en digitale inclusie illustreert.



Figuur 2. Het proces van media toe-eigening, factoren die dit beïnvloeden en positieve en negatieve uitkomsten.



1. Attitude en motivatie

Een positieve attitude ten opzichte van een medium of platform en gemotiveerd zijn om het te gebruiken zijn eerste voorwaarden. Kinderen kunnen de noodzaak van een applicatie of platform niet zien, geen zin of tijd hebben om deze te gebruiken, deze afwijzen omdat vrienden of ouders het afraden, geen geld hebben voor de aanschaf, of een slechte ervaring hebben met soortgelijke toepassingen. Vooral bij de intrede en aanschaf van een medium of platform en bij het verwerven van de benodigde vaardigheden spelen dergelijke overwegingen een belangrijke rol (Dutton & Reisdorf, 2017). Verder blijkt dat hun negatieve attitudes verder worden versterkt wanneer zij niet mee kunnen doen door materiële, sociale of cognitieve beperkingen (Huang, Robinson & Cotten, 2015). Hierdoor wordt deze fase een nog grotere barrière. Het schaarse onderzoek dat zich op attitudes en motivaties richt, laat zien dat kinderen met hoger opgeleide ouders een positievere houding ten opzichte van technologie hebben (Zhao, 2009). Het is verder aannemelijk dat naast culturele ook psychologische factoren een belangrijke rol spelen.



2. Fysieke en materiële toegang

In deze fase gaat het over de samenstelling van het medialandschap. Beschikbare gegevens bij kinderen gaan vooral over het thuis hebben van internetapparaten en -verbindingen. Dat hier grote verschillen bestaan werd in de coronapandemie al te duidelijk. Gezinnen met een laag inkomen kampten met een tekort aan apparatuur om alle kinderen mee te laten doen aan thuisonderwijs. Verder gaat deze fase over materiële toegang, ofwel de kwaliteit (en veiligheid) van gebruikte (rand)apparatuur, software, abonnementen en aansluitingen. Neem bijvoorbeeld smartphones, een relatief goedkope manier om internet te gebruiken. Echter, ze zijn geen vervanging voor desktop- of laptopcomputers omdat geavanceerde toepassingen en activiteiten lastiger uit te voeren zijn (Van Deursen & Van Dijk, 2019). Ondanks tal van locatie- en communicatietoepassingen zijn smartphones minder geschikt voor bijvoorbeeld huiswerk. In het medialandschap heeft elk medium of platform specifieke kenmerken. Een beperkte samenstelling verhindert de potentiële diversiteit van activiteiten en hiermee gepaard gaande uitkomsten.

Verschillen in fysieke en materiële toegang bij kinderen hangen sterk samen met de financiële situatie van het gezin. Krachtige computers voor onderwijs of studie zijn duur en gezinnen met lagere inkomens bezitten deze minder dan welvarende gezinnen (CBS Statline, 2022). Verder hebben kinderen uit hoger opgeleide gezinnen meer toegang tot media en platformen in hun privétijd en gebruiken zij geavanceerdere smartphones (Vigdor, Ladd & Martinez, 2014). Oudere kinderen gebruiken betere mobiele telefoons en op meer plaatsen (Mascheroni & Ólafsson, 2018). Naast inkomen, opleidingsniveau en leeftijd, is het aannemelijk dat factoren als etniciteit, gezondheid en buurtkenmerken een rol spelen, net als gezinsstructuur en de achtergrond van de ouders (Lauricella & Cingel, 2020; Nikken & Oprea, 2018). Het model in Figuur 2 illustreert dat een beperkte materiële toegang gevolgen heeft voor de volgende stappen. Apparatuur van slechte kwaliteit weerhoudt kinderen er bijvoorbeeld van ervaringen op te doen die ze nodig hebben om digitale vaardigheden te ontwikkelen (Eynon & Geniets, 2016), maar verhindert ook het uitvoeren van bepaalde activiteiten.



3. Digitale vaardigheden

Digitale vaardigheden spelen een sleutelrol in het proces van toegang en zijn essentieel om gebruik (volgende fase) te vertalen in het behalen van positieve of vermijden van negatieve uitkomsten (zie voor een review Livingstone, Mascheroni & Stoilova, 2023). Vele digitale inclusie initiatieven richten zich op het aanleren van digitale vaardigheden. Naast vaardigheden voor het consumeren van op het web aangeboden informatie zijn communicatievaardigheden en vaardigheden voor het maken van content belangrijk (Van Deursen & Helsper, 2016). Bij al deze vaardigheden kan er onderscheid gemaakt worden in functionele en kritische aspecten (Van Deursen & Helsper, 2020). Functionele aspecten richten zich op het actief uitvoeren van vaardigheden en gebruik van toepassingen zoals ze door producenten zijn ontworpen. Kritische aspecten gaan niet zozeer over het gebruik zelf, maar over het bewustzijn van de context waarin toepassingen worden ontworpen en gebruikt en de impact op het individu en samenleving. Zie onderstaand kader.

Vanuit *functioneel* perspectief refereren:

- operationele vaardigheden aan zogenaamde knoppenkennis, bijvoorbeeld het kunnen bedienen van hard- en software;
- informatievaardigheden aan het definiëren van zoekwoorden en het selecteren van informatie op bijvoorbeeld website of een app;
- communicatievaardigheden aan het uitwisselen van online berichten, het delen van kennis, maak ook het aanmaken van online profielen, verwijderen van berichten, blokkeren van contacten, of het instellen van privacy settings;
- content creatie vaardigheden aan het kunnen maken van aantrekkelijke content, bijvoorbeeld in de vorm van tekst, foto, video of een mix daarvan.

Vanuit *kritisch* perspectief zijn:

- operationele vaardigheden het begrijpen dat de manier waarop online toepassingen worden ontworpen consequenties heeft voor hoe gebruikers zich gedragen;
- informatievaardigheden het evalueren van online informatie of het begrijpen dat algoritmes de manier bepalen waarop informatie wordt gepresenteerd;
- communicatievaardigheden het flexibel kunnen aanpassen van gedrag in online situaties, het inschatten van de psychologische en sociale impact van een online bericht, of het maken van ethische overwegingen bij het taggen, delen of plaatsen van een foto of video;
- content creatie vaardigheden bijvoorbeeld het begrijpen dat content populair zal zijn wanneer deze aan bepaalde normen, waarden en stereotypering voldoet.

Functionele vaardigheden zijn niet slechts voorwaarde voor kritische vaardigheden. Ook worden kritische vaardigheden niet automatisch aangeleerd wanneer kinderen hun functionele vaardigheden verbeteren. Andersom kan een kind best begrijpen wat een bepaald algoritme op een sociaal medium bewerkstelligt, zonder over de benodigde functionele vaardigheden te beschikken om toch zijn of haar autonomie te behouden. Helaas is er weinig (valide) onderzoek naar de digitale vaardigheden van kinderen, zeker als het gaat over kritische vaardigheden. Bestaande bevindingen tonen dat kinderen vooral functionele operationele vaardigheden beheersen, maar dat het zoeken, selecteren, verwerken en vooral het kritisch evalueren van informatie, denk ook aan het herkennen van nepnieuws, aandacht nodig heeft (Van Deursen et al., 2023). Kinderen nemen te makkelijk klakkeloos informatie over en zijn erg kwetsbaar voor de risico's van mis- en desinformatie. Ook kritische communicatievaardigheden zijn in de regel onvoldoende ontwikkeld (ibid). De manier waarop kinderen zich online profileren laat te wensen over en ze hebben grote moeite te begrijpen dat berichten op sociale media doelbewust op een bepaalde manier aan hen worden gepresenteerd (ibid).

Wat content creatie vaardigheden betreft spreken de vele voorbeelden van succesvolle vloggers tot de verbeelding. Echter, het gros van de door kinderen gemaakte content wordt waarschijnlijk nooit gelezen of bekeken. Kinderen die hun meningen of creaties wel publiekelijk kunnen delen bepalen mede de inhoud en agenda van discussies. In onderzoek en beleid ligt de nadruk op het aanleren van functionele operationele en informatievaardigheden. Sinds kort is er meer aandacht voor functionele communicatie en content creatie vaardigheden, maar is er veel te weinig aandacht voor kritische aspecten¹.

Verschillen tussen kinderen hangen samen met hun sociaaleconomische en sociaal culturele achtergrond, bij functionele operationele en informatievaardigheden in het algemeen, maar ook bij alle kritische vaardigheden (Helsper, 2020). Hierbij speelt het opleidingsniveau van zowel ouders als kinderen een rol (ibid). Vragenlijstonderzoek laat verder zien dat oudere kinderen een wat hoger niveau van informatievaardigheden hebben, dat meisjes beschikken over betere communicatievaardigheden, en jongens juist over betere vaardigheden voor het maken van online content (ibid). Belangrijk om te benoemen is de rol *traditionele geletterdheid* – het kunnen lezen, schrijven en begrijpen van tekst en numerieke gegevens. Een hoog niveau is een goede indicatie voor zowel het bezitten van voldoende functionele als van kritische digitale vaardigheden (Van Deursen & Helsper, 2020). Bedenk hierbij dat kinderen van laaggeletterde ouders grotere kans hebben om zelf later ook laaggeletterd te worden, en dat in Nederland meer dan 2,5 miljoen mensen van 16 jaar en ouder moeite hebben met taal en/of rekenen (Stichting Lezen en Schrijven, 2018).



4. Gebruik

Na motivatie, materiële toegang en vaardigheden volgt de laatste fase: gebruik van internet. Wat hoeveelheid betreft kan worden gesteld dat de vele platformen en apparaten ervoor zorgen dat kinderen ‘overal en altijd’ verbonden zijn. Vooral interessant zijn de activiteiten die zij in het medialandschap uitvoeren. In alle eerdergenoemde domeinen spelen media een belangrijke rol voor kinderen. Sociale media zijn bijvoorbeeld de belangrijkste manier om op de hoogte te blijven van actuele gebeurtenissen (Robb, 2017). Naast de consumptie van inhoud voor nieuws, zelfontplooiing of leren, creëren kinderen hun eigen inhoud, schrijven een blog, onderhouden een website, of plaatsen foto’s, video- of muziekbestanden, activiteiten die belangrijk zijn voor zelfexpressie, creativiteit en burgerparticipatie van kinderen (Livingstone et al., 2011). Digitale ongelijkheidsonderzoek richt zich in deze fase vooral op verschillen in het uitvoeren van zinvolle of kapitaal verhogende activiteiten. Navigeren in het medialandschap leidt tot diverse gebruikspatronen waarbij het ene patroon tot gunstigere of schadelijkere uitkomsten leidt dan het andere patroon.

Hoeveelheid gebruik hangt samen met de leeftijd van kinderen. Jongere kinderen brengen bijvoorbeeld minder tijd op internet door en kunnen er beperkter gebruik van maken dan oudere kinderen. Zij hebben vaak nog te maken met (meer) ouderlijk toezicht (Nikken & Schols, 2015). Wat het soort gebruik betreft zien we dat kinderen met een hogere sociaaleconomische status meer kapitaal verhogende activiteiten uitvoeren, minder risico’s ervaren (Helsper, 2020) en eventuele negatieve uitkomsten beter kunnen pareren (Scheerder, Van Deursen & Van Dijk, 2019). Kinderen met hoopgeleide ouders voeren bijvoorbeeld relatief veel informatie gerelateerde activiteiten uit, en oudere kinderen relatief veel commerciële en sociale activiteiten (Helsper, 2020). Oudere kinderen hebben echter ook meer interacties die potentieel gevaarlijk zijn (ibid). Verder voeren meisjes minder online activiteiten uit, maar zijn ze wel actiever zijn op sociale media (ibid).

¹ Momenteel worden er kerndoelen digitale geletterdheid ontwikkeld, die - na wettelijke verankering - verplicht voor scholen zijn. <https://actualisatiekerndoelen.nl/digitalegeletterdheid>

4. Conclusie en aanbevelingen

Kinderen vormen een heterogene groep waarbij persoonlijke kenmerken en sociaaleconomische en culturele factoren invloed uitoefenen op de vier fasen die ze doorlopen bij het gebruik van elk platform of medium in hun medialandschap. Er bestaan dan ook grote verschillen tussen kinderen in de positieve en negatieve uitkomsten van hun medialandschap. Deze verschillen representeren een belangrijke bron van ongelijkheid. Het toenemende aantal mogelijkheden van het landschap en de grotere afhankelijkheid en complexiteit versterken deze onge-

lijkheid. Daar gelijke kansen worden beschouwd als fundamenteel recht voor kinderen, betekent dit dat digitale inclusie initiatieven noodzakelijk zijn, zowel voor het bevorderen van deelname en het behalen van positieve uitkomsten, als voor bescherming en afwending van gevaren. Kinderen hebben ondersteuning nodig om hun medialandschap op een verantwoorde en positieve manier te navigeren, ondersteuning die voor velen niet voorhanden lijkt. Bij het inrichten van initiatieven kunnen de volgende overwegingen in acht worden genomen:

1. Naast de traditionele invulling van 'internet' (vaardigheden of gebruik) dienen initiatieven de focus te verbreden. Nieuwe technologieën zoals kunstmatige intelligentie of *augmented reality* veroorzaken een belangrijke verschuiving in de manier waarop kinderen in de samenleving betrokken zijn en met elkaar omgaan. Het gaat niet meer over 'online' zijn, maar over de verschillende 'paden' die kinderen bewandelen in hun eigen gemedieerde werkelijkheid, of medialandschap. Centraal staan de samenstelling en kwaliteit van alle componenten van dit landschap. Samen vormen zij idealiter een coherente, zinvolle en gestructureerde compositie. Het conceptualiseren en meten van dergelijke composities is een uitdaging voor onderzoekers.
2. Initiatieven dienen er rekening mee te houden dat kinderen geen homogene groep vormen. De verschillen tussen kinderen waarover digitale ongelijkheid zich manifesteert kunnen als leidraad dienen bij het definiëren van groepen kinderen met vergelijkbare behoeften. Interventies dienen als uitgangspunt de uitdagingen te nemen die kinderen ervaren in termen van economisch, cultureel, sociaal en persoonlijk welzijn. Een interventie die praktische uitkomsten biedt en op een natuurlijke manier wordt ingericht vraagt om een goed begrip van de omstandigheden waarin kinderen in elke groep verkeren. Het is hierbij aan te bevelen uit te gaan van kansen en *mogelijkheden*, en niet alleen te focussen op risicobeperking.
3. Het kunnen lezen, schrijven en begrijpen van teksten (inclusief numerieke data) blijft in een veranderend medialandschap noodzakelijk en vormt de basis voor het aanleren van digitale vaardigheden. Initiatieven om digitale vaardigheden te verbeteren zouden samen kunnen gaan met lesprogramma's ter verbetering van lees- en schrijfvaardigheid. Voor onderzoekers liggen er uitdagingen om de relatie tussen traditionele geletterdheid en digitale vaardigheden beter te kunnen duiden. Hier is kwalitatief onderzoek onontbeerlijk, zeker met betrekking tot de cumulatieve problematiek die deze relatie oplevert in het alledaagse leven van kinderen. Het is onduidelijk wat de samenhang precies is en hoe de ene vorm van geletterdheid de andere versterkt. Een interventie op school zou zich kunnen richten op het voorlezen uit boeken (met rijke taal) die gaan over ervaringen op internet. Een kind hoeft niet achter een computer te zitten om medialandschap-wijzer te worden.
4. Onderzoek dient vast te stellen bij welke media en platformen welke fase(n) van toegang de grootste belemmeringen opleveren en welke factoren daaraan bijdragen. Daar elk medium, platform en elke fase van toegang unieke belemmerende factoren kent is een gedegen kwalitatieve en kwalitatieve aanpak vereist om het geheel te ontrafelen. Dit is niet eenvoudig, er is bijvoorbeeld weinig bekend over de allerjongsten (die toch ook al media gebruiken).

- Een positieve attitude en motivatie zijn eerste voorwaarden voor gebruik van een medium of platform. Deze kunnen worden verbeterd door kinderen bewust te maken van de mogelijkheden die het medialandschap hen biedt. Niet alle kinderen zien de potentiële kansen of begrijpen hoe ze hiervan kunnen profiteren. Ook dienen kinderen zich bewust te zijn van potentiële gevaren en de mogelijkheden die zij hebben om deze te vermijden en te pareren.
 - Bij fysieke en materiële toegang kan worden gedacht aan een minimum drempel waarop elk kind recht heeft. Denk aan een kwaliteitslaptop met software die hun leerprocessen ondersteunen. Dit is de basis van het one-laptop-per-child initiatief waarin persoonlijke laptops aan schoolkinderen ter beschikking worden gesteld. Het idee dat het verbreden van fysieke toegang onder kinderen hun toegang tot leermogelijkheden vergroot en ongelijkheden verkleint is echter kortzichtig en negeert naast de andere fasen ook sociaal contextuele factoren waarin kinderen verkeren.
 - Voor vaardigheden geldt dat het aanleren van functionele en kritische vaardigheden een sleutelrol in elk initiatief dient te hebben. Een tekort aan deze vaardigheden leidt tot minder positieve uitkomsten, maar maakt kinderen ook kwetsbaarder voor negatieve uitkomsten. Voor kritische vaardigheden is nog amper aandacht, zorgelijk daar deze bepalend zijn voor het begrijpen en (autonoom) beheersen van hun medialandschap.
 - Bij gebruik, de laatste fase van toegang, gaat het in het publieke debat al gauw over het beperken van 'schermtijd' terwijl onderzoek niet consistent is in de effecten van media op kinderen. Belangrijker is dat kinderen weten wat veilig en verantwoord gedrag is en welke activiteiten gewenst (zinnig en kapitaal verhogend) of gevaarlijk zijn. Denk aan de mogelijkheden van content creatie voor de ontwikkeling van zelfexpressie en creativiteit.
5. Bovenstaande fasen dienen *simultaan* te worden aangepakt in een interventie. Figuur 2 laat zien dat ze een sequentieel en conditioneel karakter hebben. Dit betekent niet dat attitude en motivatie de hoogste prioriteit hebben, materiële toegang de tweede en het verbeteren van digitale vaardigheden de derde prioriteit. Het betekent wel dat bijvoorbeeld vaardigheden onvoldoende worden aangeleerd bij een gebrek aan motivatie of zonder geschikte apparatuur.
6. Het ontwikkelen van digitale inclusie interventies voor kinderen vereist een multi-stakeholder benadering. Denk aan diverse actoren en instellingen in onze samenleving, waaronder beleidsmakers, bestuurders, politici, scholen, ICT-industrie en software- en contentuitgevers, maar ook ouders. Dergelijke actoren kunnen vanuit de overheid gecoördineerd worden, waarbij de rollen van elke actor worden vastgesteld en verder worden uitgewerkt. Bedenk dat de actoren hierbij zelf ook ondersteuning nodig hebben.
- a. **Beleidsmakers, bestuurders en politici** hebben de verantwoordelijkheid de problematiek te agenderen, een visie te ontwikkelen op digitale inclusie bij kinderen, een systematische diagnose uit te voeren en een aanpak voor te stellen.
 - b. **Scholen** spelen een belangrijke rol bij het verstrekken van informatie en training aan ouders. Daarnaast zouden zij voortouw moeten nemen bij het aanleren van functionele en kritische vaardigheden. Zeker voor kritische vaardigheden is ondersteuning vanuit de thuisomgeving niet voldoende en geldt dat de kwetsbare kinderen ook degene zijn met de minste toegang tot goede ondersteuning (Helsper & van Deursen, 2017). Helaas wordt er ook op scholen te makkelijk vanuit gegaan dat kinderen media leren gebruiken door observatie of door spelletjes en worden vooral vaardigheden voor op school gebruikte functionele toepassingen behandeld. Dit is niet afdoende. De school zou een belangrijke rol kunnen spelen bij het behalen van positieve uitkomsten, maar ook bij het bewust worden van mogelijke risico's te en het vermijden van negatieve uitkomsten. Een open omgeving waarin kinderen zich vrij voelen om vragen te stellen en meedoen aan discussies over de mogelijkheden en gevaren van media die ze gebruiken is dan

wenselijk. Om dit te realiseren dienen leraren getraind te worden.

- c. Ontwikkelaars en producenten** van mediatoepassingen gericht op kinderen dienen meer verantwoordelijkheid te nemen. Voor hen zouden specifieke richtlijnen opgesteld moeten worden die kinderen beschermen, maar ook goed gedrag van kinderen stimuleren en het uitvoeren van kritische digitale vaardigheden faciliteren. Verder zijn zij primair verantwoordelijk voor het ontwikkelen van inclusieve digitale omgevingen voor kinderen, denk aan het voldoen aan toegankelijkheidseisen bij het ontwerp².
- d. Ouders** worstelen vaak met de behoeften van hun kinderen in relatie tot media en dienen ondersteund te worden bij het vormgeven van het medialandschap, rekening houdend met deze behoeften (Blum-Ross & Livingstone, 2016). Ouders die technologie zelf goed kunnen gebruiken en de kansen en gevaren begrijpen zullen kinderen beter kunnen begeleiden. Het is dus belangrijk dat zij zelf op de hoogte zijn van hoe ze hun kinderen kunnen ondersteunen (Livingstone, Davidson & Bryce, 2017). Naast het kennen van de behoeften is ouderlijk toezicht essentieel. Een gebrek aan toezicht leidt bij kinderen bijvoorbeeld sneller tot extreem gebruik (vooral bij jongens). Bij oudere kinderen is het raadzaam dat ouders het gesprek aan blijven gaan over de mogelijkheden en gevaren van media.
- e.** Vergeet bij het ontwikkelen van interventies vooral niet ook om **kinderen** zelf mee te nemen. Zij weten het beste zelf welke problemen ze ervaren. Actief naar kinderen luisteren en hen betrekken bij het ontwikkelen van interventies zal hen ook het gevoel geven bij te dragen aan oplossingen. Dit motiveert hen en kan eventuele barrières om deel te nemen aan een interventie verlagen.

Kortom, *digitale inclusie* betekent dat kinderen gelijke kansen krijgen om mee te doen aan de digitale samenleving. Hier is op dit moment helaas geen sprake van, ook niet in een ontwikkeld land als Nederland. Hoogste tijd voor een grondige en systematische aanpak.

² <https://www.kennisnet.nl/artikel/19951/5-voorwaarden-voor-digitale-inclusie-in-het-onderwijs>

Referenties

- Blum-Ross, A. & Livingstone, S. (2016). Families and Screen Time: Current Advice and Emerging Research. *Communication Research*, 47(5), 701-728.
- Cain, N. & Gradisar, M. (2010). Electronic media use and sleep in school-aged children and adolescents: A review. *Sleep medicine*, 11(8), 735-742.
- Carlson, S. (2005). The net generation goes to college. *The chronicle of higher education*, 52(7), A34.
- Cortesi, S., Hasse, A., Lombana-Bermudez, A., Kim, S. & Gasser, U. (2020). Youth and digital citizenship+ (plus): Understanding skills for a digital world. Cambridge: Berkman Klein Center.
- Dutton, W. H., & Reisdorf, B. C. (2019). Cultural divides and digital inequalities: attitudes shaping Internet and social media divides. *Information, communication & society*, 22(1), 18-38.
- Eynon, R., & Geniets, A. (2016). The digital skills paradox: how do digitally excluded youth develop skills to use the internet?. *Learning, Media and Technology*, 41(3), 463-479.
- Helsper, E.J. (2012). A corresponding fields model for the links between social and digital exclusion. *Communication theory*, 22(4), 403-426.
- Helsper, E.J. (2020). Digital inequalities amongst digital natives. In Green et al. (eds) *The Routledge Companion to Digital Media and Children* (p. 435-448). Routledge, New York.
- Helsper, E.J., & Van Deursen, A.J.A.M. (2017). Do the rich get digitally richer? Quantity and quality of support for digital engagement. *Information, Communication & Society*, 20(5), 700-714.
- Huang, K.T., Robinson, L. & Cotten, S.R. (2015). Mind the emotional gap: The impact of emotional costs on student learning outcomes. In *Communication and information technologies annual* (Vol. 10, pp. 121-144). Emerald Group Publishing Limited.
- Kirschner, P.A. & Karpinski, A.C. (2010). Facebook and academic performance. *Computers in human behavior*, 26(6), 1237-1245.
- Lauricella, A.R. & Cingel, D.P. (2020). Parental influence on youth media use. *Journal of Child and Family Studies*, 29, 1927-1937.
- Livingstone, S., Davidson, J., Bryce, J., Batool, S., Haughton, C. & Nandi, A. (2017). Children's online activities, risks and safety: a literature review by the UKCCIS evidence group. Technical Report. UKCCIS evidence group.
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A. & Ólafsson, K. (2011). Risks and safety on the internet: The perspective of European children. Full findings. London: LSE, EU Kids Online.
- Livingstone, S., Mascheroni, G. & Staksrud, E. (2018). European research on children's internet use: Assessing the past and anticipating the future. *New media & society*, 20(3), 1103-1122.
- Livingstone, S., Mascheroni, G. & Stoilova, M. (2023). The outcomes of gaining digital skills for young people's lives and wellbeing: A systematic evidence review. *New media & society*, 25(5), 1176-1202.
- Mascheroni, G. & Ólafsson, K. (2016). The mobile Internet: Access, use, opportunities and divides among European children. *New Media & Society*, 18(8), 1657-1679.

Nikken, P. & Schols, M. (2015). How and why parents guide the media use of young children. *Journal of child and family studies*, 24, 3423-3435.

Nikken, P. & Oprea, S.J. (2018). Guiding young children's digital media use: SES-differences in mediation concerns and competence. *Journal of child and family studies*, 27, 1844-1857.

Orben, A. & Przybylski, A.K. (2019). The association between adolescent well-being and digital technology use. *Nature human behaviour*, 3(2), 173-182.

Robb, M.B. (2017). *News and America's kids: How young people perceive and are impacted by the news*. San Francisco, CA: Common Sense.

Stichting Lezen & Schrijven (2018). *Feiten & Cijfers Laaggeletterdheid*. Stichting Lezen & Schrijven: Den Haag.

Scheerder, A.J., van Deursen, A.J.A.M. & van Dijk, J.A.G.M. (2019). Negative outcomes of Internet use: A qualitative analysis in the homes of families with different educational backgrounds. *The information society*, 35(5), 286-298.

Van Deursen, A.J.A.M. (2023). *De digitale inclusie paradox*. Inaugurele rede. University of Twente.

Van Deursen, A.J.A.M., Helsper, E.J. & Eynon, R. (2016). Development and validation of the Internet Skills Scale (ISS). *Information, communication & society*, 19(6), 804-823.

Van Deursen, A.J.A.M. & Helsper, E.J. (2020). *Digitale vaardigheden: een onderzoeks- en beleidsagenda*. Enschede: Centrum voor digitale inclusie, Universiteit Twente.

Van Deursen, A.J.A.M. & Helsper, E.J. (2021). *Mediawijsheid: Conceptualisering en belang in een gemedieerde samenleving*. Lacunes in bestaand onderzoek en beleid. Enschede, Nederland: Universiteit Twente.

Van Deursen, A.J.A.M. & Van Dijk, J.A.G.M. (2019). The first-level digital divide shifts from inequalities in physical access to inequalities in material access. *New media & society*, 21(2), 354-375.

Van Deursen, A.J.A.M., Van Laar, E., Helsper, E.J., & Schneider, L.S. (2023). *The youth Digital Skills Performance Test Results: Report on the results of real-life information navigation and processing, communication and interaction, and content creation and production skills tasks*. KU Leuven, Leuven: ySKILLS.

Van Dijk, J.A.G.M. (2005). *The Deepening Divide: Inequality in the Information Society*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Vigdor, J.L., Ladd, H.F. & Martinez, E. (2014). Scaling the digital divide: Home computer technology and student achievement. *Economic inquiry*, 52(3), 1103-1119.

Zhao, S. (2009). Parental education and children's online health information seeking: Beyond the digital divide debate. *Social science & medicine*, 69(10), 1501-1505.



ESSAY 2

HET RECHT OP BESCHERMING TEGEN SCHADELIJKE CONTENT, OOK OP SOCIAL MEDIA

Tiffany van Stormbroek, directeur bestuurder NICAM, Kijkwijzer

Het recht op bescherming tegen schadelijke content, ook op social media

Auteur: Tiffany van Stormbroek, directeur bestuurder NICAM, Kijkwijzer

Inhoudsopgave

| | |
|---|-----------|
| 1. Inleiding | 22 |
| 2. Het platform bepaalt het mediadieet | 23 |
| 3. De wetgeving | 24 |
| 4. Nederland is gidsenland en Kijkwijzer een kompas | 25 |
| 5. Conclusie en aanbevelingen | 28 |
| Referenties | 29 |

1. Inleiding

Eén op de vijf tieners ziet weleens nare of heftige filmpjes op sociale media als TikTok of Instagram. Dat is meestal onverhoeds, zonder waarschuwing vooraf. De beelden komen rauw, zonder filter, uitleg of context op de platforms en dus bij kinderen terecht. Naast geweld tegen dieren en dierenleed zien kinderen ook extreem geweld zoals massaexecuties of bodycam-beelden van een soldaat waarop te zien is hoe hij andere soldaten van dichtbij ontwapent en vervolgens neerschiet. Ook verwondingen of lijken behoren tot de inhoud die kinderen dagelijks kunnen tegenkomen. Dit soort angstwekkende beelden uit oorlogsgebieden en heftige beelden van slachtoffers worden niet op het achtuurjournaal op televisie uitgezonden vanwege een zorgvuldige journalistieke weging door de eindredactie, maar worden wel verspreid via sociale media. Al deze video's bereiken kinderen kriskras door elkaar. Zeker, sociale media

hebben positieve kanten met alle grappige, informatieve, leerzame en leuke video's maar tegelijkertijd krijgen duizenden kinderen video's en ervaringsverhalen te zien over zelfverminking en eetstoornissen. Soms met foto's van sterke vermagerde meiden tijdens hun eetstoornis of beelden van littekens en wonden die mensen zichzelf hebben toegebracht. Ouders hebben er vaak geen idee van wat hun kinderen dagelijks voor hun kiezen krijgen, want het blijft onzichtbaar voor ze. Als deze beelden, in deze hoeveelheid, overdag op televisie te zien waren, zouden ouders massaal klagen, stroomden de Kamervragen binnen en zou er binnen een mum van tijd een actieplan klaarliggen om kinderen te beschermen. Het is hoog tijd voor een Kijkwijzer op sociale media en beschermingsmaatregelen om kinderen te behoeden voor deze onophoudelijke stroom aan schadelijke beelden.



2. Het platform bepaalt het mediadieet

Kijkwijzer is voor veel ouders en kinderen een informatie-instrument dat zij gebruiken bij de keuze om films, series, programma's of videocontent van streamingdiensten te kijken. Op sociale mediaplatformen kies je echter niet zelf: het zijn de algoritmen die bepalen welke content gebruikers zien, waarbij heftige of extreme inhoud meer kans heeft om viraal te gaan en actief aankijkers te worden aangeboden. Schadelijke content wordt zo automatisch vermenigvuldigd. Dat is een zeer zorgelijke en onwenselijke ontwikkeling, die kinderen schade berokkent. Door de komst van sociale media is de content waar kinderen aan blootgesteld worden, potentieel schadelijker. Deze schadelijkheid heeft niet alleen betrekking op de inhoud van een enkele video, maar ook op het algoritme waarmee dit soort platforms werken. Deze zorgen ervoor dat kinderen en jongeren die video's kijken met daarin bijvoorbeeld inhoud rondom geweld, eetstoornissen of discriminatoire opvattingen, steeds meer van dit soort content te zien krijgen. Het gebrek aan transparantie omtrent deze algoritmes maakt goede handhaving of informatievoorziening op dit gebied moeilijk. Het platform bepaalt het mediadieet van kinderen. Daarnaast besteden kinderen, jongeren maar ook volwassenen meer tijd aan sociale media door (het verslavende effect van) de algoritmes. Door de oneindige hoeveelheid aan video's afgestemd op de voorkeuren van de gebruiker, slurpen sociale media de aandacht van kinderen op en worden zij door de interactie met peers ook veel meer afhankelijk van deze media. Het is een onmogelijke opgave voor ouders en andere opvoeders om hun kind veilig in deze online wereld te laten opgroeien. Zij hebben geen zicht op het oneindige aanbod waardoor kinderen maar ook menig volwassene uren aan het scherm gekleefd blijven en niet meer aanspreekbaar voor hun omgeving. Hun aandacht worden opgezogen door de video's.

Er gaan steeds meer stemmen op, zoals die van Groen Links Europarlementariër Kim van Sparrentak, om sociale media te verbieden die gebruikers eindeloos laten scrollen en automatisch filmpjes afspelen (2023, Van Sparrentak). Jongeren zijn bang dat ze door het algoritme steeds meer video's tegenkomen waar ze bang van worden, schaamte bij ervaren of een onveilig gevoel van krijgen. Daarom willen ze niet alleen een waarschuwing vooraf dat er heftige beelden komen, maar ook informatie over het soort beelden, zodat ze zelf kunnen bepalen of ze kijken, een filter instellen of door scrollen.

Waarom mogen sociale media en videoplatformen hun eigen stroom aan content blijven aanbieden aan kinderen? Al in december 2017 werd in de talkshow *De Wereld Draait Door* de vraag gesteld 'Hebben we met sociale media een monster geschapen?' Dit naar aanleiding van het toen populaire sociale medium Facebook met meer dan twee miljard gebruikers dat ook voor kinderen lanceerde onder de naam Messenger Kids. Het antwoord van de gasten aan tafel, Alexander Klöpping, Hans Schnitzler en Anne van der Krol, was 'Ja, er is een monster ontwikkeld.' Maar sindsdien is er nog niet echt iets veranderd. Of het zou moeten zijn dat er nog meer (steeds jongere) kinderen meer uren per dag aan hun telefoon gekluisterd zitten. Sociale media hebben echt ook positieve kanten, zie ook wat jongeren daar zelf over zeggen in project *Awesome* (van der Wal et al, 2023). Maar dat betekent niet dat wij de ogen mogen sluiten voor de negatieve, zelfs schadelijke kanten ervan. Er zijn reële zorgen en die moeten aangepakt worden. Sterker nog, er liggen al oplossingen klaar om het monster te temmen. Daarbij is goede regulering en handhaving nodig, precies zoals we die in Nederland wel al meer dan twintig jaar bij alle andere mediavormen hebben.

3. De wetgeving

In het Internationale Verdrag voor de Rechten van het Kind van 1989 (IVRK), ook wel VN-Kinderrechtenverdrag, staan de rechten van kinderen beschreven. Het is een recht van kinderen om beschermd te worden tegen schadelijke content (artikel 17 IVRK). De overheid moet er dus voor zorgen dat kinderen beschermd worden tegen beeld- of geluidsmateriaal dat schadelijk voor ze is. In Nederland beschermt de Mediawet kinderen tegen schadelijke audiovisuele beelden.

De verantwoordelijkheid voor het verwezenlijken van deze bescherming is gedelegeerd aan het **Nederland Instituut voor de Classificatie van Audiovisuele Media (NICAM)**, dat in 1999 is opgericht in samenwerking met de overheid en de verschillende audiovisuele branches, waaronder omroepen, film distributeurs, bioscopen etc. Het NICAM heeft een systeem ontwikkeld met de naam 'Kijkwijzer'. Kijkwijzer heeft als doel ouders en andere opvoeders te waarschuwen tot welke leeftijd een televisieprogramma of film schadelijk kan zijn voor kinderen. Deze vorm van co-regulering zorgt ervoor dat films en televisieprogramma's voorzien worden van pictogrammen om het publiek goed te informeren over de effecten van media en het zo in staat te stellen een bewuste keuze te maken voor wat zij (nog niet) willen zien.

Sinds 2020 is de Mediawet aangepast vanwege de herziene **Europese Audio Visuele Media Services Directive (AVMSD)** uit 2018 en sindsdien vallen videoplatforms en sociale media ook onder deze wet. Media-aanbieders dienen maatregelen te treffen om kinderen te beschermen tegen content die schadelijk is voor hun lichamelijke, geestelijke of morele ontwikkeling (zie hoofdstuk 4 Mediawet). Uploaders zijn verplicht om Kijkwijzer toe te passen en te waarschuwen voor mogelijk schadelijke beelden voor kinderen. Voorwaarde is dat deze uploaders zijn gevestigd in Nederland, een KvK-inschrijving en meer dan 500.000 volgers hebben en minimaal 24 video's per jaar plaatsen. Deze groep is echter niet verantwoordelijk voor de schokkendste video's. Die komen vooral van uploaders met weinig volgers en/of die niet in Nederland gevestigd zijn. Daarom slaagt het huidige handhavingskader er niet in om kinderen online te beschermen. Daarnaast is het draagvlak onder uploaders in Nederland, om zich aan de wet te houden gering. Dat komt omdat collega-uploaders uit andere landen of met minder volgers zich niet aan dezelfde regels hoeven te houden. Er zijn geen collectieve regels op Europees niveau, terwijl dit nou juist is wat voor social media content noodzakelijk is, omdat deze zich van geografische grenzen niets aantrekt.



4. Nederland is gidsland en Kijkwijzer een kompas

Om kinderen en jongeren op een effectieve manier te beschermen tegen mogelijk schadelijke inhoud, is het van belang dat de verantwoordelijkheid niet enkel bij een handvol Nederlandse uploaders ligt, maar dat de regels voor alle uploaders in Europa hetzelfde zijn en er op platform-niveau toezicht wordt gehouden en gehandhaafd. De platforms zelf moeten ervoor zorgen dat kinderen niet worden blootgesteld aan mogelijk schadelijke inhoud, net zoals bij bijvoorbeeld omroepen. Het internationale karakter van sociale media maakt regulering op Europees niveau noodzakelijk; alleen op die manier worden kinderen als gebruikers van dergelijke platforms serieus genomen.

Een aantal grote platforms is in Ierland gevestigd en valt onder de regelgeving aldaar. Ierland start dit jaar met de ontwikkeling van een gedragscode voor platforms en regels voor toezicht en handhaving. Dat is heel belangrijk, maar belangrijker is dat er één uniform Europees afsprakenkader gehanteerd gaat worden voor alle video sharing platforms en alle uploaders (ook kleine). Dit kader moet transparant en navolgbaar zijn, waarbij de bescherming van kinderen voorop staat en de regelgeving en beoordeling is gebaseerd op wetenschappelijk onderzoek. Het NICAM wordt al geruime tijd Europees en internationaal erkend als European Best Practice, als het gaat om een effectief systeem van bescherming van minderjarigen tegen potentieel schadelijke content. Het NICAM voert behalve het Kijkwijzer-systeem ook de voorlichting, ontwikkeling en toezicht uit. Ook ontwikkelde NICAM Kijkwijzer Online, toegesneden op uploaders. Nederland kan in dit opzicht het gidsland in Europa zijn, met Kijkwijzer Online als kompas. Maak van Kijkwijzer Online een exportproduct waar Nederland trots op kan zijn.



Kijkwijzer in het veranderde medialandschap

Toen Kijkwijzer in 2001 werd geïntroduceerd, was het doel om ouders door middel van pictogrammen over mogelijk schadelijke media-inhoud te informeren en hen zo te helpen met het stellen van regels in de mediaopvoeding. Met andere woorden, om te voorkomen dat hun kinderen naar bepaalde content kijken. Dit is nog steeds een belangrijk doel voor jongere kinderen. Met het veranderde medialandschap en de opkomst van digitale media, geldt dit niet meer altijd voor kinderen vanaf ongeveer 9 jaar. Het mediagebruik van kinderen en tieners is de afgelopen jaren in toenemende mate zelfstandig geworden. Tieners hebben meestal hun eigen scherm, waarmee zij vele uren online content bekijken. Voor ouders is het lastiger om hier toezicht op te houden, en dus ook lastiger om grenzen te stellen in de mediaopvoeding. Mediaopvoeding is in de afgelopen tien jaar sowieso veranderd en daarmee ook het doel van informatievoorziening. Dat is erop gericht om kinderen en

hun ouders de informatie te geven die zij nodig hebben om goed door het online medialandschap te kunnen navigeren. Het is daarom belangrijk om informatie over content ook op jongeren zelf te richten. Jongeren hebben hier ook behoefte aan; zo geeft meer dan 80% van de jongeren tussen de 10 en 16 jaar aan vooraf gewaarschuwd te willen voor mogelijk schadelijke inhoud (2023, Onderzoek toepassing Kijkwijzer voor sociale media-platforms Instagram en TikTok). Hierbij moet eerst goed worden gekeken met welk doel die informatie wordt verstrekt. Enerzijds is dat nog steeds grenzen stellen aan mediagebruik: wanneer een kind jonger is dan de leeftijdsclassificatie, kan de content schadelijk zijn en moeten zij er daarom nog niet naar kijken.

Dit kan voor kinderen van 9 tot 12 jaar heel goed werken. Dit is ook waardevol online met oog op het inzetten van filters en leeftijdsverificatiesystemen. Classificatie van media inhoud is nodig om die systemen te voeden.

Anderzijds is het zo dat wanneer tieners zelf beslissen, er niet van hen verwacht kan worden dat zij net zo streng voor zichzelf zijn als hun ouders bij het opleggen van leeftijds grenzen. Zelfs wanneer jongeren beelden zelf niet als heftig of vervelend ervaren, kunnen ze nog steeds schadelijk zijn. Dat is bijvoorbeeld zo bij beelden van alcoholgebruik (Sadza et al, 2021). In dat geval zou informatie vooraf mediageletterde vaardigheden of kennis bij tieners kunnen activeren, zoals het geval is bij reguliere reclame met waarschuwingen over gesponsorde content.

Het doel van de Kijkwijzer-informatie online is dus om jonge kinderen te behoeden voor heftige content en

jongeren zelf een bewuste keuze te laten maken om ergens wel of niet naar te kijken (restrictieve mediatie respectievelijk zelfbescherming,) en anderzijds empowerment. Kinderen moeten in staat worden gesteld om zelf juiste keuzes te maken, juist omdat hun mediagebruik veel individueler is geworden door het (veelvuldig) gebruik van smartphones. Kinderen geven zelf ook aan behoefte te hebben aan betrouwbare informatie om hun media keuzes op te baseren. We moeten de krachten bundelen om digitale vaardigheden en bewustwording te vergroten en om de digitale omgeving veiliger te maken voor kinderen.

Hoe willen jongeren gewaarschuwd worden?

Literatuur over wensen en behoeften ten aanzien van leeftijdsclassificatiesystemen richt zich tot op heden vooral op ouders. Recentelijk lieten Scharrer et al. (2020) Amerikaanse kinderen binnen een lesprogramma Mediawijsheid zelf bedenken hoe een classificatiesysteem zou moeten werken en eruit zou moeten zien. Over het algemeen gaven de kinderen van 12 jaar aan dat classificatiesystemen niet alleen leeftijden moeten tonen, maar ook informatie moeten geven over de inhoud van een productie. Toen zij echter zelf nieuwe classificaties mochten tekenen, waren ze geneigd om de bestaande ratings - die in de VS slechts bestaan uit leeftijds aanduidingen - na te maken. Waarschijnlijk omdat ze nog onvoldoende abstractievermogen bezitten om echt iets

nieuws te bedenken.

Het NICAM heeft ook verschillende onderzoeken laten uitvoeren om de wensen en behoeften van jongeren met betrekking tot informatie over mogelijk schadelijke content in kaart te brengen. Een conclusie was dat jongeren specifieke waarschuwingen willen die hen in staat stellen om een keuze te maken, rekening houdend met hun eigen voorkeuren en kwetsbaarheden. Jongeren willen dus veelal meer dan alleen een leeftijdsclassificatie. Ze willen weten waarom de productie die classificatie heeft en wat voor inhoud deze precies bevat. Teksten als 'gevoelige inhoud' vinden zij vaak te abstract of nietszeggend. Het maakt jongeren juist nieuwsgierig naar wat dit dan wel zal zijn.



In 2023 heeft YoungWorks in opdracht van het NICAM interviews gehouden met tieners om te horen hoe zij geïnformeerd willen worden over schadelijke inhoud op sociale media. Uit de gesprekken kwam naar voren dat zij geïnformeerd willen worden via short-form video's. Jongeren zijn al bekend met meldingen op sociale media, maar die zijn volgens hen niet toereikend. De meldingen vallen niet goed op, de beschrijving is vaag of onduidelijk en de melding blijkt ook vaak niet te kloppen. Jongeren hebben behoefte aan een serieuze waarschuwing die opvalt en betrouwbaar is. Uit het onderzoek kwam naar voren dat banners met waarschuwingen voorafgaand aan online video's wel aansluiten bij de informatiebehoefte van tieners. Deze behoefte komt voort uit nare ervaringen die ze (helaas) hadden met schadelijke content, vooral op TikTok en YouTube. Ze ondervonden gevoelens van angst, onveiligheid, schuld en schaamte (YoungWorks, 2023). In hetzelfde onderzoek werd duidelijk dat jongeren die zelf 12 jaar en ouder zijn, zelf willen kunnen beslissen of ze naar mogelijk heftige beelden kijken. Ze vinden het niet prettig als heftige beelden onaangekondigd worden getoond. Ze willen een weloverwogen keuze kunnen maken op basis van de informatie voorafgaand aan de video. Daarnaast werkt zo'n waarschuwing als alert: jongeren staan klaar om door te scrollen als de content toch te heftig is. Jongeren van 12 jaar en ouder denken dat ze beter tegen heftige content kunnen dan jongere kinderen, maar ze hebben nog steeds een selectieve gevoeligheid voor bepaalde elementen, bijvoorbeeld dierenleed. Daarom willen ze wel gewaarschuwd worden. Ze willen echter niet wachten tot een Kijkwijzer-banner na enkele seconden verdwijnt en willen meteen klikken en kijken, of anders verder scrollen.

Investeer aan de voorkant in een Kijkwijzer voor sociale media (short form)

Commerciële motieven regeren in de wereld van sociale media. Het publieke belang van de bescherming van minderjarigen speelt een ondergeschikte rol. Het is de missie van het NICAM om dit publieke belang te behartigen. Dat kan alleen als de regels op Europees niveau hetzelfde zijn, want Nederlandse kinderen zien internationale content en online contentmakers en mediaplatforms opereren eveneens internationaal. Maak de media-industrie zelf verantwoordelijk net als bij andere mediavormen en zie erop toe dat ze die verantwoordelijkheid nemen. Accepteer niet dat onze kinderen al die schadelijke content te zien krijgen en investeer in een Kijkwijzer aan de voorkant zodat er goede informatie is en er technische beschermingsmaatregelen genomen kunnen worden. Kinderen hebben recht op deze bescherming.

Zowel het platform als de inhoud op het platform zou vooraf geclassificeerd moeten worden op basis van wetenschappelijke criteria, zoals in het huidige Kijkwijzerclassificatiesysteem ook al gebeurt. De platforms zijn nu niet transparant over hun algoritmes en leggen met zogenaamde leeftijdsadviezen voor het platform als geheel (meestal 13 jaar) en parental controls de verantwoordelijkheid volledig bij de eindgebruiker: de ouders en kinderen zelf. Daarbij verzuimen ze hen de informatie te geven die nodig is om weloverwogen keuzes te kunnen maken. Eindgebruikers, dus ouders en kinderen maar eigenlijk alle gebruikers, kunnen deze verantwoordelijk-

heid niet op dezelfde manier nemen als bij traditionele media, zoals televisie. Het karakter van de media is fundamenteel anders dan dat van traditionele media en de wijze waarop content op basis van ondoorgrondelijke algoritmes wordt 'voorgeschied' des te meer. Een beschermingsmaatregel als 'uitzendtijden' zoals geldt voor traditionele media – inhoudende dat beelden die schadelijk kunnen zijn voor kinderen onder de 12 jaar pas na 20.00 uur mogen worden uitgezonden - is niet van toepassing op deze content en platforms. De oplossing moet tweeledig zijn. Enerzijds is de classificatie van de op platforms aangeboden inhoud van belang en anderzijds moet al aan de voorkant bij het ontwerp van online media de bescherming van minderjarigen voldoende worden meegenomen. De platformen zelf zijn verantwoordelijk om te voorkomen dat kinderen in aanraking komen met mogelijk schadelijke inhoud, net zoals dat geldt voor video on demand-platforms, zoals Netflix, Videoland en Disney+. Bovendien kunnen eindgebruikers zelf technische beschermingsmaatregelen nemen als content op platforms geclassificeerd is. Jongeren kunnen dit zelf instellen en voor jonge kinderen kunnen ouders dit doen. Dat werkt beter dan wat sociale media platformen nu doen: roepen dat jonge kinderen hun apps niet mogen gebruiken omdat ze minstens 13 jaar moeten zijn. Dat maakt het alleen maar verleidelijker. Het is als gratis snoep aanbieden op school en dan zeggen dat kinderen onder de 13 jaar er niet van mogen pakken.

5. Conclusie en aanbevelingen

Jongeren moeten in staat worden gesteld om zelf juiste keuzes te maken. Dat is iets anders dan de verantwoordelijkheid bij hen leggen. We moeten de krachten bundelen om te blijven werken aan het vergroten van digitale vaardigheden en bewustwording om de digitale omgeving veiliger te maken voor kinderen. Tieners zijn op zoek naar spanning, sensatie, en willen op die manier hun grenzen verleggen. Ook zij hebben recht op bescherming en moeten de mogelijkheid krijgen zichzelf te weren tegen schokkende en schadelijke beelden. Hierin bewuste keuzes maken is alleen mogelijk, wanneer jongeren ook de informatie hebben om die keuzes op te baseren. Duidelijke informatie bij alle mogelijk schadelijke inhoud op online platforms, zoals we dat ook kennen voor de traditionele media, is daarbij cruciaal. Tegelijkertijd mogen kinderen, tieners en hun ouders niet als enige deze verantwoordelijkheid dragen. Dit moet hand in hand gaan met robuuste Europese wet- en regelgeving en Europees afgesproken kaders waardoor online platforms ertoe worden verplicht kinderen en jongeren te beschermen met een online Kijkwijzer en zo transparant informatie te verstrekken. Daarnaast dient er op platform-niveau toezicht te worden gehouden en gehandhaafd. Zo zorgen we ervoor dat kinderen zoveel mogelijk gevrijwaard zijn van schadelijke content, daar hebben zij recht op ook online.

Aanbevelingen

- **Maak de sociale media platformen verantwoordelijk**

De platformen moeten zelf verantwoordelijk worden voor het voorkomen dat kinderen in aanraking komen met mogelijk schadelijke inhoud en zie daarop toe. Van belang is dat de video's die op de platformen worden aangeboden, worden geclassificeerd met een onafhankelijk, transparant en wetenschappelijk gefundeerd systeem waardoor video's worden voorzien van informatie over de inhoud. Accepteer niet dat onze kinderen al die schadelijke content te zien krijgen, maar investeer in een Kijkwijzer aan de voorkant zodat er goede informatie is en er technische beschermingsmaatregelen getroffen kunnen worden.

- **Nederland is gidsland en Kijkwijzer is een kompas**

Er dient één Europees afsprakenkader gehanteerd te worden voor alle video sharing platforms en alle uploaders (ook kleine, want die plaatsen vaak meer schadelijke inhoud). Dit moet transparant en navolgbaar zijn, waarbij de bescherming van kinderen voorop staat en de regelgeving en beoordeling is gebaseerd op wetenschappelijk onderzoek. Maak van Kijkwijzer Online een exportproduct waar Nederland trots op kan zijn.

- **Investeer in Kijkwijzer voor sociale media**

De meeste tieners, ouders van tieners en ouders van jonge kinderen geven ook zelf aan dat ze behoefte hebben aan een betrouwbaar systeem zoals de Kijkwijzer dat informeert over mogelijk schadelijke elementen in video's op bijvoorbeeld TikTok en Instagram. Daarbij willen zij het liefst zo specifiek mogelijke informatie. Bijvoorbeeld in de vorm van banners of een billboard voorafgaand aan de video, waarin schadelijke elementen benoemd worden (bijv. "let op: dierenleed"). Jongeren willen ook graag weten waarom een video een bepaalde classificatie heeft, wat voor inhoud deze precies bevat. Zo kunnen we een bewuste keuze kunnen maken om heftige content al dan niet te zien (YoungWorks, 2023). Het logo van Kijkwijzer vinden kinderen en jongeren van belang: het draagt bij aan een serieuze en betrouwbare afzender (YoungWorks, 2023).

Referenties

Amber van der Wal, Loes Janssen, Nadia Bij de Vaate, Ine Beyens & Patti Valkenburg: De plussen en minnen van social media. Jongeren aan het woord (Center for Research on Children, Adolescents and the Media, UvA, 2023).

Anne Sadza, Esther Rozendaal, Serena Daalmans and Moniek Buijzen (2021). Let's talk about risks. Parental and peer mediation and their relation to adolescents' perceptions of on- and off-screen risk behavior. Opgevraagd van <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/commun-2021-0143/html>

De Wereld Draait Door (2017, 08 december), opgevraagd van <https://www.bnnvara.nl/dewerelddraaitdoor/videos/261116>
<https://www.bnnvara.nl/dewerelddraaitdoor/videos/296848>

European Commission (2018). Revision of the Audiovisual Media Services Directive (AVMSD). Retrieved from <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/revision-audiovisual-media-services-directive-avmsd>

FrankNews. (2019, 26 april). Mediaconsumptie Kinderen, YouTube verslaat tv. Opgevraagd van: candidplatform.com/en/news/platform-news/all-platform-news/media/mediaconsumptie-kinderen-youtube-verslaat-tv

GfK (april 2023). Instagram en TikTok. Een online onderzoek in opdracht van NICAM naar het gebruik van Instagram en TikTok door jonge kinderen en tieners.

Opgenhaffen, M., Vandenbosch, L., Eggermont, S., & Frison, E. (2012). Parental mediation of television viewing in the context of changing parent-child relationships in Belgium: A latent growth curve analysis in early and middle adolescence. *Journal of Children and Media*, 6(4), 469-484.

Scharrer, E., Warren, S., Olson, C., & Israsena Twishime, P. (2020). Early adolescents' views of media ratings in the context of a media literacy program in the US. *Journal of Children and Media*, 1-16.

Van Reijmersdal, E. A., Rozendaal, E., & van der Goot, M. J. (2019). Children's perceptions of sponsorship disclosures in online influencer videos. Paper presented at ICORIA 2019, Krems, Austria.

Youngworks (2023). Kwalitatief onderzoek onder 10-16 jarigen. Naar de behoefte en beleving van een Kijkwijzer informatiesysteem voor schadelijke content in short-form video's.

Van Sparrentak, K (2023). DRAFT REPORT on addictive design of online services and consumer protection in the EU single market (2023/2043(INI)). Opgevraagd van: <https://www.groenlinks.nl/sitt>

Voor de inhoud van de essays zijn verschillende auteurs genodigd. De vervatte opvattingen en stellingname in deze essay zijn om deze reden niet per definitie de mening van UNICEF Nederland.



ESSAY 3

DATA IN DE KLAS: EEN PLEIDOOI VOOR MEER VRIJE RUIJNTE IN HET ONDERWIJS

Remco Pijpers, strategisch adviseur digitale geletterdheid, stichting Kennisnet

Erwin Bomas, docent onderzoek en ontwerpen, John Dewey College

Lotte Dondorp, senior beleidsadviseur, stichting Kennisnet

Niels Kerssens, universitair docent digitale media en maatschappij, Universiteit Utrecht

Data in de klas: een pleidooi voor meer vrije ruimte in het onderwijs

Auteurs:

Remco Pijpers, strategisch adviseur digitale geletterdheid, stichting Kennisnet

Erwin Bomas, docent onderzoek en ontwerpen, John Dewey College

Lotte Dondorp, senior beleidsadviseur, stichting Kennisnet

Niels Kerssens, universitair docent digitale media en maatschappij, Universiteit Utrecht

Inhoudsopgave

| | |
|---|-----------|
| 1. Introductie | 32 |
| 2. De cloudklas | 33 |
| 3. Dataverzameling in de cloudklas en de invloed op kinderrechten | 34 |
| 3.1 <i>Recht op onderwijs en het recht op ontwikkeling</i> | 34 |
| 3.2 <i>Recht op privacy</i> | 35 |
| 3.3 <i>Recht op bescherming tegen discriminatie</i> | 36 |
| 3.4 <i>Recht op spelen en vrije tijd</i> | 36 |
| 4. Pleidooi voor een nieuw kinderrecht | 37 |
| 5. Conclusie en aanbevelingen | 38 |
| Referenties | 39 |

1. Introductie

Een Nederlands klaslokaal is meer dan een ruimte met vier muren en een raam, verbonden met een schoolplein of naburig plantsoen. De moderne klas is een 'cloudklas', een 'blended' leeromgeving waarin allerlei digitale educatieve platforms - via apparaten zoals laptops, tablets, digiborden en VR-headsets - versmelten met onderwijs en lespraktijken. Deze platforms, geleverd door nationale en mondiale tech-aanbieders, vormen een ingewikkelde digitale infrastructuur waarin (gebruikers)data als brandstof fungeert.

Deze datagedreven infrastructuur heeft significante invloed op de rechten van kinderen. Aan de ene kant is er de hoop dat datagedreven onderwijs kinderrechten versterkt. De verzamelde data is een aanvullende informatiebron die leraren en leerlingen helpt om meer grip op het leerproces te krijgen en zo het recht op onderwijs en ontwikkeling te verbeteren. Maar data-

gedreven onderwijstechnologie kan kinderrechten ook onder druk zetten. Denk aan het recht op privacy en gegevensbescherming en het recht op spelen en vrije tijd. De ontwikkeling van het data-gedreven klaslokaal vraagt om een nieuw kinderrecht, namelijk het recht op vrije ruimte in het onderwijs.

In dit essay volgt een schets van de ontwikkeling van het datagedreven klaslokaal, gericht op het primair en voortgezet onderwijs in Nederland. Vervolgens komt de invloed op kinderrechten zoals vastgelegd in het Kinderrechtenverdrag van de Verenigde Naties aan bod. We eindigen met een pleidooi voor meer publieke regie op digitalisering in het onderwijs, waarbij aandacht voor de impact op kinderrechten een krachtig uitgangspunt biedt. Dit vraagt een actieve rol van scholen, ondersteund door de overheid en publieke organisaties - en zoveel mogelijk in samenwerking en overleg met ontwikkelaars van onderwijstechnologie.



2. De cloudklas

Het verzamelen van onderwijsgegevens is geen nieuw verschijnsel (Lawn, 2013; Biesta, 2012). Toch is er de afgelopen twintig jaar veel veranderd. Het volume en de omvang van de gegevens die over leerlingen op school worden vastgelegd zijn sterk toegenomen. Deze intensivering is samengegaan met onderwijsdigitalisering, vanuit de aanname dat educatieve data inzicht bieden in de problemen van het onderwijs en tegelijkertijd oplossingen kunnen bieden (Williamson, 2017). Ook de mate waarin deze data worden toegepast om beslissingen te nemen over onderwijs, pedagogische begeleiding van kinderen en bestuurlijke zaken is geïntensiveerd (Williamson, 2017). In dit verband wordt ook gesproken over 'dataficatie' van het onderwijs (Jarke & Breitner, 2019).

Dataficatie van het onderwijs is onderdeel van een bredere trend rondom 'platformisering' in de samenleving. Steeds meer sectoren in de samenleving, zoals de journalistieke sector en het hoger onderwijs, zijn op onderdelen van hun dienstverlening afhankelijk van digitale platforms ontwikkeld door mondiale techbedrijven als Google (Alphabet), Apple, Facebook (Meta), Amazon en Microsoft (Van Dijck e.a., 2016). Met platformisering verwijzen de auteurs naar de toenemende invloed van digitale platforms op de manier waarop deze maatschappelijke sectoren zijn ingericht en vormgegeven. Dataficatie vormt een onlosmakelijk onderdeel in dit proces. Gebruikersdata fungeert namelijk als brandstof voor de verdienmodellen van digitale platforms die steeds verder doordringen tot het hart van deze maatschappelijke sectoren.

Ook in publieke onderwijssectoren is platformisering waar te nemen. De hierboven genoemde grote techbedrijven breiden hun diensten uit naar de edtech-markt. Google Workspace for Education en Microsoft Office 365 for Education vormen voor steeds meer scholen wereldwijd het organiserend middelpunt van de digitale omgeving (Kerssens, Nichols & Pangrazio, 2023). Dit betekent dat deze mondiale platformbedrijven niet alleen meer controle krijgen over het ontwerp, de inrichting en pedagogische grondslagen van digitale leeromgevingen, maar ook over de data die hun platformecosystemen instromen (Kerssens en Van Dijck, 2021, 2022). Deze ecosystemen worden ook van data-brandstof voorzien door diverse

onderwijsplatformtechnologieën van veelal kleinere, nationale edtech-ontwikkelaars die draaien op de cloud-computingdiensten van grote techbedrijven, zonder dat dit voor scholen en onderwijsprofessionals zichtbaar is. De coronacrisis heeft deze platformiserings- en dataficatietrend wereldwijd verder versterkt, doordat scholen voor hun onderwijs terugvielen op een scala aan platforms van zowel nationale als mondiale techbedrijven (Williamson & Hogan, 2020; Selwyn, 2020; UNESCO, 2020).



De toenemende nadruk op het verzamelen, verwerken en analyseren van data in het onderwijs komt overigens niet alleen door de invloed van technologiebedrijven. Platformisering en dataficatie biedt technologische mogelijkheden die naadloos lijken aan te sluiten op de rationale van het opbrengstgericht werken, waarbij de nadruk ligt op meetbare resultaten. Opbrengstgericht werken is in de afgelopen twee decennia door zowel de nationale overheid als schoolbesturen breed omarmd, met als doel om schoolprestaties van Nederlandse leerlingen te verbeteren via een data-gedreven manier van werken en leren (Kerssens & De Haan, 2022). Deze ontwikkeling zorgt voor een versnelde en onomkeerbare toepassing van data-gedreven platformtechnologie in het Nederlandse klaslokaal.

De moderne klas is veranderd in een cloudklas die verbonden is met allerlei digitale toepassingen en datastromen in de cloud. Naast het gebruik van papieren (werk)boeken zijn digiborden, tablets en laptops niet meer weg te denken. Wat we niet zien - en wat voor onderwijsprofessionals vaak ook moeilijk is te doorzien - zijn de gevolgen van al die digitale dataverbindingen. Wat doet de cloudklas met de rechten van kinderen?

3. Dataverzameling in de cloudklas en de invloed op kinderrechten

De impact van dataficatie op de kindertijd is groot. Zo wordt het continu in het oog houden van kinderen met digitale middelen gezien als een uiting van zorgzaamheid (Mascheroni & Siibak, 2021). Het geeft ouders bijvoorbeeld een geruster gevoel als hun buitenspelende kind een smartwatch met GPS-tracker draagt. De vraag is wanneer zorg een verkapte of minder verkapte vorm van controle is. En wat die zorg of controle doet met de privacy en autonomie van kinderen. Ook in het onderwijs is deze spanning merkbaar. Het is daarom relevant om te beginnen met de vraag wiens belangen worden gediend bij het verwerken van educatieve data (Livingstone, 2023).

Dataverzameling in het onderwijs heeft invloed op de verschillende rechten uit het [VN-Kinderrechtenver-](#)

[drag](#) (IVRK), te weten het recht op onderwijs (artikel 28 en 29 IVRK), het recht op ontwikkeling (artikel 6 IVRK) (we nemen hiervoor het recht op leven en ontwikkeling en het recht op onderwijsdoelstellingen samen), het recht op privacy (artikel 16 IVRK), het recht op bescherming tegen discriminatie (artikel 2 IVRK) en het recht op spelen en vrije tijd (artikel 31 IVRK). Die invloed is niet zwart-wit. Of kinderrechten onder druk komen te staan of worden versterkt heeft te maken met keuzes over wanneer, op welke manier en in welke context technologie wordt ingezet. Dit vraagt een actievere rol van scholen, publieke organisaties en onderwijsprofessionals, in dialoog met leveranciers van onderwijstechnologie en ondersteund door de overheid.



3.1 Recht op onderwijs en het recht op ontwikkeling

In adaptieve leerplatforms oefenen leerlingen op hun eigen niveau. De algoritmes in deze systemen selecteren automatisch volgende opdrachten die aansluiten bij het door het systeem berekende niveau van het kind. Leerlingen die moeite hebben met de stof kunnen zo langer oefenen. Leerlingen die de materie sneller opnemen gaan vlotter door de stof heen. De leraar krijgt via het learning analytics-dashboard van het leerplatform een beter beeld van de voortgang van leerlingen en kan op basis van de verzamelde data snel bijsturen. Dit alles draagt in potentie bij aan het recht op onderwijs en het recht op ontwikkeling van kinderen. Een brede verzameling van data in de onderwijscontext, zoals gegevens over leerresultaten, verzuim of welbevinden, biedt bovendien een beter beeld van tendensen op groepsniveau, schoolniveau en landelijk niveau, plus de mogelijkheid tot bijsturen. Ook dit kan bijdragen aan het recht op onderwijs en het recht op ontwikkeling.

De toenemende dataverzameling kan het recht op onderwijs en ontwikkeling echter ook onder druk zetten. Meer meten geeft meer informatie. Een valkuil is echter dat we alleen nog informatie beschouwen die te meten valt. Maar niet alles dat belangrijk is voor goed onderwijs kan gevangen worden in data. Pedagoog Gert Biesta beschrijft onderwijs als een 'zwak proces' dat zich niet laat vastleggen in voorgeschreven protocollen (Biesta, 2015). Wat goed onderwijs is, zou steeds weer onderwerp van gesprek moeten zijn. Ook krijgt goed onderwijs steeds opnieuw vorm in de open context van een lesdag, een pedagogisch moment en in de ontmoeting tussen verschillende mensen.

We kunnen het in het onderwijs niet zomaar hebben over output die op een voorgeschreven manier uit een programma rolt en die op verschillende niveaus met elkaar te vergelijken is. Natuurlijk is het nuttig en soms zelfs noodzakelijk om te meten en gegevens bij te houden als we het onderwijs willen verbeteren. Maar we moeten ons verzetten tegen een cultuur waarin er alleen oog is voor dat wat meetbaar is. Biesta pleit voor de school als 'vrijplaats', waar 'een andere wind kan waaien dan alleen de wind van opbrengsten' en ontmoeting centraal kan staan (Biesta, 2023).



3.2 Recht op privacy

“Kids shouldn’t have to sacrifice privacy for education”, kopte The New York Times al in 2018. Volgens het artikel betekent naar school gaan in het huidige digitale tijdperk voor veel kinderen ook dat hun persoonlijke data wordt gedeeld met grote techbedrijven als Google en Microsoft. De privacyvoorwaarden van deze bedrijven zijn verre van transparant. Hierdoor is niet duidelijk welke gegevens over leerlingen en hun gedrag in de digitale wereld precies verzameld, gekoppeld en gedeeld worden. Tegelijkertijd zijn er weinig alternatieven beschikbaar voor de goed en eenvoudig werkende middelen van grote techbedrijven. En tegenover de enorme marktmacht van deze partijen is het niet eenvoudig om een vuist te maken of meer inzicht te vragen in wat er precies met de gegevens van leerlingen gebeurt.

Toch heeft het wel degelijk zin om weerstand te bieden tegen privacy-overtredingen. In 2023 verscheen een andere mooie kop in The New York Times, ‘How the Netherlands is taming Big Tech.’ Het artikel beschrijft hoe de Nederlandse overheid en Nederlandse organisaties zoals ict-onderwijscoöperatie SIVON Google ter verantwoording riepen. Het bedrijf was onvoldoende helder over wat er met de gegevens van leerlingen in Google Workspace for Education gebeurde. Inmiddels heeft het bedrijf maatregelen op het gebied van privacy en transparantie getroffen, zodat Nederlandse scholen - na zelf maatregelen te treffen binnen hun digitale omgeving - met Google Workspace kunnen blijven werken. Ook met Microsoft zijn, na een privacytoets, nieuwe afspraken gemaakt.

Hiermee zijn de zorgen over privacy niet ineens opgelost. Voor de grote techbedrijven blijft het verzamelen van data om hun gebruikers commercieel te profileren het belangrijkste verdienmodel. Bovendien verzamelen niet alleen grote techbedrijven data over leerlingen. Onderzoek van Human Rights Watch liet zien dat het digitale gedrag van kinderen tijdens schoolsluitingen gedurende de coronacrisis in 49 landen en op grote schaal werd getrackt door tal van kleine educatieve apps en sites. (Han, 2022).

Bij de inzet van nieuwe digitale middelen in het onderwijs is steeds opnieuw van belang dat scholen nagaan of de privacy van leerlingen is gewaarborgd - zeker als data over leerlingen wordt verzameld. Als scholen veilig willen werken met de software van grote techbedrijven, betekent dat ook dat zij zelf hun digitale omgeving goed aan moeten passen door verschillende functionaliteiten aan of uit te zetten. Denk bijvoorbeeld aan het instellen van de locatie voor cloudopslag op Europa.

Daarnaast is het belangrijk dat scholen nadenken over hoever zij willen gaan in het monitoren van leerlingen. Zo zijn er scholen die op artificial intelligence gebaseerde safeguarding technologie inzetten. Zoektermen die kunnen wijzen op pestgedrag, radicalisering of mentale problemen worden middels een slim algoritme aan de leraar gerapporteerd om mogelijke risico’s vroeg te identificeren. Dit soort technologie roept vragen op het gebied van privacy op, maar de impact kan breder gevoeld worden. Wie zich bekeken weet - zeker wanneer niet duidelijk is door wie en wanneer - voelt zich minder vrij. En wie zichzelf observeert door de blik van iemand die mogelijk meekijkt, gaat zich anders gedragen.



3.3 Recht op bescherming tegen discriminatie

In de cloudklas zijn computersystemen te vinden die met algoritmes en op basis van data beslissingen nemen of oordelen vellen over leerlingen. Dat kan leiden tot een meer objectieve beoordeling van leerlingen, bijvoorbeeld wanneer een adaptieve toets laat zien dat het niveau van een leerling hoger ligt dan de leraar zou inschatten. Dit kan het recht om niet gediscrimineerd te worden versterken. Maar als algoritmes vooroordelen in zich dragen, of als dat algoritme gebruik maakt van een dataset die vooroordelen in zich draagt, kan de inzet ervan juist ook leiden tot discriminatie en uitsluiting.

Een zorgvuldige afweging of algoritmes in een bepaalde situatie moeten worden ingezet is daarom van belang. Zo deelde een Engels algoritme tijdens de coronacrisis op basis van eerdere gegevens cijfers uit toen de examens niet door konden gaan. Leerlingen van armere achtergronden kregen lagere cijfers toebedeeld, doordat uit de dataset naar voren kwam dat het juist die leerlingen waren die vaak lagere resultaten behaalden. Het algoritme baseerde keuzes op een dataset uit het verleden, maar dat levert onterechte voorspellingen op over de vermogens van een individueel kind in het heden. Het gebruiken van zo'n dataset om tot beslissingen te komen, kan leiden tot een weerspiegeling en een versterking van ongelijke en onrechtvaardige patronen in de samenleving. Deze patronen, die juist moeten worden rechtgezet, leveren in ieder geval geen eerlijke voorspelling van onderwijsresultaten op. Het is daarom belangrijk dat er altijd mensen meekijken bij beslissingen die belangrijke gevolgen voor leerlingen kunnen hebben. Ook dienen we altijd goed na te gaan hoe de adviezen uit systemen tot stand komen en of er geen (verkapte) vooroordelen of fouten schuilgaan in de manier waarop algoritmes op basis van data tot beslissingen komen.



3.4 Recht op spelen en vrije tijd

Digitaal onderwijs maakt het mogelijk om tijd- en plaatsonafhankelijk te werken. Tijdens de coronacrisis bleek hoe belangrijk dit kan zijn. Digitaal onderwijs helpt ook na die crisis om leerlingen te bereiken die anders geen les zouden krijgen. Tegelijkertijd betekenen de digitale mogelijkheden dat leerlingen de deur van de school nooit echt achter zich dicht trekken. Digitale administratiesystemen, waarin veel onderwijsgegevens rondgaan, zorgen voor extra druk. Denk aan cijfers of huiswerkopdrachten die op onvoorziene momenten worden geüpload in veelgebruikte leerlingvolgsystemen als Magister.

Kinderen hebben het recht op spelen en vrije tijd. Dat betekent dat we de voortdurende datastroom soms ook even een halt toe moeten roepen. Bijvoorbeeld door administratiesystemen 'op slot' te zetten na 5 uur 's middags. Of door goede afspraken te maken met leerlingen over wanneer zij informatie van school kunnen verwachten.

4. Pleidooi voor een nieuw kinderrecht

Het is van groot belang dat het onderwijs, samen met de overheid, publieke partijen en (ed)techbedrijven werk maakt van het borgen van verschillende kinderrechten. Het waarborgen van het recht op voldoende vrije ruimte in het onderwijs staat daarbij voorop. Dit recht zou zelfs een geheel nieuw kinderrecht voor de digitale tijd moeten zijn.



Het recht op vrije ruimte in het onderwijs

Het is belangrijk dat scholen voldoende vrije ruimte in blijven bouwen voor leerlingen om zonder zich gezien of beoordeeld te voelen iets uit te proberen, leren, spelen, oefenen en falen. Veel informatie wordt vastgelegd over het leerproces van leerlingen - ook kleine oefeningen en leermomenten. Zo'n systeem reageert direct en schat het niveau van de leerling in op basis van de gegeven antwoorden. Elke oefening wordt daarmee een toetsmoment. Dat kan stress geven en een gevoel van vrije ruimte bij leerlingen wegnemen. Het is belangrijk dat leerlingen ook altijd de tijd en ruimte krijgen om zelf te oefenen en uit te proberen, zonder dat hun voortgang of gedrag wordt gemonitord of opgeslagen. Als er wel sprake is van monitoring, dan is het belangrijk dat het altijd duidelijk is wanneer en door wie. Daarnaast is van belang dat er voldoende momenten worden ingebouwd waarbij er geen sprake is van monitoring.

Met de nieuwe mogelijkheden om gegevens op te slaan en te delen, komen ook nieuwe blikken de school binnen. Denk aan de leerling die 's ochtends op school in het leerlingvolgsysteem leest dat hij zijn toets te slecht heeft gemaakt om zijn cijfer voor Frans op te halen - en weet dat zijn ouders thuis al hetzelfde weten. De ruimte om zelf de nieuwe informatie te verwerken en te bedenken of - en hoe - deze informatie met ouders te delen is verdwenen. Natuurlijk is dit op te lossen. Ouders kunnen met hun kind afspreken dat zij niet in het systeem kijken. Scholen kunnen ervoor kiezen om cijfers niet automatisch met ouders te delen. Maar dit vraagt wel een actief gesprek en handelingen om de verloren vrije ruimte voor leerlingen opnieuw in te stellen. In de praktijk blijkt dit niet altijd even eenvoudig te zijn. Dit vraagt om bewustzijn bij zowel scholen als ouders - ook voor nieuwe situaties waarin de vrijheid van leerlingen in het geding kan zijn.

Wat vrije ruimte in het onderwijs dan precies is of zou moeten zijn is niet eenvoudig te definiëren. Het gaat om ruimte waarbinnen leraar en leerling tijd en aandacht hebben om elkaar te zien, maar ook om ruimte waarbinnen een leerling zich even ongezien kan voelen. Die ruimte is niet iets wat simpelweg ontstaat of vanzelfsprekend is. Dit vraagt om een voortdurend gesprek tussen onderwijsprofessionals, leerlingen en ouders. Vanuit dat gesprek kan die ruimte steeds weer opnieuw actief ingesteld worden.

5. Conclusie en aanbevelingen

Leerlingen worden intensiever in hun ontwikkeling, interacties en welbevinden geanalyseerd, met steeds krachtigere analysetools en met intiemere technologie. Denk daarbij aan technologie die zich in de toekomst dichter op het lichaam en in persoonlijke domeinen als gedachten en emoties zal begeven (Van Est, I., 2014; Kennisnet, 2023). Deze ontwikkeling wordt gedreven door zowel een publieke als private wens om het onderwijs te verbeteren, maar ook door commerciële belangen van partijen die hun producten aan het onderwijs leveren. En soms simpelweg doordat nieuwe mogelijkheden worden toegepast zonder dat er goed naar de invloed op kinderrechten wordt gekeken.

Dit alles wil niet zeggen dat scholen de digitale cloud maar moeten afsluiten. De digitale mogelijkheden bieden namelijk ook veel kansen voor kinderen. Met het internet kwam een rijkdom aan informatie beschikbaar voor kinderen. Afstanden met andere klassen werden kleiner. En er ontstonden nieuwe kansen voor kinderen om zich creatief uit te drukken. Met de digitale cloud is het mogelijk meer samen te werken en onderwijs op afstand te verzorgen. Dit is bijvoorbeeld een uitkomst voor zieke kinderen die niet naar school kunnen komen.

Oog houden voor kinderrechten bij de inzet van datagedreven onderwijstechnologie gaat in essentie om het stellen van de juiste vragen. Die vragen moeten niet gaan over hoe datagedreven technologie idealiter wordt ingezet, maar over wat vrije ruimte voor kinderen betekent in een digitale omgeving. Die vraag moet op tijd en steeds opnieuw worden gesteld aan kinderen zelf. Kinderen moeten ruimte krijgen om op school hun stem te laten horen. Kinderen kunnen - net als volwassenen overigens - niet altijd goed inschatten wat voor hen het beste is in specifieke situaties. Maar het is wél belangrijk hun stem te horen en serieus iets met die stem te doen. Dat vraagt ruimte voor goede gesprekken, uitleggen, doorvragen en een duidelijk vervolg.

Ook leraren dienen oog te hebben voor kinderrechten en hun best te doen zoveel mogelijk ruimte te scheppen voor

hun leerlingen. Dat kan al met kleine handelingen. Bijvoorbeeld door te beslissen om een dossier vol informatie over een leerling niet in te zien en het kind een schooljaar te laten beginnen met een schone lei. Door een keer niet in het leerlingvolgsysteem aan te geven dat een leerling weer te laat was of weer zijn spullen niet bij zich had. Of door de rekenles vandaag buiten op het schoolplein te geven, ook al betekent dit dat er geen nieuwe data in het adaptieve systeem verschijnt.

Op schoolniveau vraagt aandacht hebben voor kinderrechten dat schoolleiders en leraren met een bredere blik kijken naar digitale technologie. Zij doen er goed aan om de toepassing van datagedreven technologie niet te zien als een vanzelfsprekende manier om te komen tot goed onderwijs. Dat vraagt om een professioneel team, dat denkt vanuit waarden die kunnen botsen en vanuit de betekenis in context. En dus niet alleen vanuit het doelmatige karakter van technologie en de opbrengsten die het instrumentarium kan genereren. Het is ook belangrijk om het gesprek te voeren over eigen keuzes. Bijvoorbeeld over de mate waarin opbrengstgericht werken de focus op dataverzameling in het onderwijs versterkt en wat voor invloed dit heeft op de vrije ruimte van leerlingen.

Dit alles doordacht en met gevoel doen is een ingewikkelde opdracht en kan niet zonder een sterke onderwijssector waarin scholen samenwerken. De ict-onderwijscoöperatie SIVON is hier een mooi voorbeeld van. Die samenwerking is nodig om van elkaar te leren, maar ook om sterker te staan in het gesprek met ontwikkelaars van technologie. Scholen kunnen als voorwaarde stellen dat onderwijstechnologie recht doet aan kinderrechten.

Gelukkig zijn er ook nog Europese wetten en regels die de rechten van gebruikers en dus ook kinderen bij de inzet van technologie beschermen. Die wetgeving wordt bovendien verder uitgebreid. Dit vraagt ook om een nationale overheid die erop toeziet dat deze regels en wetten en het Kinderrechtenverdrag van de Verenigde Naties worden nageleefd - zowel offline als online.

Referenties

- Biesta, G. (2012). *Goed onderwijs en de cultuur van het meten*, Boom Lemma Amsterdam.
- Biesta, G. (2015). *Het prachtige risico van onderwijs*. Phronese.
- Biesta, G. (2023). *De school als vrijplaats. Over geïnspireerd goed onderwijs*. Verus.
- Van Est, Q. C., Rerimassie, V., van Keulen, I., & Dorren, G. (2014). *Intieme technologie: de slag om ons lichaam en gedrag*. Rathenau Instituut
- Jarke, J. and A. Breiter (2019). "The datafication of education." *Learning, Media and Technology* 44(1): 1-6.
- Han, H. J. (2022). [How dare they peep into my private life? Human Rights Watch.](#)
- Kerssens, N., T. P. Nichols and L. Pangrazio (2023). "Googlization(s) of education: intermediary work brokering platform dependence in three national school systems." *Learning, Media and Technology*: 1-14.
- Kerssens, N. and J. v. Dijck (2021). "The platformization of primary education in The Netherlands." *Learning, Media and Technology* 46(3): 250-263.
- Kerssens, N. and J. van Dijck (2022). "Governed by edtech? Valuing pedagogical autonomy in a platform society." *Harvard Educational Review* 92(2): 284-303.
- Kerssens, N. and M. de Haan (2022). "The tipping point in the platformisation of Dutch public education?" *Learning to Live with Datafication: Educational Case Studies and Initiatives from Across the World*.
- Lawn, M. (2013). *The rise of data in education systems: Collection, visualization and use*, Symposium Books Ltd.
- Mascheroni, Giovanna, and Andra Siibak. [Datafied Childhoods](#). 2021.
- Livingstone, S. and Pothong, K. (2023). *Digital Futures Commission*, 5Rights Foundation. ["The problem and the potential of children's education data."](#)
- Mascheroni, G. and A. Siibak (2021). *Datafied childhoods: Data practices and imaginaries in children's lives*, Peter Lang.
- Selwyn, N. and D. Gašević (2020). "The datafication of higher education: Discussing the promises and problems." *Teaching in Higher Education* 25(4): 527-540.
- UNESCO (2020). "Global education monitoring report 2020: Inclusion and education: All means all." 92310038.
- UNESCO (2023). "Technology in Education: A Tool on Whose Terms? Global Education Monitoring Report". unesco.org
- Van Dijck, J., T. Poell and M. De Waal (2016). *De platformsamenleving: Strijd om publieke waarden in een online wereld*, Amsterdam university press.
- Stichting Kennisnet. Kennisnet, 25 July 2023. ["Neurotechnologie in Het Onderwijs - Voorbeelden Van Mens-computerinteractie."](#)
- Williamson, B. (2017). "Big data in education: The digital future of learning, policy and practice." *Big Data in Education*: 1-256.
- Williamson, B. and A. Hogan (2020). "Commercialisation and privatisation in/of education in the context of Covid-19."



ESSAY 4

SCHERMGELUK EN SCHERMVERDRIET: DE INVLOED VAN SOCIAL MEDIA OP DE MENTALE GEZONDHEID VAN JONGEREN

Universiteit van Amsterdam:

Prof. dr. Patti M. Valkenburg, hoogleraar media, jeugd en samenleving

Dr. Amber van der Wal, universitair docent

Dr. Ine Beyens, universitair docent

**Schermgeluk en schermverdriet:
de invloed van social media op de mentale gezondheid van jongeren**

Auteurs:

Prof. dr. Patti M. Valkenburg, hoogleraar media, jeugd en samenleving, Universiteit van Amsterdam

Dr. Amber van der Wal, universitair docent, Universiteit van Amsterdam

Dr. Ine Beyens, universitair docent, Universiteit van Amsterdam

Inhoudsopgave

| | |
|--|-----------|
| 1. De kwestie | 42 |
| 2. De mentale gezondheid van jongeren neemt af | 43 |
| 2.1 Oorzaken van de afname | 43 |
| 2.2 Genderkloof in mentale gezondheid | 45 |
| 3. De rol van social media | 46 |
| 3.1 Onderzoek is niet eenduidig | 46 |
| 3.2 De ene jongere is de andere niet | 46 |
| 4. Conclusies en aanbevelingen | 49 |
| 4.1 Ouders | 49 |
| 4.2 Scholen en docenten | 49 |
| 4.3 Overheden en beleidsmakers | 50 |
| Referenties | 52 |

1. De kwestie

Nederlandse jongeren brengen gemiddeld ongeveer zes uur per dag door op hun mobiele telefoon, waarvan zo'n tweeënhalf uur op social media³. Gemiddeld schakelen jongeren tussen vijf social media⁴, om zich te vermaken (TikTok), met vrienden te kletsen (Snapchat), met ouders te communiceren (WhatsApp), of hun leven te delen (Instagram, BeReal). Dit forse gebruik van social media roept vragen op. Een van de belangrijkste daarvan is: wat doet dit gebruik met de mentale gezondheid van jongeren? Brengen social media jongeren vooral schermgeluk of schermverdriet? Welke jongeren zijn het meest kwetsbaar? En wat kunnen ouders, scholen, docenten en de overheid doen om een potentieel negatieve invloed van social media tegen te gaan? De antwoorden op deze vragen staan in dit essay centraal.

We beginnen dit essay met de inzichten die wetenschappelijk onderzoek heeft opgeleverd. Zo blijkt dat de mentale gezondheid bij jongeren sinds de jaren zestig is verslechterd. We verkennen de potentiële oorzaken daarvan en kijken naar de rol die social media hierin speelt. Daarbij richten we ons op internationaal onderzoek en op onze eigen bevindingen binnen [Project AWeSome](#). Project AWeSome, dat staat voor Adolescenten, Welzijn en Social media, is een van de eerste langlopende Neder-

landse onderzoeken over dit onderwerp. De citaten van jongeren die in dit essay zijn opgenomen, zijn afkomstig uit interviews die we in 2022 en 2023 hebben afgenomen bij jongeren van 14 tot 18 jaar^{1,2}. Ten slotte besteden we aandacht aan de maatschappelijke gevolgen van social media, met een focus op de rol van ouders, scholen, docenten, overheden en beleidsmakers.

Dit essay gaat over mentale gezondheid, wat een tweedimensionaal concept is. Enerzijds betekent het de afwezigheid van mentale problemen, zoals angst, depressieve symptomen en psychosomatische klachten. Anderzijds gaat het om de aanwezigheid van welzijn, wat inhoudt dat je tevreden bent met je leven en gelukkig bent. De eerste dimensie, het ontbreken van mentale problemen, is vrij duidelijk, omdat zulke problemen immers haaks staan op mentale gezondheid. De tweede dimensie is ingewikkelder, omdat het volkomen normaal is om soms ongelukkig of minder tevreden met je leven te zijn⁵. Ondanks deze dips kun je nog steeds mentaal gezond zijn. Bij de tweede dimensie draait het eigenlijk om de capaciteit om weer in evenwicht te komen, waarbij we gevoelens van ongeluk en ontevredenheid in de loop van de tijd kunnen reguleren, zodat ze uiteindelijk verdwijnen^{5,6}.

Interviewer: “Wat is de invloed van social media op jou?”

Meisje (15): “Ik ben blijer gewoon omdat ik alleen dingen volg die ik leuk vind, waar ik blij van word.”

Jongen (15): “Social media maakt me een beetje verdrietig over wat er allemaal voor narigheid in de wereld is. Zonder social media weet je daar minder van.”^{1,2}

2. De mentale gezondheid van jongeren neemt af

Met regelmaat verschijnen er studies die wijzen op een afname van de mentale gezondheid van jongeren^{7,8}. In de kranten lezen we over een 'mentale gezondheids crisis' of een 'mentale pandemie' onder jongeren⁹. Hierdoor lijkt het alsof deze toename in mentale problemen een recent verschijnsel is. Maar dit beeld is niet in lijn met de realiteit, omdat deze stijging al tientallen jaren geleden begon. Bij het vergelijken van gegevens onder Amerikaanse jongeren (tussen de 14 en 16 jaar) verzameld van 1948 tot 1989 vielen bijvoorbeeld al opvallende stijgingen in mentale problemen op¹⁰. En in verschillende perioden tussen 1983 en 2003 ontdekten onderzoekers een stijging in zulke problemen onder jongeren in diverse landen, waaronder de Verenigde Staten, Zweden en China⁸.

Ook in Nederland namen de mentale problemen onder jongeren toe, in ieder geval tussen 1983 en 2003^{11,12} en tussen 1990 en 2019¹³. Maar wel minder sterk dan in andere landen, zoals de Verenigde Staten^{14,15}. Hoewel de mentale problemen van jongeren tussen 2012 en 2016 min of meer stabiel bleven, begonnen ze weer toe te nemen tussen 2016 en 2020¹⁶. Deze stijging kan te wijten zijn aan de gevolgen van COVID-19¹⁷. Maar twee jaar later, in 2022, was er nog geen herstel van deze toename te zien¹⁸. In dat jaar gaf 30% van de Nederlandse jongeren (tussen de 11 en 16 jaar) aan dat ze mentale problemen hadden¹⁹. En volgens het Trimbos Instituut heeft 23% van de jongvolwassenen (tussen de 18 en 24 jaar) in hun

leven last gehad van een depressieve stoornis¹¹. Deze percentages zijn aanzienlijk en verdienen onze aandacht. Het is tijd voor een zoektocht naar oorzaken.

2.1 Oorzaken van de afname

De wetenschappelijke literatuur biedt ten minste 15 mogelijke oorzaken om de afname in mentale gezondheid te verklaren (zie tabel 1). Een vaak gesuggereerde oorzaak is het snel afbrokkelende belang van religie vanaf de jaren zeventig, waardoor jongeren (en volwassenen) hun zingeving en gevoel van verbondenheid verloren. Een andere oorzaak die gepaard ging met de afname van religie is het toenemende belang van individualisme, de overtuiging dat iedereen zijn eigen leven kan (of moet) invullen en dat mensen onafhankelijk van elkaar zijn²⁰. Individualisme gaat samen met het verlies van zekerheden en duidelijke kaders. En dat kan negatief uitpakken voor iemands mentale gezondheid, omdat niet iedereen even gemakkelijk zonder duidelijke kaders kan leven.²⁰ Een andere mogelijke oorzaak is de vergrote nadruk op prestaties, status en rijkdom²¹. Mentale problemen komen meer voor in samenlevingen die de nadruk leggen op extrinsieke doelen, zoals financieel succes, status en fysieke aantrekkelijkheid. Die nadruk kan normen creëren die voor sommige jongeren onrealistisch of onbereikbaar zijn. En doordat dan een kloof ontstaat tussen hun verwachtingen en de realiteit kan hun mentale gezondheid hinder ondervinden^{22,23}.

Tabel 1: Genoemde oorzaken van de afname in de mentale gezondheid van jongeren

| | |
|-----|--|
| 1. | Bredere definitie van mentale problemen (±1960) |
| 2. | De verruiming van criteria voor diagnoses (±1960) |
| 3. | Grotere collectieve bekendheid met mentale problemen (±1960) |
| 4. | Afname van negatieve stereotypen over mentale problemen (±1960) |
| 5. | Toename van mentale problemen onder ouders (±1960) |
| 6. | Afname van religie (±1970) |
| 7. | Toename van individualisme (±1970) |
| 8. | Vergrote nadruk op extrinsieke doelen: financieel succes, status, en schoonheid (±1980) |
| 9. | Verschuiving naar kenniseconomieën in welvarende landen (±1980) |
| 10. | Afname van sociaal spel in de vroege jeugd (±1980) |
| 11. | Toename van schoolstress onder jongeren (±1990) |
| 12. | Veranderende mediaomgeving (geweld, consumentisme, pessimisme) (±1990) |
| 13. | Toegenomen zorgen van jongeren over hun toekomst (±2010) |
| 14. | Smartphones en Social media (±2010) |
| 15. | Covid-19 lockdowns (2020) |

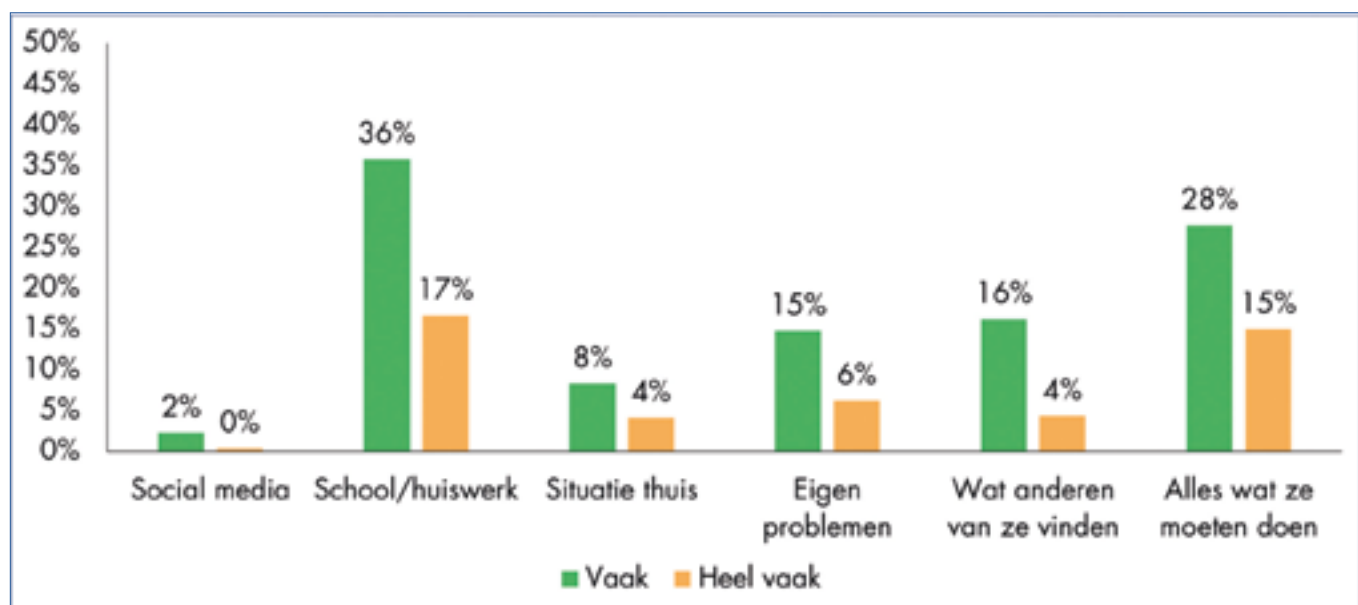
Andere oorzaken voor de toename in mentale problemen zijn de bredere definitie van mentale problemen sinds de jaren zestig²⁴. Voor die tijd bestond er nauwelijks extramurale mentale gezondheidszorg en erkende men voornamelijk extreme vormen van mentale ziekten, zoals psychosen. Die bredere definitie ging gepaard met een verruiming van de criteria voor diagnose en een toegenomen maatschappelijke bekendheid met mentale problemen²⁵. Vanaf die tijd namen ook negatieve stigma's over mentale problemen af²⁶, waardoor jongeren eerder durven toegeven dat ze mentale problemen ervaren. Ook noemen wetenschappers de afname van sociaal spel, waarin jongeren van oudsher vriendschappen vormen, leren geven en nemen, en assertief te zijn²⁷.

Verder noemen onderzoekers de toegenomen zorgen van jongeren over hun toekomst¹¹, en de toename van mentale problemen onder ouders⁷, die immers ook sneller mentale problemen ervaren dan eerdere generaties¹¹. Ten slotte werd de oorzaak al in de jaren negentig, ver vóór social media hun intrede deden, gezocht in de veranderende mediaomgeving van jongeren, die een stroom van visueel geweld, consumentisme en pessimisme zou etaleren²⁰. En die hen onontkomelijk gelegenheid biedt tot sociale vergelijking met onrealistisch perfecte beroemdheden en modellen^{20,28}.

Hoewel er veel oorzaken voor de afname in mentale gezondheid zijn gesuggereerd, zijn niet alle oorzaken

even systematisch onderzocht. Dat geldt minder voor de 'onderwijsstress-hypothese'²⁹. Die hypothese stelt dat de verschuiving naar kenniseconomieën in welvarende landen de laatste decennia de levenskansen van jongeren afhankelijker heeft gemaakt van hun onderwijsprestaties. Daardoor kunnen zij meer schoolstress ervaren, waardoor mentale problemen kunnen toenemen³⁰. En, inderdaad, die hypothese vond steun in een studie van de Zweedse onderzoeker Högberg³⁰. Hij vergeleek de mentale gezondheid van jongeren in 33 landen. En vond, zoals verwacht, dat jongeren in welvarender landen meer stress door schoolwerk ervaren. En dat in die landen ook het effect van schoolstress op de mentale problemen groter was dan in minder welvarende landen.

Het aantal jongeren dat in Nederland schoolstress ervaart, bevond zich altijd ver onder het internationale gemiddelde, maar de afgelopen tien jaar is deze positie flink verslechterd¹⁹. In 2017 was hun schoolstress al vergelijkbaar met het internationale gemiddelde, blijkt uit de Utrechtse HBSC studie. In 2021 was die schoolstress zelfs nog verder opgelopen¹⁹. Nederlandse ouders en kinderen hechten almaar meer belang aan zo hoog mogelijke cijfers en een zo hoog mogelijk opleidingsniveau¹⁹. Ook binnen Project AWeSome vonden we dat jongeren 'school/huiswerk' als belangrijkste oorzaak van stress ervaren (zie figuur 1), zeker in vergelijking met vijf andere oorzaken, waaronder hun situatie thuis en social media².



Figuur 1. Oorzaken van stress onder Nederlandse jongeren tussen de 14 en 18 jaar (Project AWeSome, 2023).

2.2 Genderkloof in mentale gezondheid

Wat opvalt in de literatuur is dat meisjes in vrijwel alle studies aanzienlijk meer mentale problemen rapporteren dan jongens^{8, 11, 31}. Die 'gender gap' komt in ieder geval al vanaf de jaren tachtig in de meeste landen voor^{8, 31}. Paradoxaal genoeg ervaren meisjes in welvarende landen en in landen met meer gendergelijkheid een lagere mentale gezondheid dan meisjes in minder welvarende landen en in landen met minder gendergelijkheid. Dat blijkt uit een studie van Campbell en collega's die de genderkloof vergeleek tussen⁷⁷ landen³¹. Zij suggereren dat die kloof bestaat omdat de maatschappelijke verwachting over gendergelijkheid in welvarende landen niet parallel loopt met de dagelijkse ervaringen van meisjes. Daardoor ondervinden meisjes in deze landen meer moeilijkheden dan meisjes in armere landen bij het bereiken van hun doelen. En dat kan negatief uitpakken voor hun mentale gezondheid³¹. Ook is het mogelijk dat meisjes in landen met meer gendergelijkheid een tegenstrijdige last ervaren. Ze voelen de druk om onafhankelijk te zijn en te presteren, terwijl ze ook moeten blijven voldoen aan traditioneel vrouwelijke normen en waarden, zoals

schoonheid en zorgzaamheid.

De kloof tussen jongens en meisjes lijkt ook sterker te zijn geworden tijdens en na de COVID-19 periode^{17, 19}. Nederlandse meisjes rapporteerden in 2021 fors meer mentale problemen dan in 2017, terwijl die toename bij jongens minder was¹⁹. Ook de levenstevredenheid nam bij meisjes in diezelfde periode af, aanzienlijk meer dan bij jongens¹⁹. Dat de mentale gezondheid van meisjes lager is dan die van jongens kan komen doordat meisjes meer schoolstress ervaren dan jongens²⁹. Ons eigen onderzoek laat zien dat meisjes ongeveer tweemaal zoveel stress over school/huiswerk ervaren dan jongens². En dat terwijl meisjes op de middelbare school over het algemeen hogere cijfers halen dan jongens³². Meisjes hebben overigens ook vaker stress over de verwachtingen van ouders en leraren rondom hun toekomst¹⁹ en over vervelende interpersoonlijke ervaringen, zoals ruzie met ouders, vrienden en verkeringen³³. Al die vormen van stress kunnen een belangrijke oorzaak zijn van hun lagere mentale gezondheid.

Jongen (14): "Social media hebben me geholpen te ontdekken wie ik ben, wat ik wel en niet leuk vind, op die manier leer ik over mezelf."

Meisje (14): "Op social media moet je jezelf niet vergelijken met anderen."

Maar dat is makkelijker gezegd dan gedaan. Het is een moeilijke tijd voor me geweest.

Ik ga al een tijdje naar een psycholoog..."^{1,2}

3. De rol van social media

Sinds jongeren social media platforms als Instagram, Snapchat en TikTok massaal omarmen³⁴, zoeken wetenschappers de oorzaken van de afname in mentale gezondheid in het gebruik van die platforms^{35, 37}. En dat is niet vreemd. Met het snel toenemende gebruik daarvan, zijn ook alle mogelijke risico's die op jongeren afkomen groter. Dat is niet alleen vanwege hun langere schermtijd, maar ook omdat die schermtijd vaker buiten het gezichtsveld van ouders plaatsvindt en steeds meer onderhevig is aan algoritmisch gestuurde aanbevelingssysteem. Zulke systemen kunnen angstvallig minutieus inspelen op de voorkeuren van jongeren, maar ook op hun zwakheden. Ook lijkt hun mentale gezondheid in het afgelopen decennium versneld af te zijn genomen, en dat is juist de periode waarin het socialmediagebruik onder jongeren omgekeerd evenredig toenam.

De Amerikaanse onderzoekers Jean Twenge en Jonathan Haidt beschouwen het toegenomen socialmediagebruik als de belangrijkste verklaring van de afname in mentale gezondheid onder jongeren^{35, 37}. In hun studies rapporteren zij een klein statistisch verband tussen een hoog socialmediagebruik en een lage mentale gezondheid onder jongeren. Hun onderzoek krijgt veel aandacht binnen en buiten de academische wereld, mede omdat zij overtuigende en toegankelijke boeken en blogs schrijven voor een breed publiek. Maar wat minder bekend is bij dat bredere publiek, is dat vrijwel al hun bevindingen gebaseerd zijn op gegevens die op één specifiek moment zijn verzameld. Omdat er dus een tijdslelement in hun studies mist, is niet vast te stellen of het gebruik van social media de oorzaak of juist het gevolg is van een lagere mentale gezondheid. Het kan namelijk ook zo zijn dat jongeren met mentale problemen vaker social media opzoeken om informatie te vinden of steun te zoeken bij lotgenoten. Zo kun je op platforms als TikTok talloze therapeutische video's vinden die jongeren massaal bekijken. Bij deze jongeren is het goed mogelijk dat hun mentale gezondheid hun gebruik van social media beïnvloedt - en niet andersom.

3.1 Onderzoek is niet eenduidig

In het laatste decennium zijn er honderden empirische onderzoeken verschenen over de relatie tussen socialmediagebruik en de mentale gezondheid van jongeren. Dat zijn er zo veel dat alleen al in de laatste drie jaar 25 meta-studies over dit onderwerp verschenen³⁸. Meta-studies (reviews of meta-analyses) laten zien dat de invloed

van socialmediagebruik op de mentale gezondheid klein is³⁸. Verreweg de meeste meta-studies interpreteren die invloed voorzichtig als wat die is: 'klein'. Maar sommige andere meta-studies, die gebaseerd zijn op dezelfde empirische studies, interpreteren die kleine effecten als 'substantieel'³⁵, 'ernstig'³⁹, of zelfs 'schadelijk'⁴⁰. Dergelijke verschillen in interpretaties van dezelfde statistische effecten zijn zeker niet nieuw. Zo woedt er al vanaf de jaren tachtig een fel wetenschappelijk debat over de effecten van geweld in games op agressie^{41, 42}. Vaak zijn de betrokken geleerden het niet zozeer oneens over de precieze grootte van de effecten, maar wel over hoe deze effecten moeten worden geïnterpreteerd.

Wat in dergelijke debatten vaak over het hoofd wordt gezien, is dat statistieken die de grootte van een invloed weergeven in de regel op geaggregeerd niveau vastgesteld worden. Dat wil zeggen dat ze een gemiddelde invloed rapporteren. Zo'n geaggregeerde statistiek kan de indruk geven dat de invloed van social media voor alle jongeren klein is. Maar ieder weldenkend mens weet natuurlijk dat dit niet zo kan zijn. De ene jongere is de andere niet. Zelfs binnen hun eigen gezin zien ouders dat het ene kind totaal anders reageert op wat er om haar heen gebeurt dan het andere. Geaggregeerde statistieken zijn gebaseerd op grote groepen jongeren, die ieder voor zich sterk verschillen in hun gevoeligheid voor sociale invloeden in het algemeen⁴³, en die van (social) media in het bijzonder⁴⁴. Dergelijke verschillen komen inherent niet tot uitdrukking in geaggregeerde statistieken die empirische studies en meta-studies rapporteren.

3.2 De ene jongere is de andere niet

Als we ervan uitgaan dat iedere jongere een individuele gevoeligheid heeft voor de invloed van (social) media, dan kunnen zowel de optimistische als pessimistische conclusies over de invloed van socialmediagebruik wel eens waar zijn. Alleen heeft die invloed dan betrekking op verschillende jongeren. In ons eigen Project AWeSome hebben we de individuele invloed van socialmediagebruik meermaals aangetoond^{45, 47}. Dat doen we door een grote groep jongeren maandenlang dagelijks te volgen, via hun telefoon. Zo vonden we dat verreweg de meeste jongeren geen of een kleine invloed van socialmediagebruik op hun welzijn ondervond. Maar ook vonden we dat ongeveer 10% een positieve invloed van socialmediagebruik ervoer, terwijl een andere groep van 10% een negatieve invloed ondervond⁴⁸.

Over de jongeren die geen of een positieve invloed van social media op hun welzijn ervaren, hoeven we ons geen zorgen te maken. Maar over de groep jongeren die een negatieve invloed ondervindt natuurlijk wel. Want als we weten dat Nederland ongeveer één miljoen jongeren telt, en we onze 10% generaliseren naar die groep, dan zou het welzijn van 100.000 Nederlandse jongeren schade kunnen ondervinden van hun socialmediagebruik. Dat zijn aantallen die we serieus moeten nemen. Het zijn ook aantallen die kunnen verklaren waarom de mentale gezondheid van jongeren het laatste decennium sneller is afgenomen dan vroeger. De negatieve invloed van socialmediagebruik op deze groep jongeren komt immers bovenop de 14 andere oorzaken die soms al lang voor de komst van social media werden onderkend.

Het vaststellen van de individuele invloed van social media op jongeren kan ons helpen bij het oplossen van controverses tussen optimistische en pessimistische interpretaties van die invloed. Maar het kan ons ook helpen begrijpen wanneer, waarom en voor wie het gebruik van social media positieve of negatieve effecten kan hebben op de mentale gezondheid. In plaats van ons af

te vragen of het gebruik van social media wel of geen mentale problemen veroorzaakt, zouden we ons beter af kunnen vragen waarom sommige jongeren wel gedijen in de onlinewereld, terwijl anderen er problemen door ervaren. Ook is van belang dat we weten wie die jongeren zijn die problemen ervaren door het gebruik van social media. Want als we dat immers weten, is het mogelijk om preventie- en interventiestrategieën speciaal op deze groep te richten.

De laatste jaren is er onderzoek gedaan naar de zogenoemde 'risk' en 'resilience' factoren die jongeren kwetsbaar ofwel weerbaar maken tegen kwalijke invloeden van social media op hun mentale gezondheid. Verschillende meta-studies suggereren dat jongeren die offline kwetsbaar zijn door andere factoren die hun mentale gezondheid schaden ook online meer risico lopen^{49,50}. Jongeren die angstig of gestrest zijn, gepest worden en de neiging hebben zich sociaal te vergelijken, zijn kwetsbaarder voor de invloed van social media op de mentale gezondheid dan andere jongeren^{37, 51, 52}. Andersom lijken jongeren die offline veerkrachtig zijn ook online minder risico te lopen.

Meisje (14): “Ik ben echt veel socialer. Ik heb nu ook meer contact met vrienden eigenlijk.”

Jongen (16): “Maar, persoonlijk, TikTok heeft zeg maar mijn aandachtspanne helemaal verkloot, dus ik was in maart van oké, weet je, ik stop ermee. Het is niet leuk.”

Meisje (16): “Ik word er niet per se door beïnvloed, niet per se onzeker, niet zekerder, allebei niet.”^{1,2}

Net als onderzoek naar social media in het algemeen, verlaat ook onderzoek naar de risico- en veerkrachtfactoren zich meestal op geaggregeerde statistieken. In de regel biedt dit onderzoek slechts bescheiden bewijs voor verschillen tussen brede groepen, zoals jongens en meisjes. Hoewel meisjes doorgaans meer tijd op social media doorbrengen, vaker mentale problemen rapporteren en zich meer vergelijken met anderen, is hun verhoogde kwetsbaarheid voor negatieve effecten

van social media op hun mentale welzijn niet eenduidig aangetoond. De verschillen die worden waargenomen zijn meestal klein en gaan dus niet voor alle meisjes op. Ook hier geldt de negatieve invloed met name voor meisjes die al kwetsbaar zijn. Maar het kleine genderverschil betekent ook dat sommige jongens kwetsbaar zijn voor de invloed van social media. Dat laten de citaten van de jongens in dit hoofdstuk ook duidelijk zien.



4. Conclusies en aanbevelingen

Het valt niet te ontkennen dat de mentale gezondheid van jongeren in de laatste decennia is afgenomen - hoewel niet in alle landen even sterk. Ook lijkt het erop dat die afname in het laatste decennium is versneld. Sommige oorzaken die we in dit essay noemden, manifesteren zich op collectief niveau, zoals de toegenomen nadruk in welvarende samenlevingen op extrinsieke doelen zoals financieel succes, status en schoonheid. Andere oorzaken manifesteren zich op individueel niveau. Zo ervaren jongeren bijvoorbeeld eerder mentale problemen als ze schoolstress ervaren of ouders met mentale problemen hebben. Collectieve en individuele factoren kunnen elkaar versterken. Als jongeren toch al kwetsbaar zijn door bepaalde factoren, kunnen negatieve ervaringen op social media hun mentale gezondheid extra schaden.

Verreweg de meeste jongeren erkennen dat socialmedia-gebruik plussen en minnen heeft^{1, 2}. Social media bieden schermgeluk en schermverdriet. Jongeren kunnen er blij van worden dat ze gemakkelijk contact hebben met hun vrienden, maar geven toe dat het gebruik ervan hen ook onzeker en verdrietig kan maken¹. Juist omdat socialmediagebruik een tweesnijdend zwaard is, is het reguleren ervan extra moeilijk. Niemand wil immers jongeren de plussen van social media ontnemen. Een belangrijke vraag is daarom hoe we jongeren zo veel mogelijk kunnen helpen de plussen van social media te maximaliseren en de minnen te minimaliseren. Hieronder volgen enkele overwegingen voor ouders, scholen en docenten, overheden en beleidsmakers.

4.1 Ouders

Jongeren hebben hun ouders nodig om hen weerbaar te maken tegen de onweerstaanbare verleidingen en potentiële gevaren van social media. Lang zijn we ervan uitgegaan dat mediawijsheid jongeren kan helpen zich te weren tegen potentiële risico's. Maar kennis alleen is niet genoeg. De op AI gebaseerde aanbevelingssystemen van de nieuwste generatie platforms zijn zo gewiekst dat zij de 'agency' van kwetsbare jongeren gemakkelijk ondermijnen. Eén van de gevolgen daarvan is dat jongeren verleid worden hun telefoon te gebruiken op ongewenste tijden en plaatsen, zoals: tijdens het eten, voor het slapengaan, in de nacht en tijdens persoonlijke gesprekken. En dat ze dit ondanks een ouderlijk verbod toch blijven doen. Sommige jongeren lieten ons in interviews schermtijden zien van 8, 9 en in een enkel geval zelfs 14 uur. Dat is te veel. En dat erkennen ze zelf ook.

Een belangrijke taak van ouders is om hun kinderen zelfcontrole aan te leren, waardoor zij leren omgaan met verleidingen en risico's in hun omgeving. Kinderen en jongeren moeten leren dat er normen en regels zijn waaraan ze zich dienen te houden. Dat is eens te meer belangrijk bij telefoongebruik. Maar vooral ook een uitdaging voor ouders. Voor andere regels, zoals huiswerk maken, niet liegen en de tafel dekken, is het stellen en handhaven van regels relatief gemakkelijk. Zulke regels vallen voor zowel ouders als kinderen binnen het 'morele' (liegen mag niet) of 'conventionele' opvoeddomain (huiswerk maken hoort er nu eenmaal bij). Voor telefoongebruik ligt dit anders. Dat valt voor ouders vaak in het 'prudentiële' opvoeddomain, dat gevaar voor jongeren kan opleveren en dat te vergelijken is met roken en alcohol⁵³. Maar voor jongeren valt het binnen hun persoonlijke domein, waartoe ook hun vrienden en hun kleding behoren. En juist in dat domein accepteren jongeren moeilijk autoriteit en inmenging van ouders. Van hun kleding en vrienden moet je als ouder afblijven. Van hun telefoon ook.

Juist voor kwesties die binnen het persoonlijke domein van jongeren vallen, is het stellen van duidelijke en consistent gehandhaafde regels van cruciaal belang. Geen telefoon tijdens het eten, niet tijdens persoonlijke gesprekken, en geen telefoon mee naar bed. Ook is het belangrijk afspraken over telefoon- en socialmediagebruik in een zo vroeg mogelijk stadium te maken, bijvoorbeeld voordat de eerste telefoon het huis in komt. Door consistente handhaving van regels wordt het gedrag van kinderen en jongeren een tweede natuur, een gewoonte. En dan wordt er niet meer gezeurd en onderhandeld. Als regels daarentegen niet consistent gehandhaafd worden, kunnen jongeren oneindig blijven drammen of onderhandelen. En dan zijn hun snel ontwikkelde telefoongewoonten nog maar nauwelijks terug te draaien.

4.2 Scholen en docenten

In verschillende landen is onderzocht hoe telefoongebruik, zowel binnen als buiten school, de schoolprestaties van jongeren beïnvloedt. Een meta-studie, gebaseerd op 39 empirische onderzoeken, vond een klein negatieve verband tussen telefoongebruik en schoolprestaties⁵⁴. Zoals eerder benadrukt, is het belangrijk om deze kleine verbanden serieus te nemen, omdat ze kunnen betekenen dat een klein deel van de jongeren negatieve gevolgen ondervindt van telefoongebruik op hun school-

prestaties. Nog belangrijker is te erkennen dat de huidige generatie social media een aanzienlijk afleidingspotentieel met zich meebrengt. In ons onderzoek vonden we dat de negatieve invloed van socialmediagebruik op afleiding en uitstelgedrag⁵⁵ vele malen groter is dan die op het welzijn, zelfvertrouwen⁵⁶ en de vriendschappen van jongeren.⁴⁶ Alleen daarom al is het zaak de mobiele telefoon uit de klas te weren.

Telefoonopvoeding binnen de school verschilt in essentie niet van telefoonopvoeding binnen het gezin. Ook in de school en klas is die opvoeding alleen effectief als er duidelijke en consistent gehandhaafde regels zijn. Consistentie op school is tweeledig. Het betreft consistentie over tijd (dus niet: de ene keer wel en de andere niet), en consistentie tussen docenten (dus niet: wel telefoongebruik bij de ene docent en niet bij de andere). Net als in het gezin is het ook binnen de school belangrijk dat docenten het goede voorbeeld geven. De regels die voor leerlingen gelden, zouden in principe ook voor hen moeten gelden.

Scholen kunnen in samenspraak met leerlingen en hun ouders duidelijke afspraken maken over gedragsregels en routines (de afspraken die bijdragen aan een goede organisatie binnen de klas). In een goede schoolorganisatie zijn de sancties bij niet-naleving van de regels transparant. Ook moeten de uitzonderingen op de regels bij iedereen bekend zijn. Dat zijn uitzonderingen die iedereen begrijpt, die duidelijk zijn opgesteld, en waarover geen discussie meer hoeft te zijn⁵⁷. Zo'n effectief telefoonbeleid lukt alleen als alle docenten, ouders en leerlingen achter het schoolbeleid staan. En dat kost tijd en overleg. Het kan zijn dat elke school voor andere gedragsregels en routines kiest. Een goede en uitgebreide richtlijn, bijvoorbeeld geënt op het boek 'Regie in de klas' van Tom Bennett (vertaald door Gert Verbruggen) kan hierbij helpen⁵⁷. Daarnaast bracht Kennisnet in 2023 een richtlijn uit met de grondslagen voor telefoonbeleid binnen de school⁵⁸.

4.3 Overheden en beleidsmakers

In diverse landen, waaronder Frankrijk, China, Finland en Australië, bestaat een wettelijk verbod op telefoons in de klas - of wordt dat overwogen. Ook in Nederland zijn telefoons vanaf januari 2024 niet meer toegestaan in de klas, tenzij ze noodzakelijk zijn voor de inhoud van de les. Nederland heeft niet gekozen voor een wettelijk verbod, maar voor een richtlijn. Dat is verstandig. Het is een naïeve gedachte dat een wettelijk verbod zaligmakend is.

Het is daarom niet verwonderlijk dat in landen waar wel een wettelijk telefoonverbod geldt, dat verbod geregeld met de hand wordt gelicht. In Frankrijk zijn scholen bijvoorbeeld zelf verantwoordelijk voor de handhaving. Dat zou ook in Nederland het geval zijn, als het tot een wettelijk verbod zou komen. Zo'n verbod kan schooldirecties een legitimatie bieden om telefoons de school uit te krijgen door zich te verschuilen achter een wet. Maar als zo'n verbod niet meer dan dat zou zijn, is het symboolwetgeving die - op grond van overtuigende inzichten uit opvoedliteratuur - gedoemd is te falen.

Naast een telefoonverbod binnen de school, zijn er landen of staten die een totaalverbod op bepaalde platforms overwegen of implementeren, zoals onlangs is gebeurd voor TikTok in India, Nepal en de Amerikaanse staat Montana. Zo'n totaalverbod zou haaks staan op diverse artikelen van het VN-Verdrag inzake de rechten van het kind⁵⁹, dat door Nederland en alle andere EU-landen is geratificeerd. Daarin ligt besloten dat kinderen het recht hebben om toegang te krijgen tot platforms, om de vruchten te plukken van platforms en om hun mening te geven op platforms. Volgens de uitleg die aan het Kinderrechtenverdrag wordt gegeven kan "betekenisvolle toegang tot digitale technologieën (...) kinderen ondersteunen bij het verwezenlijken van het volledige scala aan burgerrechten en politieke, culturele, economische en sociale rechten" (General Comment nr. 25, Artikel 4, 2021)⁵⁹.

De verantwoordelijkheid van de overheid is om ouders en scholen te ondersteunen bij de opvoeding van kinderen. Dat kan worden bereikt door beide partijen duidelijke richtlijnen te bieden. Daarnaast is het van belang om te reguleren op het punt waar de risico's beginnen, namelijk bij de platforms zelf. Daarover bestaat inmiddels brede consensus in EU-landen. De digitale omgeving van kinderen is de afgelopen jaren drastisch veranderd. Zo merken we in onze gesprekken met jongeren dat sommige van hen kwetsbaarder zijn geworden in door AI gedreven digitale omgevingen. In 2021 heeft de Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) haar typologie van mogelijke risico's die minderjarigen op platforms kunnen lopen uitgebreid. De organisatie identificeert niet alleen inhouds-, contact-, gedrags- en consumentenrisico's, maar ook geavanceerde technologische risico's, privacyrisico's en risico's voor de mentale gezondheid van jongeren⁶⁰. Al deze risico's verdienen de aandacht van beleidsmakers.

De afgelopen jaren zijn er meerdere wetten ingevoerd om kinderen en jongeren in de digitale wereld te beschermen. Helaas worden deze wetten tot op heden niet effectief gehandhaafd. Zo verbiedt de Algemene Verordening Gegevensbescherming (AVG) al sinds 2018 het profileren van minderjarigen op platforms, maar dit gebeurt nog steeds dagelijks. Hoewel wij onderzoekers ons strikt aan de AVG houden, doen de platforms dat duidelijk niet. Gelukkig zet de Europese Commissie nu hoog in op de Digitale Dienstenverordening (Digital Services Act; DSA). In lijn met deze wet heeft de Europese Commissie in 2023 de grootste platforms opgedragen om de risico's die door de OECD zijn geïdentificeerd te erkennen en een beoordeling te geven van hoe deze te vermijden of verminderen. Wat de DSA onderscheidt van eerdere wetten is dat het een duidelijke handhavingsprocedure omvat.

Tot slot, in dit essay hebben we benadrukt dat zeker niet alle kinderen en jongeren schade ondervinden van de risico's die zijn geïdentificeerd door de OECD. Desalniettemin is het belangrijk om het voorzorgsbeginsel toe te passen als het gaat om minderjarigen, het 'precautionary principle'⁶¹. Dat principe houdt in dat het feit dat het gebruik van platforms schade kán veroorzaken bij minderjarigen voldoende rechtvaardiging moet zijn om maatregelen te nemen om dergelijke schade te voorkomen of te beperken. Om de mentale gezondheid van kinderen en jongeren te waarborgen, is aandacht en betrokkenheid van ouders, scholen, docenten en overheden noodzakelijk. Maar ook platforms moeten zich daadwerkelijk inzetten om minderjarigen te stimuleren tot bewust, gecontroleerd en veilig socialmediagebruik.

Referenties

- 1 van der Wal, A., Valkenburg, P. M. & Van Driel, I. I. In their own words: How Adolescents Differ in Their Social Media Use and How it Affects Them. PsyArxiv Preprint (2023). <https://doi.org/10.31234/osf.io/mvrpn>
- 2 van der Wal, A., Janssen, L. H. C., Bij de Vaate, A. J. D., Beyens, I. & Valkenburg, P. M. De plussen en minnen van social media. Jongeren aan het woord. (Center for Research on Children, Adolescents, and the Media (CcaM), University of Amsterdam, 2023).
- 3 Siebers, T., Beyens, I., Baumgartner, S. E. & Valkenburg, P. M. Adolescents' digital nightlife: The comparative effects of day- and nighttime smartphone use on sleep quality. PsyArxiv (2023). <https://doi.org/10.31234/osf.io/cdg73>
- 4 Waterloo, S. F., Baumgartner, S. E., Peter, J. & Valkenburg, P. M. Norms of online expressions of emotion: Comparing Facebook, Twitter, Instagram, and WhatsApp. *New Media & Society* 20, 1813-1831 (2018). <https://doi.org/10.1177/1461444817707349>
- 5 Galderisi, S., Heinz, A., Kastrup, M., Beezhold, J. & Sartorius, N. Toward a new definition of mental health. *World Psychiatry* 14, 231-233 (2015). <https://doi.org/10.1002/wps.20231>
- 6 Diener, E. The independence of positive and negative affect. 47, 1105-1117 (1984). <https://doi.org/10.1037/0022-3514.47.5.1105>
- 7 Collishaw, S. Annual Research Review: Secular trends in child and adolescent mental health. *Journal of Child Psychology and Psychiatry* 56, 370-393 (2015). <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/jcpp.12372>
- 8 Bor, W., Dean, A. J., Najman, J. & Hayatbakhsh, R. Are child and adolescent mental health problems increasing in the 21st century? A systematic review. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry* 48, 606-616 (2014). <https://doi.org/10.1177/0004867414533834>
- 9 Richtal, M. in *New York Times* (2022).
- 10 Newsom, C. R., Archer, R. P., Trumbetta, S. & Gottesman, I. I. Changes in adolescent response patterns on the MMPI/MMPI-A across four decades. *Journal of Personality Assessment* 81, 74-84 (2003). https://doi.org/10.1207/S15327752JPA8101_07
- 11 ten Have, M. et al. Prevalence and trends of common mental disorders from 2007-2009 to 2019-2022: results from the Netherlands Mental Health Survey and Incidence Studies (NEMESIS), including comparison of prevalence rates before vs. during the COVID-19 pandemic. *World Psychiatry* 22, 275-285 (2023). <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/wps.21087>
- 12 Tick, N. T., van der Ende, J. & Verhulst, F. C. Ten-year trends in self-reported emotional and behavioral problems of Dutch adolescents. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology* 43, 349-355 (2008). <https://doi.org/10.1007/s00127-008-0315-3>
- 13 Castelpietra, G. et al. The burden of mental disorders, substance use disorders and self-harm among young people in Europe, 1990–2019: Findings from the Global Burden of Disease Study 2019. *The Lancet Regional Health–Europe* 16 (2022). <https://doi.org/doi.org/10.1016/j.lanepe.2022.100341>
- 14 Bremberg, S. Mental health problems are rising more in Swedish adolescents than in other Nordic countries and the Netherlands. *Acta Paediatrica* 104, 997-1004 (2015). <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/apa.13075>
- 15 Tick, N. T., Van Der Ende, J. & Verhulst, F. C. Twenty-year trends in emotional and behavioral problems in Dutch children in a changing society. *Acta Psychiatrica Scandinavica* 116, 473-482 (2007). <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/j.1600-0447.2007.01068.x>
- 16 van der Velden, P. G., van Bakel, H. J. A. & Das, M. Mental health problems among Dutch adolescents of the general population before and 9 months after the COVID-19 outbreak: A longitudinal cohort study. *Psychiatry Research* 311, 114528 (2022). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.psychres.2022.114528>
- 17 Barendse, M. E. A. et al. Longitudinal Change in Adolescent Depression and Anxiety Symptoms from before to during the COVID-19 Pandemic. *Journal of Research on Adolescence* 33,74-91(2023). <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/jora.12781>
- 18 Stevens, G. et al. *Jong na corona*. (Universiteit Utrecht & Trimbos Instituut, Utrecht, 2023).
- 19 Boer, M. et al. *HBSC 2021: Gezondheid en welzijn van jongeren in Nederland*. (Faculteit Sociale Wetenschappen, Interdisciplinaire Sociale Wetenschap., Utrecht, 2021).
- 20 Eckersley, R. *Never better or getting worse? The health and wellbeing of young Australians.*, (Australia 21, Canberra, 2008).
- 21 Twenge, J. M. Generational differences in mental health: Are children and adolescents suffering more, or less? *American Journal of Orthopsychiatry* 81, 469-472 (2011). <https://doi.org/10.1111/j.1939-0025.2011.01115.x>
- 22 Eckersley, R. & Dear, K. Cultural correlates of youth suicide. *Social Science & Medicine* 55, 1891-1904 (2002). [https://doi.org/10.1016/S0277-9536\(01\)00319-7](https://doi.org/10.1016/S0277-9536(01)00319-7)
- 23 Kasser, T. & Ryan, R. M. Further examining the American dream: Differential correlates of intrinsic and extrinsic goals. *Personality and Social Psychology Bulletin* 22, 280-287 (1996). <https://doi.org/10.1177/0146167296223006>

- 24 Phelan, J. C., Link, B. G., Stueve, A. & Pescosolido, B. A. Public Conceptions of Mental Illness in 1950 and 1996: What Is Mental Illness and Is It to be Feared? *Journal of Health and Social Behavior* 41, 188-207 (2000). <https://doi.org/10.2307/2676305>
- 25 Collishaw, S., Maughan, B., Goodman, R. & Pickles, A. Time trends in adolescent mental health. *Journal of Child Psychology and Psychiatry* 45, 1350-1362 (2004). <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.2004.00335.x>
- 26 Angermeyer, M. C., Matschinger, H., Carta, M. G. & Schomerus, G. Changes in the perception of mental illness stigma in Germany over the last two decades. *European Psychiatry* 29, 390-395 (2014).
- 27 Gray, P. The decline of play and the rise of psychopathology in children and adolescents. *American Journal of Play* 3, 443-463 (2011).
- 28 Smith, D. J. & Rutter, M. *Psychosocial disorders in young people: Time trends and their causes.* (Academia Europaea/John Wiley, 1995).
- 29 West, P. & Sweeting, H. Fifteen, female and stressed: changing patterns of psychological distress over time. *Journal of Child Psychology and Psychiatry* 44, 399-411 (2003). <https://doi.org/10.1111/1469-7610.00130>
- 30 Högberg, B. Educational stressors and secular trends in school stress and mental health problems in adolescents. *Social Science & Medicine* 270, 113616 (2021). <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2020.113616>
- 31 Campbell, O. L. K., Bann, D. & Patalay, P. The gender gap in adolescent mental health: A cross-national investigation of 566,829 adolescents across 73 countries. *SSM - Population Health* 13, 100742 (2021). <https://doi.org/10.1016/j.ssmph.2021.100742>
- 32 Voyer, D. & Voyer, S. D. Gender differences in scholastic achievement: A meta-analysis. *Psychological Bulletin* 140, 1174-1204 (2014). <https://doi.org/10.1037/a0036620>
- 33 Benjamin, L. H., Mermelstein, R. & Linda, R. Sex Differences in Adolescent Depression: Stress Exposure and Reactivity Models. *Child Development* 78, 279-295 (2007).
- 34 Statista. Average daily time spent by children in the United Kingdom (UK) on leading social media apps in 2022. (Statista, Hamburg, Germany, 2022).
- 35 Twenge, J. M. Why increases in adolescent depression may be linked to the technological environment. *Current Opinion in Psychology* 32, 89-94 (2020). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2019.06.036>
- 36 Twenge, J. M. & Farley, E. Not all screen time is created equal: associations with mental health vary by activity and gender. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology* 56, 207-217 (2021). <https://doi.org/10.1007/s00127-020-01906-9>
- 37 Twenge, J. M., Haidt, J., Lozano, J. & Cummins, K. M. Specification curve analysis shows that social media use is linked to poor mental health, especially among girls. *Acta Psychologica* 224, 103512 (2022). <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2022.103512>
- 38 Valkenburg, P. M., Meier, A. & Beyens, I. Social media use and its impact on adolescent mental health: An umbrella review of the evidence. *Current Opinion in Psychology* 44, 58-68 (2022). <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2021.08.017>
- 39 Abi-Jaoude, E., Naylor, K. T. & Pignatiello, A. Smartphones, social media use and youth mental health. *Canadian Medical Association Journal* 192, E136 (2020). <https://doi.org/10.1503/cmaj.190434>
- 40 Neophytou, E., Manwell, L. A. & Eikelboom, R. Effects of excessive screen time on neurodevelopment, learning, memory, mental health, and neurodegeneration: A scoping review. *International Journal of Mental Health and Addiction* (2019). <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00182-2>
- 41 Bushman, B. J., Rothstein, H. R. & Anderson, C. A. Much ado about something: Violent video game effects and a school of red herring: Reply to Ferguson and Kilburn (2010). *Psychological Bulletin* 136, 182-187 (2010).
- 42 Ferguson, C. J. & Kilburn, J. Much ado about nothing: the misestimation and overinterpretation of violent video game effects in eastern and western nations: Comment on Anderson et al. (2010). *Psychological Bulletin* 136, 174-178 (2010). <https://doi.org/10.1037/a0018566>
- 43 Belsky, J. & Pluess, M. Beyond diathesis stress: differential susceptibility to environmental influences. *Psychological Bulletin* 135, 885-908 (2009). <https://doi.org/10.1037/a0017376>
- 44 Valkenburg, P. M., Peter, J. & Walther, J. B. Media effects: Theory and research. *Annual Review of Psychology* 67, 315-338 (2016). <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-122414-033608>
- 45 Valkenburg, P. M., Beyens, I., Pouwels, J. L., van Driel, I. I. & Keijsers, L. Social media and adolescents' self-esteem: Heading

- for a person-specific media effects paradigm. *Journal of Communication* 71, 56-78 (2021). <https://doi.org/10.1093/joc/jqaa/039>
- 46 Pouwels, J. L., Valkenburg, P. M., Beyens, I., van Driel, I. I. & Keijsers, L. Social media use and friendship closeness in adolescents' daily lives: An experience sampling study. *Developmental Psychology* 57, 309-323 (2021). <https://doi.org/10.1037/dev0001148>
 - 47 Beyens, I., Pouwels, J. L., van Driel, I. I., Keijsers, L. & Valkenburg, P. M. Social media use and adolescents' wellbeing: Developing a typology of person-specific effect patterns. *Communication Research* (2021). <https://doi.org/10.1177/00936502211038196>
 - 48 Valkenburg, P. M., Beyens, I., Pouwels, J. L., van Driel, I. I. & Keijsers, L. Social media browsing and adolescent well-being: Challenging the "Passive Social Media Use Hypothesis". *PsyArXiv* (2021). <https://doi.org/10.31234/osf.io/gzu3y>
 - 49 Odgers, C. L. & Jensen, M. R. Annual research review: Adolescent mental health in the digital age: facts, fears, and future directions. *Journal of Child Psychology and Psychiatry* 61, 336-348 (2020). <https://doi.org/10.1111/jcpp.13190>
 - 50 Vidal, C., Lhaksampa, T., Miller, L. & Platt, R. Social media use and depression in adolescents: A scoping review. *International Review of Psychiatry* 32, 235-253 (2020). <https://doi.org/10.1080/09540261.2020.1720623>
 - 51 Vahedi, Z. & Zannella, L. The association between self-reported depressive symptoms and the use of social networking sites (sns): A meta-analysis. *Current Psychology* 40, 2174-2189 (2021). <https://doi.org/10.1007/s12144-019-0150-6>
 - 52 Yin, X.-Q., De Vries, D. A., Gentile, D. A. & Wang, J.-L. Cultural background and measurement of usage moderate the association between social networking sites (SNSs) usage and mental health: A meta-analysis. *Social Science Computer Review* 37, 631-648 (2019). <https://doi.org/10.1177/0894439318784908>
 - 53 Smetana, J. G. *Adolescents, families, and social development: How teens construct their worlds.* (Wiley, 2011).
 - 54 Kates, A. W., Wu, H. & Coryn, C. L. S. The effects of mobile phone use on academic performance: A meta-analysis. *Computers & Education* 127, 107-112 (2018). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.08.012>
 - 55 Beyens, I., Pouwels, J. L., van Driel, I. I., Keijsers, L. & Valkenburg, P. M. The effect of social media on well-being differs from adolescent to adolescent. *Scientific Reports* 10 (2020). <https://doi.org/10.1038/s41598-020-67727-7>
 - 56 Valkenburg, P. M., Pouwels, J. L., Beyens, I., van Driel, I. I. & Keijsers, L. Adolescents' experiences on social media and their self-esteem: A person-specific susceptibility perspective. *Technology, Mind, and Behavior* 2 (2021). <https://doi.org/10.1037/tmb0000037>
 - 57 Bennett, T. *Running the Room: The Teacher's Guide to Behaviour.* (John Catt Educational, 2020).
 - 58 Pijpers, R. & Dondorp, L. *Schoolbeleid voor smartphones.* (Zoetermeer, 2023).
 - 59 Committee on the Rights of the Child. General Comment No. 25 on Children's Rights in Relation to the Digital Environment. www.ohchr.org/en/documents/general-comments-and-recommendations/general-comment-no-25-2021-childrens-rights.
 - 60 OECD. *Children in the digital environment: Revised typology of risks.* https://www.oecd-ilibrary.org/science-and-technology/children-in-the-digital-environment_9b8f222e
 - 61 Lievens, E. Growing up with digital technologies: how the precautionary principle might contribute to addressing potential serious harm to children's rights. *Nordic Journal of Human Rights* 39, 128-145 (2021).

Voor de inhoud van de essays zijn verschillende auteurs genodigd. De vervatte opvattingen en stellingname in deze essay zijn om deze reden niet per definitie de mening van UNICEF Nederland.



ESSAY 5

**DIGITALE WEERBAARHEID:
EEN PLEIDOOI VOOR
PARTICIPATIE VAN KINDEREN**

Erasmus Universiteit Rotterdam:
Esther Rozendaal, hoogleraar digitale weerbaarheid en veerkracht
Chiara de Jong, postdoc onderzoeker

Digitale weerbaarheid: een pleidooi voor participatie van kinderen

Auteurs:

Esther Rozendaal, hoogleraar digitale weerbaarheid & veerkracht, Erasmus Universiteit Rotterdam

Chiara de Jong, postdoc onderzoeker, Erasmus Universiteit Rotterdam

Inhoudsopgave

| | |
|--|-----------|
| 1. Introductie | 57 |
| 2. Kansen en risico's | 58 |
| 3. Digitale weerbaarheid | 59 |
| 3.1 Media-gerelateerde kennis en vaardigheden | 59 |
| 3.2 Cognitieve vaardigheden | 59 |
| 3.3 Motivatie | 60 |
| 3.4 Fysieke en sociale omgeving | 61 |
| 4. Implicaties voor interventies en beleid | 62 |
| 5. Het belang van participatie | 63 |
| Referenties | 64 |

1. Introductie

Kinderen groeien op in een interactieve digitale samenleving. Dat maakt hun leven op veel manieren makkelijker en aangenamer en biedt hen veel mogelijkheden. Digitale media kunnen echter ook negatieve effecten hebben op het leven en welzijn van kinderen. Om ervoor te zorgen dat kinderen gelijkwaardig en actief kunnen deelnemen aan de digitale samenleving op een manier die hun welzijn ten goede komt, is er een groeiende roep om hun digitale weerbaarheid te versterken.

Vaak wordt aangenomen dat de digitale weerbaarheid van kinderen kan worden vergroot door te investeren in hun digitale geletterdheid - en met name in mediawijsheid. Mediawijsheid verwijst naar de verzameling competenties die iemand nodig heeft om zich bewust, kritisch en actief te kunnen bewegen en ontwikkelen in de mediasamenleving (Netwerk Mediawijsheid, 2021). Sinds enkele jaren zien we een enorme groei aan interventies die zich richten op het versterken van de mediawijsheid van kinderen, zoals [lesprogramma's op scholen](#). Die interventies richten zich doorgaans op het versterken van media-gerelateerde kennis en vaardigheden van kinderen.

Alhoewel het hebben van media-gerelateerde kennis en vaardigheden een belangrijke voorwaarde is om digitaal weerbaar te kunnen zijn, is dit niet voldoende. Zelfs als kinderen over de nodige media-gerelateerde kennis en vaardigheden beschikken, handelen zij daar lang niet altijd naar (Rozendaal e.a., 2011; Jeong e.a., 2012; Vahedi e.a.,

2018). Dit impliceert dat het vergroten van media-gerelateerde kennis en vaardigheden, bijvoorbeeld door media-educatie op school, niet automatisch zal resulteren in digitaal weerbaar gedrag.

Wat hebben kinderen naast media-gerelateerde kennis en vaardigheden nodig om de kansen van de onlinewereld met succes te benutten en tegelijkertijd op een weerbare manier om te gaan met de risico's ervan? In dit essay staat deze vraag centraal. Gebaseerd op bestaande wetenschappelijke inzichten beargumenteren wij wat kinderen nodig hebben om digitaal weerbaar te zijn. Ook geven wij aan waarom het belangrijk is om kinderen actief te betrekken bij het onderzoeken van hun digitale weerbaarheid en bij het bedenken van interventies die helpen hun weerbaarheid te versterken. Kinderen een stem geven betekent samen met hen te onderzoeken hoe digitale media hun leven beïnvloedt, welke kansen en uitdagingen zij ervaren, en wat zij nodig hebben om digitaal weerbaar te zijn. Hierdoor ontstaan inzichten die politici, beleidsmakers, en interventie-ontwikkelaars helpen om doeltreffende initiatieven te ontwikkelen die aansluiten bij de leefwereld en behoeften van kinderen en een positieve bijdrage kunnen leveren aan hun welzijn. Het thema van dit essay hangt daarmee nauw samen met verschillende rechten uit het [Kinderrechtenverdrag](#), (IVRK) zoals het recht van kinderen op ontwikkeling (artikel 6 IVRK) en het recht op betekenisvolle participatie (onder andere artikel 12 IVRK).

2. Kansen en risico's

Digitale media bieden kinderen veel kansen en mogelijkheden. Zo kunnen digitale media kinderen helpen om contacten te leggen, relaties te verdiepen en hun identiteit te vormen. Ook kunnen digitale media hen aanmoedigen om te leren, te groeien en zich te ontwikkelen tot actieve wereldburgers (Allen, e.a., 2014; Pang e.a., 2022; Valkenburg & Peter, 2011). Er kunnen echter ook negatieve effecten kleven aan het gebruik van digitale media. Eén van de grootste zorgen in het huidige debat is de impact ervan op het welzijn van kinderen. Onderzoek toont bijvoorbeeld aan dat het gebruik van digitale media, met name social media, kan bijdragen aan een verhoogd risico op depressie, angstsymptomen, angst om dingen te missen en eenzaamheid (Nesi, 2020; Valkenburg, Meier & Beyens, 2022).

Een ander punt van zorg is de toenemende dreiging van artificiële intelligentie (AI) en andere opkomende technologieën voor het welzijn en de rechten van kinderen (UNICEF, 2021). Zo worden de meeste

dagelijkse online interacties van kinderen al aangestuurd door AI. Voorbeelden zijn de slimme algoritmen die bepalen met welke entertainment- en nieuwscontent kinderen geconfronteerd worden op social media, naar welke muziek ze luisteren op hun streamingdiensten of welke onlineadvertenties ze zien. Dit kan nuttig zijn, omdat het online ervaringen persoonlijker en relevanter maakt. Maar het brengt ook het risico met zich mee van het ontwikkelen van een beperkt wereldbeeld door filterbubbels en echokamers, schending van de privacy door commerciële gegevensverzameling en profileringspraktijken en misleiding door blootstelling aan desinformatie zoals deepfakes. Bovendien dreigt een nieuwe digitale kloof te ontstaan. Waar sommige kinderen mogelijk veel baat hebben bij AI-gestuurde onlinediensten, kan de betrokkenheid van anderen juist beperkt zijn vanwege een laag kennis- en vaardigheidsniveau of een gebrek aan toegang tot de benodigde apparatuur (Yang, 2022). Dit kan leiden tot meer sociale ongelijkheid (UNICEF, 2017).



3. Digitale weerbaarheid

Digitale weerbaarheid is een dynamisch proces waarin digitale mediagebruikers adaptief strategieën toepassen die hen helpen om de risico's van de onlinewereld te beperken en de kansen ervan optimaal te benutten (Hammond, Polizzi & Bartholomew, 2023; Lee & Hancock, 2023; Sun e.a., 2022). Dit proces kan zowel voor, tijdens en na interactie met digitale media plaatsvinden. Strategieën die voor het gebruik van digitale media ingezet worden zijn vaak preventief van aard en gericht op het voorkomen van online risico's. Denk aan het instellen van een sterk wachtwoord, het gebruik van een antivirus-app of het instellen van een limiet op schermtijd. Strategieën die tijdens interactie met digitale media gebruikt worden zijn juist gericht op het beperken en oplossen van online risico's. Voorbeelden zijn het kritisch reflecteren op de betrouwbaarheid van online-informatie en het rapporteren van vervelende berichten op social media bij het desbetreffende platform. Strategieën die na gebruik van digitale media worden toegepast hebben veelal betrekking op het terugveren van online risico's, zoals het bijsturen van negatieve gevoelens die ontstaan door online-ervaringen of het inschakelen van externe hulp bij een online pestincident.

Onderzoek naar de digitale weerbaarheid van kinderen laat zien dat niet alle kinderen even weerbaar zijn online. Sommigen zijn succesvoller in het toepassen van weerbaarheidsstrategieën dan anderen en daardoor beter in staat om online risico's effectief te beperken en kansen optimaal te benutten. Waarom is het ene kind digitaal weerbaarder dan de ander? Gebaseerd op bestaande empirische en theoretische inzichten vanuit de communicatiewetenschap, ontwikkelingspsychologie en gedragswetenschap stellen wij dat er verschillende individuele en omgevingsfactoren van invloed zijn op de digitale weerbaarheid van kinderen. Hieronder zullen wij enkele van die factoren achtereenvolgens bespreken.

3.1 Media-gerelateerde kennis en vaardigheden

Inzichten uit de communicatiewetenschap suggereren dat het hebben van media-gerelateerde kennis en vaardigheden een belangrijke voorwaarde is om digitaal weerbaar te kunnen zijn. Zo veronderstelt Potter's theorie van mediawijsheid dat media-gerelateerde kennis en vaardigheden fundamenteel zijn voor het verwerven van mediawijsheid, omdat het de context biedt waarbinnen individuen, jong en oud, toegang kunnen krijgen tot media, en media kunnen begrijpen, evalueren en

creëren (Potter, 2004). Zo is het bijvoorbeeld alleen mogelijk voor iemand om kritisch na te denken over reclameboodschappen als diegene ook de commerciële en persuasieve aard van de boodschap kan herkennen en begrijpen. En om niet ten prooi te vallen aan desinformatie online, moeten mediagebruikers eerst weten hoe ze de betrouwbaarheid van een bron kunnen identificeren.

Het Mediawijsheid Competentiemodel (Netwerk Mediawijsheid, 2021) biedt inzicht in welke media-gerelateerde kennis en vaardigheden belangrijk zijn. Volgens dit model zijn er acht mediawijsheid-competenties, die samen te zien zijn als het geheel van kennis, vaardigheden en mentaliteit die ieder individu, en dus ook ieder kind, nodig heeft om te bewegen in deze mediasamenleving. Deze competenties zijn het bedienen van apparaten en software, het exploreren van toepassingen, het vinden van informatie, het creëren met media, het verbinden via media, het discussiëren over media, het doorgronden van media en het reflecteren op mediagebruik. Media-educatie zou zich daarom moeten richten op het overbrengen van deze competenties als voorwaarde voor het begrijpen en gebruiken van digitale media, wat essentieel is om digitaal weerbaar te kunnen zijn. In Nederland gebeurt dit momenteel met de implementatie van de kerndoelen digitale geletterdheid in het basisonderwijs en voortgezet onderwijs.

3.2 Cognitieve vaardigheden

Het hebben van media-gerelateerde kennis en vaardigheden is dus een belangrijk onderdeel van de digitale weerbaarheid van kinderen. Eerder onderzoek heeft echter aangetoond dat het hebben van media-gerelateerde kennis en vaardigheden niet automatisch leidt tot veranderingen in gedrag dat bijdraagt aan de digitale weerbaarheid van kinderen. Wetenschappelijke inzichten over de cognitieve ontwikkeling van kinderen suggereren dat dit komt doordat de cognitieve vaardigheden die ze nodig hebben om kennis en vaardigheden om te zetten in actie nog niet volledig ontwikkeld zijn (Diamond, 2012). Om digitale media op weerbare manier te gebruiken, moeten kinderen dus in staat zijn om hun impulsieve reacties op mediagebruik te controleren en in plaats daarvan op een andere manier te reageren. Dit proces wordt ook wel de stop-en-denk reactie genoemd, omdat het vereist dat kinderen hun impulsieve reacties controleren en vervolgens een strategie bedenken om met de situatie om te gaan (Rozendaal & Figner, 2020). De stop-

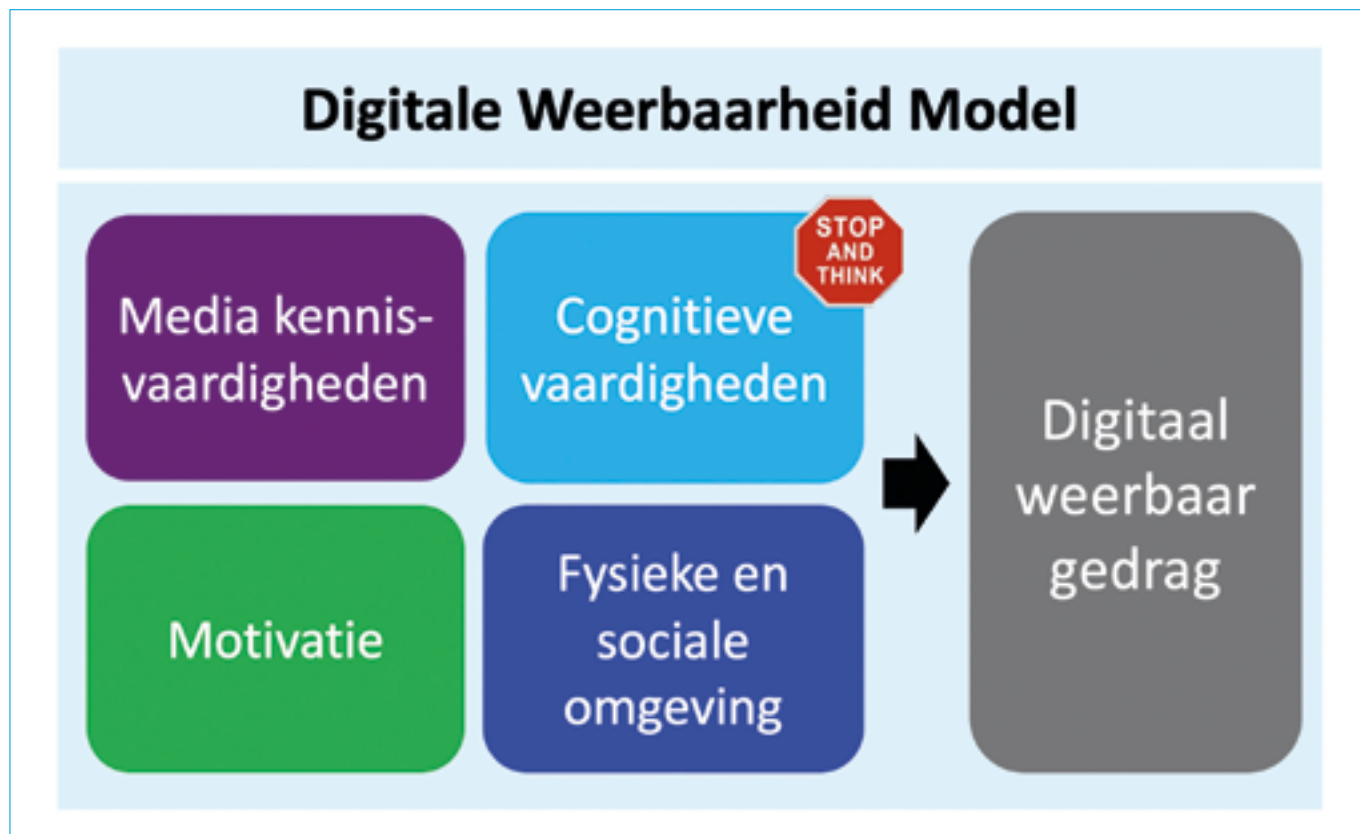
en-denken reactie is nauw verbonden met de executieve functies van kinderen. Dit is een set mentale processen die helpen bij het monitoren en controleren van emoties, gedachten en acties, en die pas op jongvolwassen leeftijd volledig ontwikkeld zijn (Diamond, 2012).

Executieve functies als aandachtscontrole, actiecontrole en emotieregulatie spelen een sleutelrol in het vermogen van kinderen om te stoppen en na te denken als zij digitale media gebruiken. Aandachtscontrole maakt het mogelijk om irrelevante informatie te weren en relevante informatie efficiënt op te halen en te integreren. Als kinderen media op een weerbare manier willen gebruiken, is aandachtscontrole nodig om de media-inhoud te verwerken en proactief te reageren door de aandacht te verleggen of relevante kennis en vaardigheden efficiënt uit het geheugen op te halen. Daarnaast zijn actiecontrole en emotieregulatie nodig om impulsieve emotionele en gedragsneigingen te overwinnen als reactie op de verleidelijke aantrekkingskracht van de media. Kinderen met beter ontwikkelde actiecontrole en emotieregulatie gedragen zich over het algemeen meer zelfsturend en onafhankelijk. Ook tonen zij meer doorzettingsvermogen. De aanname is dat kinderen met minder ontwikkelde executieve functies eerder geneigd zullen zijn

om onmiddellijk te reageren op de emotioneel aantrekkelijke aspecten van digitale media die ze gebruiken, en daardoor minder geneigd zullen zijn om een stop-en-denken reactie uit te voeren. Hierdoor zullen zij eerder nadelen ondervinden van digitale media.

3.3 Motivatie

Naast het hebben van de media-gerelateerde kennis en vaardigheden en de cognitieve vaardigheden (executieve functies) die nodig zijn om zich digitaal weerbaar te gedragen, is het ook belangrijk dat kinderen gemotiveerd zijn om dat te doen. Gedragswetenschappelijke theorieën, zoals het COM-B model (Michie e.a., 2011) suggereren dat motivatie een belangrijke determinant is van gedrag. Dat kinderen zich digitaal weerbaar kunnen gedragen, omdat ze de juiste kennis en vaardigheden hebben, betekent niet automatisch dat zij zich ook zo willen gedragen. Motivatie is nodig om kennis en vaardigheden om te zetten in gedrag. Of kinderen gemotiveerd zijn om bepaald gedrag te vertonen, hangt volgens de zelfdeterminatietheorie af van de mate waarin zij autonomie, competentie en sociale verbondenheid ervaren (Deci & Ryan, 2000). Autonomie gaat om de mate waarin kinderen ervaren dat ze zelf mogen beslissen, zoals welke weerbaarheidsstrategieën ze gebruiken.



Bij competentie gaat het om het vertrouwen dat zij hebben in hun eigen kunnen. Denk bijvoorbeeld aan zelfvertrouwen in het effectief kunnen toepassen van strategieën. Bij sociale verbondenheid staat het gevoel van verbinding met anderen centraal. Een voorbeeld is de mate waarin kinderen vertrouwen ervaren in anderen en hen om hulp durven vragen.

3.4 Fysieke en sociale omgeving

Een ander belangrijk uitgangspunt van theorieën over gedragsverandering is dat gedrag niet in een vacuüm plaatsvindt maar afhankelijk is van de fysieke en de sociale omgeving (Michie e.a., 2011). De fysieke en sociale omgeving kunnen digitaal weerbaar gedrag van kinderen zowel belemmeren als faciliteren. Bij de fysieke omgeving gaat het bijvoorbeeld om de mate waarin de eigenschappen van digitale mediaplatformen en apps weerbaar gedrag mogelijk maken. Zo kan het ontwerp van games er bijvoorbeeld voor zorgen dat het heel uitdagend is voor kinderen om te stoppen of zich ervan te weerhouden om in-game aankopen te doen (Van der Hof, 2022). Aan de andere kant kunnen bepaalde eigenschappen van platforms en apps kinderen ook helpen zich online weerbaar te gedragen. Een voorbeeld daarvan zijn platforms en apps die werken via 'privacy-by-design',

waarbij in het ontwerp al rekening wordt gehouden met de privacy van kinderen.

Ook de sociale omgeving kan op verschillende manieren van invloed zijn op de digitale weerbaarheid van kinderen. Zo spelen sociale normen een belangrijke rol. Denk hierbij aan de mate waarin vrienden zich ook digitaal weerbaar gedragen, of waarin dat gedrag door de sociale omgeving wordt goedgekeurd. Als klasgenoten bijvoorbeeld hun sociale mediaprofiel afschermen voor onbekenden, zijn kinderen zelf ook eerder geneigd dat te doen.

Daarnaast kan media-opvoeding door ouders een rol spelen. Door mee te kijken met wat kinderen doen online en gesprekken te voeren over online risico's kunnen ouders kinderen helpen met strategieën om risico's te beheersen. Een open dialoog is daarbij belangrijk. Kinderen geven aan dat ze veel hebben aan hun gesprekken met ouders of andere media-opvoeders als die gesprekken emotioneel ondersteunend en niet-oordelend zijn. Ook helpt het als media-opvoeders digitale weerbaarheid erkennen als een proces van vallen en opstaan, waarin fouten maken onderdeel is van het leerproces (Hammond e.a., 2023).

4. Implicaties voor interventies en beleid

Bovenstaande theoretische en empirische inzichten suggereren dat kinderen zich pas weerbaar en veerkrachtig zullen gedragen als zij de media-gerelateerde kennis en vaardigheden hebben die nodig zijn het gedrag te vertonen, de nodige cognitieve vaardigheden (executieve functies) hebben, gemotiveerd zijn om het gedrag te vertonen en door de media en sociale omgeving in de gelegenheid gesteld worden om het gedrag te vertonen. Deze inzichten hebben belangrijke implicaties voor de ontwikkeling van interventies en beleid - met als doel om de digitale weerbaarheid van kinderen te versterken.

Voor interventies als media-educatieprogramma's op scholen, is het belangrijk om niet alleen te richten op het aanleren van media-gerelateerde kennis en vaardigheden, maar ook op het versterken van de executieve vaardigheden (stop-en-denk). Ook is het verhogen van de motivatie die kinderen nodig hebben om tijdens het gebruik van digitale media effectieve strategieën toe te passen belangrijk. Zodoende kunnen kinderen kansen van digitale media optimaal benutten en risico's voorkomen of oplossen. Hoewel executieve vaardigheden zich op natuurlijke wijze ontwikkelen wanneer kinderen ouder worden, toont onderzoek aan dat deze vaardigheden trainbaar zijn en op elke leeftijd verbeterd kunnen worden. Mindfulness en andere cognitieve en sociaal-emotionele ontwikkelingsprogramma's bieden in dat opzicht nuttige technieken, met name wanneer zij in combinatie aangeboden worden (Diamond & Lee, 2011; Langenberg & Brandsma, 2013; Snel, 2019).

Voor media-opvoeders die kinderen willen motiveren zich digitaal weerbaar te gedragen, is het vooral belangrijk om in te zetten op autonome motivatie. Dat kan door kinderen zelf argumenten te laten bedenken voor het toepassen van strategieën die hen helpen online risico's te vermijden en kansen te benutten. Vermijd daarbij controlerend taalgebruik, want dat geeft een grotere kans op weerstand en een lagere kans op de gewenste gedragsverandering. Creëer daarnaast het gevoel dat het hun zal lukken om weerbaarheidsstrategieën toe te passen door vertrouwen in hen te tonen en positieve feedback te geven op hun prestaties. Toon ook empathie en begrip richting kinderen. En benadruk dat ze door bepaald gedrag te vertonen, zoals melding maken van discriminerende sociale media-berichten, niet alleen zichzelf maar ook anderen helpen om de onlinewereld leuker, veiliger, en socialer te maken.

Beleid moet gericht zijn op regels en richtlijnen die de

digitale weerbaarheid van kinderen faciliteren, oftewel hen in de gelegenheid stellen zich online weerbaar te gedragen. Een voorbeeld van zulk beleid is het schoolbeleid voor smartphones (Pijpers, 2023). Vanaf 1 januari 2024 geldt een nieuwe landelijke richtlijn in het voortgezet onderwijs voor smartphones en andere apparaten in de les. De richtlijn is dat dit soort apparatuur alleen nog wordt gebruikt voor educatieve doelen. Vanaf het schooljaar 2024/2025 geldt deze afspraak ook voor het primair onderwijs. Het doel van dit landelijke beleid is om een schoolomgeving te creëren waarin het kinderen makkelijker wordt gemaakt zich niet onnodig af te laten leiden door hun apparaten.

Een ander voorbeeld is de Kijkwijzer van het Nederlands Instituut voor de Classificatie van Audiovisuele Media (NICAM). De Kijkwijzer waarschuwt voor mogelijk schadelijke inhoud in televisieprogramma's, series, en films. Sinds 1 juli 2022 moeten ook uploaders van onlinevideo's die gevestigd zijn in Nederland, een KvK inschrijving hebben, meer dan 500.000 volgers hebben en minimaal 24 video's per jaar publiceren de Kijkwijzer toepassen om kinderen te waarschuwen voor mogelijk schadelijke beelden. Het gaat bijvoorbeeld om beelden met geweld, seks, dierenleed of 'enge' dingen. Kinderen geven aan graag een waarschuwing te krijgen voor zulke beelden zodat ze zelf kunnen bepalen of te kijken of door te scrollen (NICAM, 2023). Het toepassen van Kijkwijzer maakt het dus makkelijker voor kinderen om strategieën toe te passen die bijdragen aan hun digitale weerbaarheid.

Ook de [Code voor Kinderrechten](#) is een goed voorbeeld van een beleidsinstrument dat de digitale weerbaarheid van kinderen kan faciliteren. Deze code biedt handvatten die ontwerpers en ontwikkelaars helpen om de rechten van kinderen te begrijpen en toe te passen bij de ontwikkeling van apps, games, slimme apparaten en andere digitale technologie. Het vooropstellen van het belang van het kind bij alle digitale activiteiten met een impact op kinderen is het leidend beginsel in deze code. Door in het ontwerp van apps, games, slimme apparaten en andere digitale technologie rekening te houden met het belang van kinderen en hun unieke eigenschappen worden risico's geminimaliseerd. Een ander belangrijk beginsel van de code is dat persoonsgegevens op een voor kinderen rechtmatige wijze verwerkt worden. En dat informatie over het gebruik van een digitale dienst herkenbaar en makkelijk te begrijpen moet zijn voor het kind.

5. Het belang van participatie

De inzichten in dit essay helpen om de digitale weerbaarheid van kinderen - en de factoren die die weerbaarheid faciliteren en hinderen - vanuit een theoretisch perspectief beter te begrijpen. Voor de ontwikkeling van effectieve interventies en beleid is het echter cruciaal om naast een theoretisch perspectief ook het perspectief van kinderen zelf mee te nemen. Ook is het van belang om rekening te houden met hun belevingswereld. Wat zien zij zelf als de belangrijkste kansen en risico's van hun onlinewereld? Welke coping strategieën zijn in hun ogen effectief om met die kansen en risico's om te gaan? Wat hindert of helpt hen om die strategieën toe te passen? Wat vinden zij zelf belangrijk om te leren? En welke interventies passen daarbij?

Kinderen worden nog zelden gevraagd om actief mee te doen, te praten en te beslissen over de ontwikkeling van beleid en interventies gericht op hun digitale weerbaarheid. UNICEF en het Ministerie van Buitenlandse zaken zetten recent een eerste stap richting het betrekken van jongeren bij beleidsontwikkeling rondom digitalisering (UNICEF, 2023), maar het zijn nog altijd voornamelijk volwassen professionals en beleidsmakers die bepalen hoe beleidsmaatregelen en interventies eruitzien. Kinderen hebben een ander perspectief dan volwassenen, zeker als het om digitale media gaat. Zo bleek uit eerder onderzoek dat kinderen zich vooral druk maakten over gewelddadige beelden online, wat juist over het hoofd werd gezien door onderzoekers, het publieke debat

en beleid (Livingstone e.a., 2014). Door in gesprek te gaan met kinderen, zoals eerder bijvoorbeeld gebeurde bij het betrekken van De Jonge Klimaatbeweging in het Nederlandse Klimaatakkoord, worden vragen, behoeften, belevingen en oplossingen duidelijk. De manier waarop kinderen hun onlinewereld zien en ervaren kan het perspectief van volwassen professionals en beleidsmakers verrijken en hen helpen om interventies en beleid te ontwikkelen die er voor de kinderen echt toe doen. De interventie of het beleid zelf heeft daardoor vaak meer impact.

Door mee te doen, denken en beslissen ontwikkelen kinderen bovendien hun talenten, vaardigheden en competenties. Betekenisvolle participatie geeft het gevoel dat ze gezien worden en dat hun mening ertoe doet. Richtlijnen voor betekenisvolle participatie benadrukken daarbij het belang van gelijkwaardigheid tussen kinderen en onderzoekers, een focus op actie en verandering en een actieve rol voor kinderen in alle fases van het onderzoek, ook bij de interpretatie van de uitkomsten (Dedding e.a., 2023). Als kinderen op een gelijkwaardige manier mee mogen beslissen wordt een van de meest basale behoeften van kinderen erkend - het gevoel inspraak en invloed te hebben. Deze basisbehoefte is volgens het VN-Kinderrechtenverdrag bovendien een fundamenteel recht. Daarom is het, zeker rondom digitale weerbaarheid, essentieel om kinderen écht serieus te nemen in deze discussie.

Referenties

- 1 Allen, K. A., Ryan, T., Gray, D. L., McInerney, D. M., & Waters, L. (2014). "Social media use and social connectedness in adolescents: The positives and the potential pitfalls." *The Educational and Developmental Psychologist*, 31, 18-31. <https://doi.org/10.1017/edp.2014.2>
- 2 Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). "The 'what' and 'why' of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior". *Psychological inquiry*, 11, 227-268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- 3 Dedding, C., Wammes, M., Verspyck Mijnsen, C., Aussems, K., & Pannebakker, N. (2023). "Richtlijnen voor kinderen, jongeren en onderzoekers die echt willen samenwerken in onderzoek." School for Participation. https://www.schoolforparticipation.nl/wp-content/uploads/2023/01/2023_Richtlijnen-Jongerenparticipatie-in-Onderzoek.pdf
- 4 Diamond, A. & Lee, K. (2011). "Interventions shown to aid executive function development in children 4-12 years old." *Science*, 333, 959-964. <https://doi.org/10.1126/science.1204529>
- 5 Diamond, A. (2012). "Executive functions." *Annual Review of Psychology*, 64, 135-168. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-113011-143750>
- 6 Hammond, S. P., Polizzi, G., & Bartholomew, K. J. (2023). "Using a socio-ecological framework to understand how 8–12-year-olds build and show digital resilience: A multi-perspective and multimethod qualitative study." *Education and Information Technologies*, 28, 3681-3709. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11240-z>
- 7 Izard, C. E., King, K. A., Trentacosta, C. J., Morgan, J. K., Laurenceau, J. P., Krauthamer-Ewing, E. S., & Finlon, K. J. (2008). "Accelerating the development of emotion competence in Head Start children: Effects on adaptive and maladaptive behavior." *Development and psychopathology*, 20, 369-397. <https://doi.org/10.1017/S0954579408000175>
- 8 Jeong, S. H., Cho, H., & Hwang, Y. (2012). "Media literacy interventions: A meta-analytic review." *Journal of Communication*, 62, 454-472. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2012.01643.x>
- 9 Langenberg, G. & Brandsma, R. (2013). "MindfulKids, HeartfulKids. Een boek voor kinderen over aandacht en vriendelijkheid." LannooCampus.
- 10 Lee, A. Y., & Hancock, J. T. (2023). "Developing digital resilience: An educational intervention improves elementary students' response to digital challenges." *Computers and Education Open*, 100144. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2023.100144>
- 11 Michie, S., Van Stralen, M. M., & West, R. (2011). "The behaviour change wheel: a new method for characterising and designing behaviour change interventions." *Implementation science*, 6, 1-11. <https://doi.org/10.1186/1748-5908-6-42>
- 12 Nesi, J. (2020). "The impact of social media on youth mental health: challenges and opportunities." *North Carolina medical journal*, 81, 116-121. <https://doi.org/10.18043/ncm.81.2.116>
- 13 Netwerk Mediawijsheid (2021). "Toelichting Mediawijsheid Competentiemodel 2021." netwerkmediawijsheid.nl/wp-content/uploads/sites/6/2021/05/Toelichting-Mediawijsheid-Competentiemodel-2021-2.pdf
- 14 NICAM (2023). "Onderzoek toepassing Kijkwijzer voor social mediaplatforms Instagram en TikTok." <https://nicam.nl/files/NICAM-onderzoek-Kijkwijzer-op-TikTok-en-Instagram-juli-2023.pdf>
- 15 Pang, H., Qin, K., & Ji, M. (2022). "Can social network sites facilitate civic engagement? Assessing dynamic relationship between social media and civic activities among young people." *Online Information Review*, 46, 79-94. <https://doi.org/10.1108/OIR-10-2020-0453>
- 16 Potter, W. J. (2004). "Theory of media literacy: A cognitive approach." Sage Publications
- 17 Pijpers, R. (2023). "Smartphonebeleid op school: deze stappen helpen je op weg." <https://www.kennisnet.nl/artikel/6635/smartphonebeleid-op-school-deze-stappen-helpen-je-op-weg/>
- 18 Rozendaal, E., & Figner, B. (2019). "Effectiveness of a school-based intervention to empower children to cope with advertising." *Journal of Media Psychology*, 32, 107-118. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000262>
- 19 Rozendaal, E., Lapierre, M. A., Van Reijmersdal, E. A., & Buijzen, M. (2011). "Reconsidering advertising literacy as a defense against advertising effects." *Media Psychology*, 14, 333-354. <https://doi.org/10.1080/15213269.2011.620540>
- 20 Snel, E. (2019). "Stilzitten als een kikker." Kosmos Uitgevers.
- 21 Sun, H., Yuan, C., Qian, Q., He, S., & Luo, Q. (2022). "Digital resilience among individuals in school education settings: a concept analysis based on a scoping review." *Frontiers in Psychiatry*, 13, 858515. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2022.858515>
- 22 UNICEF (2017). "The state of the world's children 2017." <https://www.unicef.org/media/48601/file>

- 23 UNICEF (2021). "Policy guidance on AI for children." <https://www.unicef.org/globalinsight/media/2356/file>
- 24 UNICEF (2023). "UNICEF en Ministerie van BZK lanceren Jongerenraad Digitalisering." <https://www.unicef.nl/nieuws/2023-09-13-unicef-en-ministerie-van-bzk-lanceren-jongerenraad-digitalisering>
- 25 Vahedi, Z., Sibalis, A., & Sutherland, J. E. (2018). "Are media literacy interventions effective at changing attitudes and intentions towards risky health behaviors in adolescents? A meta-analytic review." *Journal of adolescence*, 67, 140-152. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2018.06.007>
- 26 Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). "Online communication among adolescents: An integrated model of its attraction, opportunities, and risks." *Journal of adolescent health*, 48, 121-127. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2010.08.020>
- 27 Valkenburg, P. M., Meier, A., & Beyens, I. (2022). "Social media use and its impact on adolescent mental health: An umbrella review of the evidence." *Current opinion in psychology*, 44, 58-68. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2021.08.017>
- 28 Van de Weijer-Bergsma, E., Langenberg, G., Brandsma, R., Oort, F. J., & Bögels, S. M. (2014). "The effectiveness of a school-based mindfulness training as a program to prevent stress in elementary school children." *Mindfulness*, 5, 238-248. <https://doi.org/10.1007/s12671-012-0171-9>
- 29 Van der Hof, S., van Hilten, S., Ouburg, S., Birk, M. V., & van Rooij, A. J. (2022). "'Don't gamble with children's rights': How behavioral design impacts the right of children to a playful and healthy game environment." *Frontiers in digital health*, 4, 822933. <https://doi.org/10.3389/fdgth.2022.822933>
- 30 Yang, W. (2022). "Artificial Intelligence education for young children: Why, what, and how in curriculum design and implementation." *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 3, 100061. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100061>

Voor de inhoud van de essays zijn verschillende auteurs genodigd. De vervatte opvattingen en stellingname in deze essay zijn om deze reden niet per definitie de mening van UNICEF Nederland.



ESSAY 6

KINDERRECHTEN EN ONLINE SEKSUEEL MISBRUIK EN UITBUITING VAN KINDEREN

Arda Gerkens, bestuursvoorzitter, Autoriteit online Terroristisch en Kinderpornografisch Materiaal
Sabine K. Witting, assistent-professor in Law and Digital Technologies, Universiteit Leiden

Kinderrechten en online seksueel misbruik en uitbuiting van kinderen

Auteurs:

Arda Gerkens, bestuursvoorzitter, Autoriteit online Terroristisch en Kinderpornografisch Materiaal
Sabine K. Witting, assistent-professor in Law and Digital Technologies, Universiteit Leiden

Inhoudsopgave

| | |
|---|-----------|
| 1. Introductie | 68 |
| 2. Actuele ontwikkelingen in Nederland | 69 |
| 2.1 Nederlandse juridische context | 70 |
| 2.2 Recente wijzigingen van juridische context in Nederland | 72 |
| 3. Actuele ontwikkelingen in Europa | 73 |
| 3.1 Voorgestelde Europese verordening | 74 |
| 4. Monitoren van privécommunicatie | 75 |
| 5. Conclusie en aanbevelingen | 76 |
| Referenties | 77 |

1. Introductie

Vroeger kregen we onze eerste zoen in het fietsenhok op het schoolplein. Tegenwoordig vindt het leven van jongeren - en daarmee hun seksuele ontwikkeling - vooral online plaats. Jongeren experimenteren tegenwoordig volop met hun seksualiteit in online omgevingen, bijvoorbeeld door het delen van seksueel getint beeldmateriaal met anderen. Helaas wordt er van dit gezonde experimenteergedrag, misbruik gemaakt. Het aangeven van je grenzen en het respecteren ervan, is online nog harder nodig dan offline. Wanneer de grenzen online worden overschreden, kan dit naast psychische gevolgen ook als resultaat hebben dat het beeldmateriaal nog lang online blijft rondzwerven. Daarom hebben kinderen volgens het VN-Kinderrechtenverdrag, officieel Internationaal Verdrag inzake de Rechten van het Kind (IVRK), recht op bescherming tegen alle vormen van seksuele uitbuiting en seksueel misbruik (artikel 34 IVRK), zowel online als offline (artikel 25 IVRK)¹. Doordat seksueel misbruik en seksuele uitbuiting zulke sterke gevoelens oproept, is het tegelijkertijd ook een misdrijf dat nauwelijks genuanceerd besproken wordt in de samenleving.

Hierdoor bestaat er nauwelijks ruimte voor mensenrechtenoverwegingen rondom (mogelijke) daders - laat staan begrip voor de positie waarin zij zich bevinden².

In dit essay gaan we in op recente ontwikkelingen rondom regelgeving van online seksueel misbruik van kinderen in Nederland en Europa. We analyseren hoe wetgevingsinspanningen primair gericht zijn op het recht van het kind en op bescherming tegen alle vormen van seksueel misbruik en seksuele uitbuiting (artikel 34 IVRK). We tonen aan dat een dergelijk beperkt perspectief voorbijgaat aan de complexe wisselwerking tussen verschillende kinderrechten in het IVRK, in het bijzonder artikel 16 en artikel 6. Ook reflecteren we hoe deze ontwikkeling het formuleren van antwoorden op het complexe vraagstuk van online seksueel misbruik van kinderen in de weg staat. Het essay sluit af met concrete aanbevelingen over hoe belanghebbenden op zowel Nederlands als Europees niveau een holistische kinderrechtenbenadering kunnen hanteren bij het formuleren van preventie- en responsmechanismen voor online seksueel misbruik van kinderen.

2. Actuele ontwikkelingen in Nederland

De sfeer in Nederland is afwijzend tegenover elke connectie tussen een minderjarige en seksualiteit. In Nederland krijgen kinderen leeftijdsgerichte seksuele voorlichting ter preventie van seksueel misbruik. Deze lessen leren kinderen grenzen van anderen te respecteren en hoe seks deel uitmaakt van een liefdevolle relatie. In het voorjaar van 2023 vond plotseling een publiek debat plaats over seksuele voorlichting voor kinderen op basisscholen. Verkeerd geïnformeerde politici gooiden olie op het vuur door te suggereren dat kinderen vanaf vier jaar oud werden geconfronteerd met seksualiteit die duidelijk niet leeftijdsgepast is. Eén politieke partij stelde zelfs dat seksuele voorlichting niet in het klaslokaal zou moeten plaatsvinden, hoewel de Richtlijnen van het Comité voor de uitvoering van het Facultatief Protocol bij het Verdrag inzake de Rechten van het Kind over de verkoop van kinderen, kinderprostitutie en kinderpornografie (IVRK/C/156, paragraaf 28) aangeeft dat kinderen op alle niveaus van het onderwijssysteem uitgebreide seksuele voorlichting moeten krijgen³.

Om online seksuele uitbuiting en seksueel misbruik van kinderen in Nederland te bestrijden, zijn er twee belangrijke actoren. In 1995 richtte de internetsector een meldpunt op voor anonieme meldingen van het publiek en andere meldpunten over de hele wereld. Ten tijde van de oprichting van het meldpunt waren vooral beelden te zien van kinderen die in een privé-omgeving werden misbruikt. Na ongeveer tien jaar werd er steeds meer materiaal gemeld dat door kinderen zelf was gemaakt. Het ging dan om beelden die ze stuurden naar vriendjes of vriendinnetjes, en soms zonder hun instemming

online werden gepubliceerd. Daarop richtte het meldpunt Kinderporno de hulplijn Helpwanted op om slachtoffers te ondersteunen. Via deze weg konden kinderen en jongeren laagdrempelig hulp zoeken wanneer materiaal online werd verspreid.

Hoewel online gedeelde afbeeldingen als illegaal materiaal kunnen worden beschouwd, betekent dit niet altijd dat het inderdaad seksueel misbruik betreft. In 2017 had 12% van de jongeren in de voorbije zes maanden een intieme afbeelding gedeeld. In 2012 was dit ongeveer 5%⁴. Er is geen reden om te denken dat dit aantal niet meer is gestegen. Slechts een klein deel van deze afbeeldingen leidt tot een nare ervaring (bij 6% van de jongens en 14% van de meisjes)⁵. Al deze beelden zijn echter illegaal volgens de Nederlandse strafwet, omdat ze minderjarigen (deels) ontbloot of in een seksuele pose tonen. Wanneer online seksueel misbruik van kinderen wordt besproken, wordt het vrijwillige karakter van dit soort afbeeldingen nauwelijks meegenomen. Hierdoor blijven voor de hand liggende en zeer noodzakelijke oplossingen achterwege - zoals seksuele voorlichting, het bespreken van online seksueel experimenteren, de rol van gratis pornografie voor volwassenen en de bescherming van de privacy van het kind. Het vrijwillig delen van dergelijk beeldmateriaal wordt dus voornamelijk besproken vanuit het perspectief van de bescherming van kinderen. Andere kinderrechten die in deze context een rol spelen, zoals het recht van kinderen op privacy (artikel 16 IVRK) en het recht op ontwikkeling (artikel 6 IVRK), worden echter buiten beschouwing gelaten.

2.1. Nederlandse juridische context

Hoe is online seksueel misbruik van kinderen precies geregeld in de Nederlandse wet? De wet spreekt van seksualisering van kinderen. Voordat we het wettelijk kader bespreken, kijken we eerst naar artikel 240b lid 1 Wetboek van Strafrecht⁶ dat als volgt luidt:

Met gevangenisstraf van ten hoogste vier jaar of geldboete van de vijfde categorie wordt gestraft degene die een afbeelding - of een gegevensdrager, bevat de een afbeelding - van een seksuele gedraging, waarbij iemand die kennelijk de leeftijd van achttien jaar nog niet heeft bereikt, is betrokken of schijnbaar is betrokken, verspreidt, openlijk tentoonstelt, vervaardigt, invoert, doorvoert, uitvoert of in bezit heeft.

Volgens deze bepaling omvat (online) seksueel misbruik van kinderen een afbeelding of een apparaat dat een afbeelding bevat van een seksuele handeling waarbij een persoon betrokken is die minderjarig lijkt te zijn. De productie van afbeeldingen die online seksueel misbruik van kinderen vertonen, kan op verschillende manieren plaatsvinden en er kunnen verschillende actoren bij betrokken zijn. Het kan gaan om vrijwillig gemaakte afbeeldingen binnen een relatie en met elkaars toestemming, om online en offline opgenomen misbruik door de dader zelf of iemand anders, of om de productie van dit materiaal met een commercieel belang. Daarnaast worden pornografische afbeeldingen van volwassenen gefotoshopt met kinderhoofdjes. Ook computer-gegenereerd materiaal en realistische cartoons waarin seksueel misbruik van kinderen wordt afgebeeld zijn verboden. Tot slot worden gewone afbeeldingen van kinderen misbruikt, bijvoorbeeld door in te zoomen op geslachtsdelen. Al het seksuele materiaal waarin iemand voorkomt die minderjarig is of lijkt te zijn kan dus als illegaal worden beschouwd.

Het onderwerp van consensuele seksuele exploratie onder adolescenten is de afgelopen jaren veelvuldig besproken, ook in Nederland. Consensueel zelfgegenereerd seksueel materiaal en kinderpornografie beelden objectief hetzelfde gedrag uit. In beide gevallen gaat het om seksuele activiteit waarbij een minderjarige betrokken is. De eerder genoemde bepaling maakt in veel landen geen onderscheid tussen de omstandigheden waaronder het materiaal is geproduceerd. Ook stelt deze wet de

productie, de verspreiding en het bezit van vrijwillig gegenereerd seksueel materiaal strafbaar als kinderpornografie⁷. Zelfs aanvankelijk met instemming geproduceerd en gedeeld zelfgegenereerd seksueel materiaal kan risico's opleveren voor adolescenten. Het materiaal kan tegen de wil van het kind verder worden gedeeld met derden of worden gebruikt bij pesten⁸. Gezien deze risico's wordt gepleit voor het strafbaar stellen van zelfgegenereerd seksueel materiaal, hetzij als kinderpornografie-delict of als een afzonderlijk, lichter delict. Een dergelijke strafbaarstelling moet zorgen voor een afschrikwekkend effect van de productie van dergelijk seksueel materiaal⁹.

Door echter niet alleen te focussen op het recht op bescherming van kinderen, is een evenwichtige benadering van leeftijdsgeschiede seksuele exploratie van adolescenten en hun bescherming tegen seksueel misbruik en seksuele uitbuiting mogelijk. Het Kinderrechtencomité erkent in General Comment 4, over de gezondheid en ontwikkeling van adolescenten, dat seksualiteit onderdeel is van het ontwikkelen van een eigen identiteit. De uitdagingen waarmee adolescenten worden geconfronteerd het ontwikkelen van een eigen identiteit met betrekking tot de seksualiteit omvatten¹⁰. Terwijl het ontwikkelen van een seksuele identiteit traditioneel offline plaatsvond, is de digitale omgeving¹¹ een steeds belangrijker domein voor dergelijke activiteiten, bijvoorbeeld door het delen van geseksualiseerde of naakte afbeeldingen, video's of tekst. Aangezien vrijwillig materiaal vaak wordt gedeeld tussen adolescenten als onderdeel van een ontwikkelingsgerichte uitwisseling, moet de wettelijke en beleidsmatige reactie hier rekening mee houden¹². Het Kinderrechtencomité onderschrijft deze benadering door duidelijk te maken dat verdragstaten adolescenten van vergelijkbare leeftijd niet mogen bestraffen voor online consensuele seksuele activiteit, waaronder het maken van afbeelden van zichzelf¹³.

Om in te spelen op de complexe problematiek van online seksuele exploratie en de interpretatie van het juridische kader rond online seksueel misbruik van kinderen in Nederland, stelde het Openbaar Ministerie in Nederland een aanwijzing op om duidelijk te maken hoe het zal handelen in dergelijke gevallen. Deze aanwijzing biedt een kader en regels voor de strafrechtelijke aanpak van

online seksueel misbruik van kinderen en zedendelicten. Het welzijn van het slachtoffer staat centraal in deze aanwijzing. Het vrijwillig delen van beeldmateriaal wordt daarom niet als illegaal beschouwd, zolang het beeld niet is uitgelekt. Ook hier is de positie van het slachtoffer cruciaal.

De aanwijzing geeft in detail aan wat wordt beschouwd als online seksueel misbruik van kinderen. Het Nederlandse Meldpunt Kinderporno gebruikt deze aanwijzing ook. Het meldpunt neemt anonieme meldingen aan van mensen die vermoedelijke dat ze op online beelden van seksueel kindermisbruik zijn gestuit. Het meldpunt stuurt bij vermoedelijke strafbaarheid een verwijderverzoek naar de website en internethost waar de afbeeldingen of video's zijn gepubliceerd. Bij 95% van de verstuurd meldingen wordt het materiaal binnen 24 uur verwijderd. Het meldpunt heeft niet de bevoegdheid om een

onderzoek in te stellen naar de eigenaar van de afbeeldingen of de persoon die deze heeft geplaatst. Dit kan alleen worden gedaan door justitie.

Verspreiding blijkt desondanks lastig aan te pakken. In de zaak waarin een foto van de toen 13-jarige Mert* werd verspreid door drie jongeren, besloot het Opbaar Ministerie aanvankelijk om niet te vervolgen, naar de aanwijzing. Nadat Mert zelfmoord had gepleegd, eisten zijn ouders echter dat de zaak zou worden vervolgd. Dit leidde tot taakstraffen voor twee van de drie verdachten. De verspreiding van seksueel expliciete beelden van minderjarigen kan dus altijd leiden tot een rechtszaak, ook al valt het niet onder de aanwijzing van het OM. Deze zaak geeft aan dat verspreiding niet altijd onschuldig is, maar ook dat het fenomeen zo groot is dat het strafrecht het niet adequaat kan aanpakken.

* Naam is gefingeerd.

2.2. Recente wijzigingen van juridische context in Nederland

Op 4 juli 2023 nam de Tweede Kamer nieuwe zedenwetgeving aan. Als ook de Eerste Kamer instemt, wordt het verboden om kinderen onder de 16 jaar online te benaderen voor seks, tenzij dit met wederzijdse instemming gebeurt en de betreffende actoren ouder zijn dan 12 jaar. Tijdens de behandeling van het wetsvoorstel werd ook een amendement aangenomen dat het zonder toestemming van de afgebeelde(n) verspreiden van naaktfoto's onder de zedenwetgeving plaatst. Begin 2020 kwam er al wetgeving die het strafbaar stelt om naaktbeelden - met de bedoeling om een ander schade te berokkenen - zonder toestemming online te verspreiden.

Daarnaast is nieuwe wetgeving in de maak om online beelden van seksueel misbruik van kinderen aan te pakken. Deze wetgeving geeft de nieuwe Autoriteit Online Terroristisch en Kinderpornografisch Materiaal

(ATKM) de taak om naast online terroristische content ook beelden van seksueel kindermisbruik aan te pakken. Hiermee wordt de strijd tegen het online delen van beelden van seksueel misbruik van kinderen uit het strafrecht gehaald en onder het bestuursrecht geplaatst. Het idee achter deze verandering is dat het onder het strafrecht veel lastiger is om actoren die websites hosten waarop dit materiaal wordt verspreid aan te pakken dan onder het bestuursrecht. De ATKM zal nauw samenwerken met de internetsector en krijgt ook de mogelijkheid om actoren in de hele keten aan te spreken, mocht de eindverspreider niet bereikbaar zijn of het materiaal niet verwijderen. De ATKM krijgt de mogelijkheid om fikse boetes uit te delen of over te gaan tot een last onder dwangsom. Door deze aanpak kan een internethost sneller en beter worden aangepakt.



3. Actuele ontwikkelingen in Europa

Online seksueel misbruik en seksuele uitbuiting van kinderen is ook een actueel onderwerp op Europees niveau. In Europa is het publieke debat verschoven naar de rol van de particuliere sector, met name online platforms en internet-tussenpersonen, en hun rol in het voorkomen en bestrijden van online seksueel misbruik van kinderen. Rapporten van verschillende aanbieders tonen aan dat seksueel misbruik van kinderen via hun diensten een aanhoudend probleem is dat dringend aandacht vereist¹⁴, wat wetgevers op zowel nationaal als Europees niveau ertoe aanzet om wetgeving te ontwikkelen die hun verantwoordingsplicht vergroot.

Tegen deze achtergrond publiceerde de Europese Commissie op 11 mei 2022 het voorstel voor een verordening tot vaststelling van voorschriften ter voorkoming en bestrijding van materiaal over seksueel misbruik van kinderen¹⁵ (hierna: de voorgestelde verordening). De voorgestelde verordening is bedoeld om dienstverleners rechtszekerheid te bieden ten aanzien van hun verantwoordelijkheden om risico's te beoordelen en te beperken. Waar nodig moeten aanbieders bekend materiaal over seksueel misbruik van kinderen

(hierna: kinderpornomateriaal) en nieuw kinderpornomateriaal verwijderen. Verder kunnen aanbieders verplicht worden om technologieën te gebruiken om mogelijke daders op te sporen die kinderen benaderen om hen seksueel te misbruiken (online grooming).

De voorgestelde verordening kreeg zowel veel lof als hevige kritiek van een breed scala aan belanghebbenden. Sommigen zien de voorgestelde verordening als een cruciale stap in het verantwoordelijk houden van de particuliere sector voor hun rol in het reageren op seksueel misbruik van kinderen dat plaatsvindt op hun online platforms. Anderen zien de voorgestelde verordening juist als een paard van Troje dat 'massasurveillance' in de hele Europese Unie introduceert. Opnieuw wordt de impact van dergelijke regelgevende maatregelen voornamelijk besproken vanuit het perspectief van de bescherming van kinderen (artikel 34 IVRK). Er wordt geen rekening gehouden met het recht op privacy van kinderen in termen van vertrouwelijkheid van communicatie (artikel 16 IVRK) en de impact van dergelijke wetgeving op de consensuele online seksuele exploratie van kinderen.

3.1 Voorgestelde Europese verordening

De door de Europese Commissie voorgestelde verordening van 11 mei 2022 heeft belangrijke implicaties voor dienstverleners. Een belangrijke maatregel hiervan is de opsporingsbevelregeling. Als een dienstverlener een aanzienlijk risico loopt dat zijn dienst gebruikt wordt voor online seksueel misbruik van kinderen, ondanks het feit dat er mitigerende maatregelen zijn genomen, kan de coördinerende autoriteit verzoeken om de dienstverlener een opsporingsbevel te geven. Dit betekent dat de dienstverlener technologische hulpmiddelen moet gebruiken om alle inhoud op zijn platform, met inbegrip van privé-communicatie, wordt een EU-centrum opgericht als onafhankelijk orgaan van de Europese Unie met rechtspersoonlijkheid¹⁶. Dit EU-centrum zal het proces van risicobeoordeling, detectie, melding en verwijdering vergemakkelijken. Terwijl sommigen de voorgestelde verordening zien als een cruciale stap om dienstverleners verantwoordelijk te stellen voor hun rol in de aanpak van online kindermisbruik, zien anderen dit als een schending van het recht op privacy en gegevensbescherming van volwassenen en kinderen.

Een grotendeels verwaarloosd aspect in het debat over de voorgestelde verordening is de impact op seksuele exploratie door adolescenten online. Als een aanbieder technische hulpmiddelen gebruikt om mogelijk illegaal materiaal te detecteren, kunnen alle vormen van door kinderen gegenereerd seksueel materiaal, met of zonder toestemming van de gebruiker, worden gemarkeerd als mogelijk illegaal materiaal. Vervolgens kan dit bij

ationale rechtshandhavinginstanties terechtkomen voor verder onderzoek. Gebruikte technische hulpmiddelen, waaronder kunstmatige intelligentie, kunnen niet bepalen of een seksuele afbeelding of video met een adolescent een consensuele seksuele exploratie dan wel seksueel misbruik of seksuele uitbuiting van die adolescent laat zien. Het verzamelen van aanvullend bewijs en het bepalen van de context waarin de beelden zijn gemaakt door politie en justitie is cruciaal. Anders kan er geen rekening worden gehouden met de omstandigheden waarin het materiaal is geproduceerd - en dus geen adequate kwalificatie worden gegeven.

Verder bestaat het risico dat de online seksuele exploratie van adolescenten voortdurend zal worden gecontroleerd door particuliere en overheidsactoren. Dat zou een schending op het recht op privacy zijn. Hoewel de maatregelen bedoeld zijn om kinderen te beschermen tegen online seksueel misbruik, moet vanuit een holistisch kinderrechtenperspectief de vraag worden gesteld of de negatieve impact op de online seksuele exploratie van adolescenten simpelweg kan worden afgedaan als een verwaarloosbaar neveneffect. We willen deze exclusieve focus op de bescherming van kinderen tegen online seksueel misbruik van kinderen in de voorgestelde verordening ter discussie stellen. Daarom stellen we een holistisch kinderrechtenperspectief voor dat ook rekening houdt met de impact van deze verordening op andere kinderrechten, namelijk hun recht op privacy (artikel 16 IVRK) en hun recht op ontwikkeling (artikel 6 IVRK).

4. Monitoren van privécommunicatie

Het VN-Kinderrechtencomité stelt dat kinderen en adolescenten zich seksueel moeten kunnen uiten zonder vrees voor juridische gevolgen. Het comité koppelt een dergelijke seksuele uiting echter niet duidelijk aan een van de rechten in het IVRK, bijvoorbeeld het recht op privacy (artikel 16 IVRK) of het recht op ontwikkeling (artikel 6 IVRK). De formulering van artikel 16 IVRK is gemodelleerd naar artikel 17 van het Internationaal Verdrag inzake Burgerrechten en Politieke Rechten. Volgens het VN-Mensenrechtencomité vallen seksuele privé-activiteiten met instemming van een volwassene onder het begrip privacy¹⁷. Een ander mogelijk aanknopingspunt is het recht op ontwikkeling (artikel 6 IVRK). In General Comment nr. 3 geeft het VN-Kinderrechtencomité aan dat het recht op ontwikkeling ook om zorgvuldige aandacht vraagt voor seksualiteit, gedrag en levensstijl van kinderen¹⁸. Seksuele ontwikkeling valt daarmee onder artikel 6 IVRK¹⁹. Er is momenteel echter geen duidelijke toezegging om de seksuele ontwikkeling van kinderen als onderdeel van een beschermd recht te beschouwen, wat gevolgen heeft voor de manier waarop wetgevers in de Europese Unie en lidstaten met deze kwestie omgaan.

De vraag is of de voorgestelde verordening - waardoor particuliere en overheidsactoren voortdurend inzicht hebben in de privégesprekken van adolescenten, met inbegrip van seksuele uitingen - de kinderrechten op zich schendt. Het is met name interessant om te bedenken hoe kwetsbare groepen kinderen, zoals kinderen uit de LGBTQ+-gemeenschap, door dergelijke controlemaatregelen kunnen worden getroffen. Uit recent onderzoek van Thorn naar LGBTQ+ jongerenperspectieven blijkt dat 3 van de 4 deelnemers aan het onderzoek het ermee eens waren dat het belangrijk is om seksuele geaardheid en genderidentiteit online te kunnen onderzoeken. Bovendien vond 43% van de deelnemers het normaal dat LGBTQ+ mensen van hun leeftijd naaktfoto's met elkaar delen²⁰. Gezien het belang van digitale ruimtes voor adolescenten, waaronder LGBTQ+ adolescenten, voor hun seksuele exploratie, zal het monitoren van hun privécommunicatie en het markeren van zelfgegenereerd seksueel materiaal hoogstwaarschijnlijk een remmend effect hebben op hun online seksuele exploratie. Daarmee wordt een ruimte afgesloten die essentieel is voor de seksuele ontwikkeling van veel adolescenten.

Hoewel het beschermen van kinderen tegen seksueel misbruik en uitbuiting online een legitiem doel is onder artikel 34 IVRK, kan de negatieve impact op de seksuele expressie van adolescenten niet zomaar worden bestempeld als een verwaarloosbaar neveneffect. Dit vereist een grondige discussie om een evenredige maatregel vast te stellen die het recht van adolescenten op seksuele ontwikkeling onder artikel 6 IVRK (het recht op ontwikkeling) en artikel 16 IVRK (het recht op privacy) respecteert. Hierbij dient ook artikel 5 IVRK (het beginsel om rekening te houden met de zich ontwikkelende capaciteiten van kinderen) in acht genomen te worden.

Rekening houdend met de aanzienlijke zorgen over de kinderrechten als het gaat om het monitoren van de privécommunicatie, is het een positieve ontwikkeling dat de detectie maatregelen in de voorgestelde EU-verordening op sterke tegenstand van het Europees Parlement stuiten. Op 22 november 2023 nam het Europees Parlement een voorstel van de Commissie burgerlijke vrijheden, justitie en binnenlandse zaken (LIBE-commissie) van het Europees Parlement aan om materiaal met seksueel misbruik van kinderen in de communicatie van alle gebruikers, inclusief kinderen en adolescenten, verplicht te scannen. In plaats daarvan vereist het standpunt van het Europees Parlement dat de opsporingsbevelen alleen kunnen worden uitgevaardigd als er een concreet vermoeden bestaat dat een gebruiker of een groep gebruikers online materiaal over seksueel kindermisbruik deelt. Dit betekent dat de privécommunicatie van adolescenten niet zal worden onderworpen aan algemeen toezicht en scannen. Deze herziene conceptualisering van de opsporingsbevelen zorgt voor een aanzienlijke verbetering in de bescherming van het recht van kinderen en adolescenten op privacy, en zorgt voor een proportioneel evenwicht tussen concurrerende kinderrechten. Het is uiteindelijk de trilogie welke zal bepalen hoe de wetgeving eruit komt te zien.

Het Europees Parlement heeft een belangrijk signaal afgegeven om de privacy van kinderen online te beschermen. Het gaat er nu om de balans te vinden tussen technische mogelijkheden en bescherming van de mensenrechten.

5. Conclusie en aanbevelingen

In de nieuwe zedenwetgeving proberen we rekening te houden met het feit dat het leven van jongeren, inclusief seksuele ontwikkeling, zich voor een belangrijk deel online afspeelt. Of het onderscheid tussen experimentergedrag en misbruik voldoende is vastgelegd in de wetgeving zal in de praktijk moeten blijken. Steeds vaker dreigt wetgeving de online seksuele ontwikkeling van jongeren te veroordelen. In plaats van hen op te voeden en te begeleiden, worden hun online seksuele uitingen straks beoordeeld op wenselijkheid. Op deze manier wordt vergeten om kinderen te begeleiden in gezonde seksuele ontwikkeling, offline én online. Juist voorlichting zorgt ervoor dat kinderen gezonde seksuele keuzes kunnen maken en niet afhankelijk zijn van de online pornografische wereld voor die voorlichting. Ook bewustwording van de gevolgen van online seksueel misbruik van kinderen onder jongeren is een belangrijke strategie. Deze aanpak is tot op heden onvoldoende onderzocht en verdient meer aandacht.

Het op te richten EU-centrum kan binnen de Europese Unie de plek worden waar het probleem van online seksueel misbruik van kinderen via een multistakeholderbenadering wordt aangepakt. Zo'n centrum biedt kansen die nu niet geadresseerd worden in de voorge-

stelde verordening. Door middel van onderzoek, advies, het aanbieden van technieken, het in samenspraak op zoek gaan naar maatwerk oplossingen en het stimuleren van innovatie kan de strijd tegen online seksueel misbruik van kinderen van de grond komen. Bij dit centrum zouden privacy organisaties als de Europese toezichthouder voor de gegevensbescherming (European Data Protection Board, EDPB), maar ook kinderrechten organisaties, internet service providers, online platforms en natuurlijk kinderen zelf betrokken moeten worden. Het EU-centrum kan ook signaleren waar de wetgeving tekortschiet. Bovendien kan het centrum als autoriteit het gesprek aangaan met de landen die geen lid zijn van de Europese Unie. Dit is van belang, omdat we afbeeldingen van seksueel misbruik van minderjarigen materiaal uit de Europese Unie zien verdwijnen naar landen die geen lid zijn van de Unie. De strijd tegen online seksueel misbruik van kinderen komt pas echt van de grond als we in samenspraak met alle betrokkenen maatregelen op maat nemen die alle mensenrechten respecteren. Een dergelijke samenwerking zal ervoor zorgen dat online seksueel misbruik van kinderen effectief wordt bestreden, in plaats van zich alleen maar te verplaatsen naar landen buiten de Europese Unie²¹.

Referenties

- 1 CRC Committee, General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment, CRC/C/GC/25, para. 112.
- 2 Ellen Mathijssen, Eindelijk iemand die me begrijpt, hier beschikbaar: [Scriptie Ellen Mathijssen definitieve versie.pdf](#)
- 3 Tweede Kamer der Staten generaal, Verslag van een plenair debat in de Tweede Kamer, hier beschikbaar: www.tweedekamer.nl/kamerstukken/plenaire_verslagen/detail/2022-2023/63
- 4 Rutgers Stichting, Seks onder je 25ste, 2017, hier beschikbaar: www.seksonderje25e.nl
- 5 Rutgers Stichting, Seks onder je 25ste, 2017, hier beschikbaar: www.seksonderje25e.nl
- 6 In op 4 juli 2023 aangenomen wetgeving is artikel 240b Sr omgenummerd naar artikel 252 Sr.
- 7 In op 4 juli 2023 aangenomen wetgeving is artikel 240b Sr omgenummerd naar artikel 252 Sr.
- 8 In op 4 juli 2023 aangenomen wetgeving is artikel 240b Sr omgenummerd naar artikel 252 Sr.
- 9 In op 4 juli 2023 aangenomen wetgeving is artikel 240b Sr omgenummerd naar artikel 252 Sr.
- 10 CRC Committee, General Comment No. 4: Adolescent Health and Development in the Context of the Convention on the Rights of the Child, CRC/GC/2003/04 (1 July 2003), p. 1.
- 11 Smahel/ Subrahmanyam, Adolescent Sexuality on the Internet: A Developmental Perspective in Saleh/ Grudzinskas/Judge (eds), Adolescent Sexual Behavior in the Digital Age: Considerations for Clinicians, Legal Professionals and Educators, New York, 2014.
- 12 WeProtect Global Alliance, Global Threat Assessment 2021, 2021.
- 13 CRC Committee, *Guidelines regarding the implementation of the Optional Protocol to the Convention on the Rights of the Child on the sale of children, child prostitution and child pornography, IVRK/C/156, para. 67 en 73*; CRC Committee, General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment, IVRK/C/GC/25, para. 118.
- 14 National Centre of Missing and Exploited Children (NCMEC), beschikbaar op de website met jaarcijfers van NCMEC [hier](#).
- 15 Voorstel voor een verordening van het Europees Parlement en de Raad tot vaststelling van regels ter voorkoming en bestrijding van seksueel misbruik van kinderen, COM(2022) 209 definitief van 11.5.2022.
- 16 Art 41, lid 1, voorgestelde verordening.
- 17 UN Human Rights Committee, Tonnen v. Australia, Communication No. 488/1992, U.N. Doc CCPR/C/50/D/488/1992 (1994), para. 8.2.
- 18 CRC Committee, General Comment No. 3 (HIV/AIDS and the rights of the child), CRC/GC/2003/3, para 11.
- 19 Peleg/Tobin, Art. 6 The Rights to Life, Survival, and Development in: Tobin (ed.), The UN Convention on the Rights of the Child: A Commentary, Oxford 2019.
- 20 Thorn, LGBTQ+ Youth Perspectives: How LGBTQ+ Youth are Navigating Exploration and Risks of Sexual Exploitation Online, 2023.
- 21 European Parliament, Child sexual abuse online: MEPs ready to start negotiations, 22 November 2023, [available here](#).

Voor de inhoud van de essays zijn verschillende auteurs genodigd. De vervatte opvattingen en stellingname in deze essay zijn om deze reden niet per definitie de mening van UNICEF Nederland.



ESSAY 7

NAAR EEN BETERE BESCHERMING VAN DE RECHTEN VAN HET KIND ALS SPELENDE CONSUMENT

Prof. mr. dr. S. (Simone) van der Hof, Centrum voor Recht en Digitale Technologie,
Faculteit der Rechtsgeleerdheid, Universiteit Leiden

Naar een betere bescherming van de rechten van het kind als spelende consument

Auteur:

Prof. mr. dr. S. (Simone) van der Hof, Centrum voor Recht en Digitale Technologie,
Faculteit der Rechtsgeleerdheid, Universiteit Leiden

Inhoudsopgave

| | |
|---|----|
| 1. Introductie | 80 |
| 2. Vormen van digitaal spel | 81 |
| 2.1 Commercialisering | 81 |
| 3. Exploitatieve handelspraktijken in digitaal spel | 82 |
| 3.1 Verkoopstrategieën in digitaal spel | 82 |
| 3.2 Advertenties | 82 |
| 3.3 Dark patterns | 83 |
| 3.4 Gevolgen voor kinderen | 83 |
| 4. Digitaal spel en gokken | 84 |
| 5. Datagedreven digitaal spel | 85 |
| 5.1 Personalisering | 85 |
| 5.2 Wettelijke bescherming | 85 |
| 6. Slotopmerkingen en aanbevelingen | 87 |
| 6.1 Holistisch kinderrechtenperspectief | 87 |
| 6.2 Handhaving van de wet | 87 |
| 6.3 Stimuleren van leeftijdsgericht ontwerp | 87 |
| 6.4 Hand in hand | 88 |
| Referenties | 89 |

1. Introductie

Kinderen hebben het recht om te spelen en zich te ontspannen. Dit staat in artikel 31 van het VN-Verdrag inzake de Rechten van het Kind 1989 (IVRK), ook wel VN-Kinderrechtenverdrag. Spelen draagt bij aan de ontwikkeling van kinderen door rust en ontspanning, creativiteit, sociale interactie en het leren van nieuwe vaardigheden te stimuleren. Digitale diensten in de vorm van games, sociale media en videoplatforms hebben voor kinderen aantrekkelijke nieuwe vormen van spel gecreëerd. Digitaal spel is echter zelden specifiek ontwikkeld voor kinderen en houdt ook niet altijd rekening met hun rechten. Het is een sterk gecommmercialiseerde vorm

van spel, waarbij het kind per definitie consument is als het een computerspel downloadt of een account opent bij een onlineplatform¹.

Het doel van dit essay is om handelspraktijken waar sprake is van online economische exploitatie van kinderen onder de aandacht te brengen. Het gaat om handelspraktijken die het recht op bescherming tegen die vormen van exploitatie (artikel 32 IVRK) en op vrij spel (artikel 31 IVRK) kunnen schenden. Daarna volgen aanbevelingen voor een betere online bescherming van kinderen in hun hoedanigheid als consument.



2. Vormen van digitaal spel

Digitaal spelen wordt vaak geassocieerd met computerspellen. Computerspellen worden gespeeld op een spelconsole, pc, laptop, tablet of smartphone en omvatten een breed scala aan genres. Voorbeelden van populaire computerspellen onder kinderen zijn de battle royale-game 'Fortnite', de sportgame 'FIFA 23' en de sandbox-game 'Minecraft'. Digitaal spel is echter een breder fenomeen dan het spelen van computerspellen. Er zit ook een spelelement in andere digitale diensten, zoals educatieve apps, sociale media en videoplatforms. Het maken van speelse online inhoud kan kinderen veel plezier en afleiding geven. Denk bijvoorbeeld aan het maken en delen van korte 'sketches' en dansjes op video-platforms. Of jezelf streamen terwijl je een computerspel aan het spelen bent, zodat anderen kunnen meekijken en reageren.

Het zelf creëren en delen van content leert kinderen digitale en sociale vaardigheden en draagt zo bij aan hun ontwikkeling. Het bekijken van door anderen gedeelde social media posts, filmpjes en memes is voor kinderen een vorm van vermaak, afleiding en plezier - en daarmee een vorm van digitaal spel. Verder zien we allerlei hybride vormen van spel waarin fysiek en digitaal spel worden gecombineerd. Kinderen kruipen in de huid van karakters uit computerspellen en spelen verhaallijnen in fysiek spel na. Omgekeerd wordt fysiek spel nagespeeld in virtuele werelden, zoals het spelen van verstoppertje in Minecraft. Een bordspel kan via Zoom op afstand worden gespeeld. En fysiek spelen met slim speelgoed dat verbonden is met het internet is eveneens een hybride spelvorm.

Verder geven geavanceerde technologieën als virtual reality (VR) en augmented reality (AR) een 'immersive' karakter aan het spelen in virtuele werelden. Middels VR dompelt het spelende kind onder in geavanceerde, door de computer gegenereerde, virtuele werelden van spel die het gevoel geven in een andere wereld dan de fysieke te zijn gestapt. AR projecteert daarentegen een virtuele laag op de fysieke wereld die deze interactief en manipuleerbaar maakt. Een voorbeeld is het spel Pokémon Go, waarin men Pokémon's - een soort virtuele fantasiewezens - moet 'vinden' en 'vangen' met een smartphone door rond te lopen in de fysieke wereld. Wat deze vormen van 'immersive' spelen gemeen hebben, is dat kinderen totaal verschillende realiteiten kunnen ervaren terwijl ze naast elkaar aan het spelen zijn.

2.1 Commercialisering

Digitaal spel is echter zelden specifiek ontwikkeld voor kinderen en houdt ook niet altijd rekening met hun rechten. Al in 2013 was het VN-Kinderrechtencomité (verder: het Comité) bezorgd over de toenemende commercialisering van het spel met niet op fantasierijk spel gericht fysiek speelgoed². Spel gebaseerd op televisieprogramma's kan kinderen bovendien confronteren met reclame, gewelddadige beelden en stereotypen over gender en functiebeperking, zo stelde het Comité. Weliswaar erkende het Comité de enorme voordelen van het internet als speelplaats voor kinderen, maar het wees ook op risico's als blootstelling aan cyberpesten, geweld en agressie in videospellen, plus een mogelijk gebrek aan lichaamsbeweging. In 2021 vroeg het Comité bovendien aandacht voor het commerciële karakter van digitale diensten die kinderen gebruiken³. Commerciële praktijken die volgens het Comité verboden zouden moeten zijn ten aanzien van kinderen, omvatten op gedragsgegevens gebaseerde advertenties, neuromarketing en reclame in virtuele en augmented reality-omgevingen.

Commercieel digitaal spel is niet alleen problematisch vanuit het oogpunt van het recht om te spelen in artikel 31 IVRK, maar ook van het recht op bescherming tegen economische exploitatie in het daaropvolgende artikel 32 IVRK. Dit recht ziet van oudsher vooral op het verbod op kinderarbeid, maar kreeg in de digitale wereld een nieuwe betekenis. Ook online kunnen kinderen namelijk op werk gelijkende activiteiten verrichten. Denk aan minderjarige influencers, e-sporters en streamers. Deze kinderen verdienen bescherming in de traditionele betekenis van dit recht⁴. Het recht beschermt kinderen echter meer algemeen tegen het door manipulatie onrechtmatig voordeel halen uit commerciële praktijken⁵. In deze betekenis gaat het recht over de bescherming van kinderen tegen onrechtmatige of schadelijke handelspraktijken waar niet het belang van het kind de eerste overweging is (artikel 3 lid 1 IVRK), maar het commerciële belang van de aanbieder om winst te maken met de digitale dienst.

3. Exploitatieve handelspraktijken in digitaal spel

Exploitatieve handelspraktijken omvatten commerciële praktijken die vallen binnen het bereik van artikel 32 IVRK, dat beoogt kinderen te beschermen tegen commerciële exploitatie. Economische exploitatie wordt niet gedefinieerd in het IVRK, maar omvat méér dan alleen kinderarbeid⁶. Het gaat ook over de bescherming van kinderen tegen het behalen van onrechtvaardig economisch voordeel door hen te manipuleren⁷. Kinderen lopen als consumenten van digitale diensten namelijk aanzienlijke risico's. Achter het voor kinderen aantrekkelijke, speelse en vermakelijke karakter van digitale diensten gaan verdienmodellen schuil die op slimme wijze gebruikmaken van voor kinderen (mogelijk) oneerlijke of schadelijke handelspraktijken. In de volgende paragrafen behandelen we voorbeelden van deze handelspraktijken.

3.1 Verkoopstrategieën in digitaal spel

Verdienmodellen die ten grondslag liggen aan computerspellen zijn door de jaren heen veranderd⁸. Vroeger werden computerspellen alleen in fysieke vorm verkocht. Je haalde een CD of cartridge in de winkel en stopte deze thuis in je computer of spelconsole om te gaan spelen. Nu het internet alomtegenwoordig is, worden computerspellen vaak rechtstreeks gedownload naar het apparaat waarop ze worden gespeeld. Dat heeft allerlei nieuwe mogelijkheden gecreëerd om geld te verdienen aan computerspellen. Nog steeds kan er eenmalig een bedrag voor worden betaald. Daarnaast ontstonden echter nieuwe transactievormen, zoals het afsluiten van een maandabonnement om een computerspel te spelen ('World of Warcraft'), 'games as a service' (bijvoorbeeld 'Apple Arcade' of 'Playstation Plus') en zogeheten aan microtransacties gekoppelde free to play-computerspellen.

Microtransacties omvatten een breed scala aan strategieën waarmee geld kan worden verdiend in computerspellen. Denk hierbij aan de verkoop van extra add-ons ('premium content'), zoals virtuele valuta en virtuele items als wapens en skins. Deze transacties zijn niet beperkt tot games, want ook online platforms als Roblox en TikTok bieden mogelijkheden tot in-app aankopen. Roblox biedt zoals virtuele merkspullen ('collectibles') aan⁹. Binnen TikTok is het mogelijk gifts in zogeheten TikTok battles¹⁰ te doneren. Free to play-spellen kunnen bovendien advertenties als verdienmodel

gebruiken, waarbij de speler de mogelijkheid heeft om tegen betaling een versie van de game zonder advertenties te spelen. We zien dit verdienmodel ook bij andere digitale diensten, waaronder streaming platforms als Spotify en educatieve apps als Duolingo.

3.2 Advertenties

Het is al geruime tijd bekend dat advertenties negatieve effecten kunnen hebben op kinderen. Daarom wordt op televisie en in de bioscoop geen reclame meer geprogrammeerd rond kinderprogramma's en -films. Op online platforms en in een groot aantal games waar kinderen veel tijd doorbrengen zijn advertenties wél volop aanwezig. Nieuwe vormen van marketing brengen de commerciële boodschap bovendien op een subtielere manier over. Deze vormen zijn moeilijker op te merken en te overdenken - en dus effectiever¹¹. Zo kan commerciële content slim worden verweven met niet-commerciële content, zoals in advergames.

Daarnaast worden kinderen ook betrokken bij de verspreiding van content waarvan het commerciële karakter niet altijd direct herkenbaar is. Denk bijvoorbeeld aan het delen van video's van influencers of muziek die geassocieerd is met een merk¹². De verstreming van digitaal spelen en reclame is zorgwekkend met betrekking tot kinderen, omdat het onder meer kan leiden tot ongezonde levensstijlen, meer winkelgedrag en materialisme en ouder-kind conflicten. Tegelijkertijd zijn kinderen een belangrijke doelgroep voor bedrijven als het gaat om marketing. Kinderen geven steeds meer zelf geld uit en beïnvloeden gezins aankopen. En kinderen zijn niet alleen al op zeer jonge leeftijd merkbewust, maar blijven vaak ook trouw aan merken die ze als kind waardeerden¹³.

Vanwege de mogelijk negatieve effecten op kinderen zijn er regels voor reclame die kinderen moeten beschermen. Echter zijn deze regels, uitzonderingen daargelaten¹⁴, vooral gebaseerd op zelfregulering¹⁵. Bovendien zijn wettelijke vereisten vooral gericht op transparantie. Gezien de indringende, interactieve, emotiegerichte en gepersonaliseerde aard van nieuwe marketingstrategieën zijn deze vereisten doorgaans weinig effectief. Daarnaast komt de verantwoordelijkheid te eenzijdig bij kinderen en ouders te liggen¹⁶.

3.3 Dark patterns

Met het veranderen van de verdienmodellen wijzigde ook het ontwerp van computerspellen en andere digitale diensten op een wijze die impact heeft op de rechten en het welzijn van de speler¹⁷. Aangezien er niet langer slechts één betaling voorafgaand aan het gebruik van digitale diensten is, wordt het steeds belangrijker dat gebruikers van deze diensten er veel tijd doorbrengen en verleid worden tot het doen van in-app aankopen¹⁸.

Geld verdienen is een recht van bedrijven, maar niet op een manier die onrechtvaardig of mogelijk schadelijk is voor kinderen¹⁹. Commerciële praktijken die misbruik maken van de kwetsbaarheid van kinderen om ze te verleiden of dwingen tot het doen van in-app aankopen die ze niet begrijpen of liever niet hadden gedaan, zijn simpelweg oneerlijk. Het gebruik van virtuele valuta in een game of andere digitale dienst is een oneerlijke handelspraktijk als niet wordt vermeld wat de prijs in Euro's is²⁰. De speler is zich mogelijk niet meer bewust van de werkelijke waarde van een virtueel product en geeft onbewust meer uit. Virtuele valuta zijn daarmee een voorbeeld van een zogeheten 'dark pattern', ofwel een misleidend ontwerp. Deze digitale interfaces sturen, misleiden, dwingen of manipuleren consumenten om keuzes te maken die vaak niet in hun belang zijn²¹. Er zijn talloze andere voorbeelden van dark patterns die kinderen kunnen misleiden of hun gedrag in hun digitale spel kunnen manipuleren²². Hieronder een aantal voorbeelden:

- Pay-to-win is een ontwerpkeuze die misbruik maakt van de behoefte van spelers om te concurreren en presteren. Het winnen van een computerspel of bereiken van een hoge positie in het spel wordt bijvoorbeeld onmogelijk gemaakt of kunstmatig vertraagd, tenzij de speler power-ups of andere uitbreidingen koopt (met in-game valuta).
- Pay-to-skip is een vergelijkbare strategie waarbij de speler betaalt om een moeilijk level of repetitieve en eentonige taken (ook wel grinding genoemd) over te slaan. In zowel het geval van pay-to-win als van pay-to-skip kan het spel zo zijn ontworpen dat de vaardigheden van de speler opzettelijk worden verminderd om de kans op in-app aankopen te vergroten. Sommige computerspellen dwingen de speler om op specifieke tijdstippen te spelen.

- Voor spellen die gebaseerd zijn op de werkelijke tijd kan het noodzakelijk zijn om dagelijks tijdig terug te keren om te voorkomen dat bijvoorbeeld een digitale oogst mislukt, dieren overlijden of aantrekkelijke beloningen worden gemist.
- Ook season passes maken gebruik van een vorm van manipulatie gebaseerd op tijd. In dat geval betaal je niet voor het spel zelf, maar voor toegang tot (zeer gewilde) virtuele items en exclusieve beloningen in het spel gedurende één bepaalde periode.

3.4 Gevolgen voor kinderen

De hier genoemde praktijken kunnen schadelijk zijn vanuit een economisch perspectief, omdat ze kinderen en ouders ongemerkt en ongewild met aanzienlijke kosten kunnen opzadelen²³. Bovendien kunnen deze praktijken een impact hebben op de fysieke leefwereld van kinderen, doordat tijdsgebonden gebeurtenissen of buitensporige tijdsinvestering in computerspellen andere activiteiten als onderwijs en sport verstoren of sociale relaties onder druk zetten²⁴.

Met de opkomst van games met een oneindige speluur zijn de problemen van kinderen en jongeren in hun dagelijks functioneren toegenomen²⁵. De Wereldgezondheidsorganisatie heeft in 2018 game-stoornis toegevoegd aan haar classificatiemodellen voor ziekten²⁶. Deze diagnose betreft slechts een klein percentage van de gamers. Bovendien zijn er bij sommige problemen met gamen, zoals overmatig gebruik, vaak ook andere onderliggende sociale of emotionele problemen²⁷. Niettemin is digitaal spel dat is ontworpen om spelers zo lang mogelijk vast te houden, vaak te laten terugkeren of aan te zetten tot kopen niet een vorm van spel dat alleen maar plezierig is.

Wanneer commerciële belangen de belangen van kinderen overtroeven, is de kans groot dat de rechten van kinderen worden geschonden. Sommige ontwerpkeuzes lijken daarbij – afhankelijk van leeftijd en ontwikkeling – inherent ongeschikt te zijn voor kinderen²⁸. Zowel de Wet oneerlijke handelspraktijken (artikel 6:193a e.v. BW) als de Digitale Diensten Verordening (DDV) verbieden dark patterns en voorzien in extra bescherming van kinderen. In veel gevallen leidde dat voorsnog niet tot leeftijdsge-schikt digitaal spel.

4. Digitaal spel en gokken

Ontwerpkeuzes in digitaal spel kunnen zich ook voordoen als gokken of op gokken gelijkende strategieën. Er zijn bijvoorbeeld spellen die qua uiterlijk op gokken lijken. Casinospellen als Coin Master zien er bijvoorbeeld uit als een gokautomaat. Daarnaast zijn er computerspellen die op gokken gelijkende spelelementen bevatten. Het bekendste voorbeeld is de 'loot box', een virtuele schatkist die spelers kunnen kopen of - na langdurig spel - winnen. Bij opening levert dit een willekeurige beloning op in de vorm van een virtueel item. Ook zou het doneren in zogeheten TikTok battles als een vorm van gokken kunnen worden gezien. Gebruikers kopen met virtueel geld (coins) namelijk cadeau's (gifts) om te doneren aan TikTokers die in een livestream om de gunst van de kijker strijden. Sommige kijkers ervaren sociale druk om te doneren vanwege de kans op een 'shout out' van een TikToker²⁹.

Het aanbieden van gokdiensten aan kinderen is verboden volgens de Wet op de kansspelen (Wok). Echter geldt dat verbod alleen om gokspellen die vallen binnen de definitie van de wet. Deze wet gaat niet over op gokken

gelijkende spellen of spelelementen³⁰, terwijl ze kinderen wel kunnen aanzetten tot daadwerkelijk gokken³¹. Ook kunnen deze spellen tot vergelijkbare problemen leiden, zoals het ongewild en onbewust besteden van veel tijd en geld. Naast financiële schade kunnen er ook gezondheidseffecten, waaronder angst en depressie, zijn alsmede problemen in de gezins- en relationele sfeer.

Een verbod zou op zijn plaats zijn als het ontwerp van een digitaal spel zodanig op gokken lijkt dat het dezelfde effecten heeft³². Kinderen zijn extra vatbaar voor gokken, omdat zij zich nog in hun ontwikkelfase bevinden. Aan zowel kinderen als ouders valt niet uit te leggen waarom een praktijk die alle kenmerken van gokken alsmede dezelfde effecten heeft, niet onder de Wok valt. Een evaluatie van bestaande wettelijke bescherming van kinderen tegen dit soort ontwerpkeuzes is gewenst. Verder moeten worden overwogen om het gokverbod uit te breiden. In andere landen, waaronder Spanje³³, Finland³⁴ en België³⁵, zijn er initiatieven die loot boxes gericht op kinderen moeten gaan verbieden. In Nederland roept de motie Bontenbal c.s. hiertoe op³⁶.



5. Datagedreven digitaal spel

Een andere vorm van commerciële exploitatie is het online profileren van kinderen voor commerciële doeleinden. Welbekend is dat populaire digitale diensten geld verdienen met advertenties en in-app aankopen die worden gericht op gebruikers. Bijvoorbeeld door kinderen op basis van gegevens van hun online gedrag te profileren en classificeren als een bepaald soort consument. Kinderen worden zo gereduceerd tot datapunten die zijn losgezongen van hun levensverhaal en individuele contexten. Met behulp van data mining en algoritmes worden hun interesses, persoonlijke eigenschappen, levensinstelling, seksuele identiteit en individuele kwetsbaarheden vertaald naar op hen gerichte en gepersonaliseerde online ervaringen die economisch gewin maximaliseren.

5.1 Personalisering

Gepersonaliseerde diensten kunnen bijdragen aan een positieve beleving als ze vrijblijvende aanbevelingen doen die aansluiten bij iemands interesses. Als personalisatie daarentegen tot doel heeft om op dwingende wijze de aandacht van gebruikers op te eisen en zo lang mogelijk vast te houden, dan ontstaan er effecten die niet prettig of zelfs schadelijk zijn voor kinderen³⁷. Kinderen zien online niet alleen veel advertenties, maar deze worden bovendien doelgericht geselecteerd om zo'n groot mogelijk effect te sorteren. Op basis van 'click and swipe' data stoppen algoritmes bovendien de tijdlijn van gebruikers vol met content die hen zo lang mogelijk gekluisterd moet houden aan het scherm. Sensationele content is een bekende aandachtstrekker en omvat ook content die schadelijk is voor kinderen. Denk daarbij aan beelden van afgerukte ledematen, onthoofde personen, zelfmoord en dieren mishandeling, maar ook online challenges door leeftijdgenoten die gevaarlijk gedrag van andere kinderen uitlokken en soms zelfs fataal eindigen³⁸.

Een andere strategie is het boeien van gebruikers met door algoritmes gedreven content die hun kwetsbaarheden benut en hen verstrikt in een mentaal, sociaal of fysiek ongezonde val van onder andere nepnieuws, desinformatie, extremistische content en content over eetstoornissen en extreem sporten. Met data kan

bovendien worden "berekend" wanneer de gebruiker het meest gevoelig is om geld uit te geven aan virtuele items op een online platform of in een game, bijvoorbeeld door hen gericht aan andere spelers te koppelen (het zogeheten monetized matchmaking)³⁹. Kinderen zijn wat dat betreft extra kwetsbare consumenten en verdienen meer bescherming. Het moge duidelijk zijn dat bij deze vormen van online personalisatie niet het plezier van kinderen voorop staat, maar dat de verdienmodellen van de digitale dienstenaanbieders leidend zijn.

Het data gedreven karakter van digitale diensten raakt daarmee aan alle online risico's die op basis van onderzoek naar mediaeffecten⁴⁰ worden onderscheiden ten aanzien van kinderen. Hierbij gaat het om inhoudsrisico's (confrontatie met schadelijke content), gedragsrisico's (vertonen van extremistisch gedrag en uitvoeren van gevaarlijke online challenges), contactrisico's (geautomatiseerde aanbevelingen voor "vrienden"), consumentenrisico's (op de persoon gerichte advertenties en datagestuurde "duwtjes" richting in-app aankopen of gokken), privacy-risico's (overmatige dataverzameling en commerciële profilering), risico's van geavanceerde technologieën (gebruik van kunstmatige intelligentie) en gezondheidsrisico's (informatie over ongezonde leefstijlen, dwangmatig scrollen, gevoelens van onzekerheid).

5.2 Wettelijke bescherming

Met de inwerkingtreding van de Algemene Verordening Gegevensbescherming (AVG) in 2018 is voor kinderen een hoger niveau van bescherming van hun persoonsgegevens wettelijk vastgelegd. Dat hogere niveau van bescherming van hun persoonsgegevens houdt onder meer in dat profilering van kinderen voor commerciële doeleinden - zoals gepersonaliseerde advertenties - niet is toegestaan onder de AVG⁴¹. Vorig jaar werd daarnaast de Digitale Diensten Verordening (DDV) van kracht, die online platforms verplicht om een hoog niveau van privacy, veiligheid en bescherming voor kinderen te waarborgen (artikel 28 lid 1 DDV). Deze verordening benadrukt opnieuw dat gepersonaliseerde advertenties gericht op kinderen niet zijn toegestaan (artikel 28 lid 2 DDV).

Onder de AVG zijn op kinderen gerichte en datagestuurde handelspraktijken niet toegestaan als deze niet aan kinderen kunnen worden uitgelegd of niet in hun belang zijn⁴². Daarvan is sprake als de commerciële praktijk niet bijdraagt aan het welzijn van kinderen, of hen of hun rechten schaadt.

Gezien de bovengenoemde online risico's kan worden aangenomen dat de meeste - en zo niet alle - data-gestuurde handelspraktijken niet in het belang van kinderen

zijn. Dit kan alleen anders zijn als in het ontwerp van apps en games op een privacy-vriendelijke manier een gepersonaliseerde, leeftijdsgeschikte, gezonde, leuke en uitdagende spelervaring wordt gecreëerd. De vraag is echter of daar persoonlijke gegevens voor nodig zijn. Zo is het in games mogelijk om kinderen zelf te laten kiezen voor makkelijke of moeilijke gameplay. Op deze manier kunnen kinderen (en ouders) hun privacy-instellingen zelf personaliseren.



6. Slotopmerkingen en aanbevelingen

6.1 Holistisch kinderrechtenperspectief

In dit essay staat het recht op spel en ontspanning (artikel 31 IVRK) en het recht op bescherming tegen economische exploitatie (artikel 32 IVRK) centraal. Echter, gelet op de voorbeelden die we behandeld hebben, is duidelijk geworden dat handelspraktijken ook een mogelijk negatieve impact hebben op andere kinderrechten, waaronder het recht op non-discriminatie (artikel 2 IVRK), het belang van het kind (artikel 3 lid 1 IVRK), het recht op een gezonde ontwikkeling (artikel 6 en 24 IVRK), het recht op privacy en gegevensbescherming (artikel 16 IVRK), het recht op vrijheid van informatie (artikel 17 IVRK) en het recht op vrijheid van gedachte (artikel 14 IVRK).

Verder is van belang om rekening te houden met de zich ontwikkelende vermogens van kinderen (artikel 5 IVRK) en betrekking hebben op de mate van bescherming waar kinderen recht op hebben naar gelang hun leeftijd en rijpheid. Artikel 5 IVRK draagt ook uit dat kinderen naar mate zij ouder worden en zich meer ontwikkelen recht hebben op een grotere mate van autonomie ten opzichte van hun ouders of andere wettelijk vertegenwoordigers. De impact van commerciële praktijken kan verschillend zijn voor kinderen van verschillende leeftijden. We weten bijvoorbeeld dat wat schadelijk is voor jonge kinderen, misschien niet een vergelijkbaar effect heeft op voor oudere kinderen.

Tegelijkertijd zien we ook dat juist tieners risico's lopen als consument. Bijvoorbeeld omdat ze zelfstandiger gebruik maken van apps en games, meer risico's kunnen tegenkomen door intensief gebruik ervan en mogelijk ook zelf meer risico's nemen. Kinderrechten gaan echter niet alleen over het beschermen van kinderen, maar geven kinderen ook rechten die hen in staat stellen deel te nemen aan de (digitale) samenleving, zoals het recht op vrijheid van meningsuiting (artikel 13 IVRK) en veilige toegang tot (digitale) media (artikel 17 IVRK). Het belang van digitaal spel en ontspanning voor het welzijn en de ontwikkeling van kinderen kan niet worden onderschat. Het recht op vrij spel veronderstelt dat zij daarin ook zelfstandig keuzes moeten kunnen maken. Commerciële praktijken zoals de voorbeelden in dit essay mogen een plezierige, zinvolle en gezonde online participatie van alle kinderen niet in de weg staan.

6.2 Handhaving van de wet

De Nederlandse overheid is een verdragsluitende partij bij het IVRK met de verplichting om ervoor te zorgen dat de rechten van kinderen worden gewaarborgd. De kwesties die we in dit essay bespraken worden aangepakt in wet- en regelgeving. Toch zien we dat de praktijk niet in lijn is met de bescherming die kinderen zouden moeten hebben op basis van die wet- en regelgeving. Een taak voor de overheid is om te onderzoeken hoe de naleving en handhaving van de wet kan worden verbeterd. Dit is een gesprek dat niet alleen binnen Nederland gevoerd moet worden. Veel wet- en regelgeving is Europees van aard en de bevoegdheid om in te grijpen ligt niet altijd bij Nederlandse toezichthouders. Dat ontslaat de overheid echter niet van de plicht om te zoeken naar meer gerichte handhaving - of ten minste te inventariseren welke belemmeringen er kunnen zijn én te werken aan het wegnemen daarvan. Verder bestaat de plicht om te monitoren of wetgeving nog beschermt rondom nieuwe technologische ontwikkelingen⁴³. Dit is bijvoorbeeld niet het geval bij op gokken gelijkende of gokelementen in digitale diensten.

Kinderen zijn ervaringsdeskundigen op het gebied van digitaal spel en hun verhaal moet centraal staan. Daarom moeten kinderen worden betrokken bij het opstellen of wijzigen van beleid en wetgeving die op hen van invloed is. Ook dienen zij voorgelicht te worden over hun rechten met betrekking tot digitale diensten. Er zijn daarom meer inspanningen nodig om kinderen effectieve rechtsmiddelen te bieden om schendingen van hun rechten aan te vechten. Kinderen moeten de mogelijkheid hebben om zelf een klacht in te dienen bij toezichthouders. Of zij moeten ten minste proactief op deze mogelijkheid worden gewezen - mits deze bestaat.

6.3 Stimuleren van leeftijdsgeschikt ontwerp

In 2022 publiceerde UNICEF een oproep tot actie, waarin kinderen in de regio Azië-Pacific bedrijven oproepen om leeftijds- en ontwikkelingsgerichte diensten aan te bieden aan kinderen⁴⁴. In Nederland adviseert de UNICEF-Jongerenraad over het waarborgen van kinderrechten door onder meer het vermijden van negatieve kenmerken van apps en games. Leeftijdsgericht ontwerp is de aanpak om kinderen standaard voor hun leeftijd geschikte online

ervaringen te bieden in apps en games door al bij het ontwerp rekening te houden met hun rechten en welzijn. Dit keert de huidige situatie om: in plaats van dat apps en games niet specifiek worden ontworpen met de rechten van kinderen in gedachten, doet deze aanpak dat expliciet wel. Praktisch gezien kunnen - of eigenlijk: moeten⁴⁵- bedrijven deze handschoenen oppakken door bij de ontwikkeling van apps en games standaard een kinder-rechten impact assessment (KIA) uit te voeren⁴⁶. Het doel van een KIA is onder andere om potentiële risico's van een app of game voor het welzijn en de rechten van kinderen te identificeren en vervolgens maatregelen te nemen om deze risico's te voorkomen of te beperken. Verder zijn er verschillende gedragscodes en standaarden die richting geven aan het implementeren van een leeftijdsgerichte ontwerpaanpak door bedrijven, waaronder in Nederland de Code Kinderrechten⁴⁷ en op Europees niveau het CENELEC Age Appropriate Digital Services Framework⁴⁸.

Een kwestie die verder moet worden uitgewerkt, is leeftijdsverificatie. Tenzij digitale diensten standaard geschikt zijn voor kinderen, is het noodzakelijk - of zelfs wettelijk verplicht - om te weten of de gebruikers ervan, en zo

ja welke, kinderen zijn om hen een leeftijdsgeschiedte versie te kunnen aanbieden. Voor digitale diensten die alleen bedoeld zijn voor volwassenen, moet een harde grens worden getrokken tussen gebruikers onder de 18 en gebruikers van 18 jaar en ouder. Het is belangrijk om toegankelijke, inclusieve en privacyvriendelijke leeftijdscontrolemethoden te gebruiken. Voorbeelden zijn er⁴⁹, maar de introductie ervan blijft achter. Hier ligt een taak voor de overheid om de ontwikkeling, het gebruik en de acceptatie van leeftijdsverificatie te stimuleren.

6.4 Hand in hand

Zonder wetshandhaving en toegang tot het recht komt het leeftijdsgeschiedte ontwerp van digitaal spel onvoldoende van de grond. Verplichte en duidelijke richtlijnen voor leeftijdsgeschiedte ontwerp en een op kinderen en ouders gerichte bewustwording van ontwerpen die kinderen uitbuiten of kunnen schaden, waarborgen de naleving van wettelijke verplichtingen om kinderen te beschermen. Dit is bijvoorbeeld mogelijk door uitbreiding van Kijkwijzer en PEGI⁵⁰. Ook is van belang dat naast overheid en bedrijven alle andere belanghebbenden betrokken worden. Denk aan ngo's, onderwijs en wetenschap, maar natuurlijk ook ouders en kinderen zelf.

Referenties

1. Onder 'online platform' wordt verstaan een digitale dienst waar door gebruikers gegenereerde content wordt gedeeld; zie ook artikel 3(i) Digitale dienstenverordening (DDV). Meer in het algemeen wordt in het essay de term 'digitale dienst' gebruikt voor alle online aangeboden diensten, waaronder ook computerspellen die geen online platform zijn in de zin van de DDV.
2. Committee on the Rights of the Child, **['General Comment No. 17 \(2013\) on the Right of the Child to Rest, Leisure, Play, Recreational Activities, Cultural Life and the Arts \(Art. 31\)'](#)**
3. Committee on the Rights of the Child, **['General Comment No. 25 \(2021\) on Children's Rights in Relation to the Digital Environment'](#)**
4. Verdoodt V, van der Hof S and Leiser M, 'Child Labour and Online Protection in a World of Influencers', The Regulation of Social Media Influencers (Edward Elgar Publishing 2020).
5. United Nations Committee on the Rights of the Child, **['UNCRC General Day of Discussion 1993, Economic Exploitation of Children'](#)** (1993) UN Doc CRC/C/20; Hof S van der e.a., 'The Child's Right to Protection against Economic Exploitation in the Digital World' (2020) 28 The International Journal of Children's Rights 833.
6. Swepston, L., A Commentary on the United Nations Convention on the Rights of the Child, Article 32: **[Protection from Economic Exploitation \(Brill: Nijhoff, 2012\)](#)**
7. United Nations Committee on the Rights of the Child, UNCRC General Day of Discussion 1993, Economic Exploitation of Children: UN Doc CRC/C/20 (1993).
8. Rooij AJ van e.a., 'Behavioral Design in Video Games: A Roadmap for Ethical and Responsible Games That Contribute to Long-Term Consumer Health and Well-Being' (Trimbos institute, Eindhoven University of Technology & Leiden University 2021).
9. Zie voor een uitleg van onder meer het verdienmodel van Roblox: **[Investigation: How Roblox Is Exploiting Young Game Developers \(Directed by People Make Games, 2021\)](#)**; **[Roblox: Roblox Pressured Us to Delete Our Video. So We Dug Deeper.](#)** (Directed by People Make Games, 2021).
10. Voor een uitleg van TikTok battles, **[zie hier](#)**.
11. Verdoodt V, 'The Role of Children's Rights in Regulating Digital Advertising' (2019) 27 Int. J. Child. Rechten 455.
12. Ibid.
13. Valkenburg P.M., Schermgaande Jeugd (Amsterdam: Prometheus 2014), p.166-167.
14. Zie bijvoorbeeld artikel 3a.5 Mediawet gericht op in Nederland gevestigde aanbieders van een videoplatform.
15. Zoals aangemoedigd door de richtlijn audiovisuele mediadiensten, zie overwegingen 27 en 28. In Nederland zijn in dit verband vooral relevant de Kinder- en Jeugdreclamecode en de Reclamecode Social Media & Influencer Marketing van de Stichting Reclamecode, zie **www.reclamecode.nl**.
16. Supra noot 11.
17. Rooij AJ van e.a., 'Behavioral Design in Video Games: A Roadmap for Ethical and Responsible Games That Contribute to Long-Term Consumer Health and Well-Being' (Trimbos institute, Eindhoven University of Technology & Leiden University 2021).
18. Het essay gaat hier niet verder op in, maar het afsluiten van overeenkomsten door kinderen is in Nederland (en veel andere landen) op zich al aan regels gebonden, zie artikel 1:234 BW.
19. Het voorzorgbeginsel kan vereisen dat praktijken wettelijk worden verboden of op zijn minst beperkt wanneer ze ernstige vragen oproepen over het mogelijke risico van schade aan het welzijn van kinderen; zie Lievens E, 'Growing Up with Digital Technologies: How the Precautionary Principle Might Contribute to Addressing Potential Serious Harm to Children's Rights' (2021) 39 Nordic Journal of Human Rights 128.
20. ACM, **[Leidraad bescherming online consument](#)**, (Autoriteit Consument en Markt 2023).
21. Europese Commissie, Directorate-General for Justice and Consumers, Lupiáñez-Villanueva, F., Boluda, A., Bogliacino, F., et al., **[Behavioural study on unfair commercial practices in the digital environment](#)**: dark patterns and manipulative personalisation: final report, Publications Office of the European Union, 2022.

22. Zie voor een uitgebreider overzicht: Zagal JP, Björk S and Lewis C, [‘Dark Patterns in the Design of Games’](#) (2013).
23. Zie bijvoorbeeld [‘Child Spends \\$16K on iPad Game In-App Purchases’](#) (AppleInsider, 14 December 2020) <<https://appleinsider.com/articles/20/12/13/kid-spends-16k-on-in-app-purchases-for-ipad-game-sonic-forces>>; [“My Son Spent £3,160 in One Game”](#) BBC News (15 July 2019).
24. Rooij AJ van e.a., ‘Behavioral Design in Video Games: A Roadmap for Ethical and Responsible Games That Contribute to Long-Term Consumer Health and Well-Being’ (Trimbos institute, Eindhoven University of Technology & Leiden University 2021).
25. Ibid.
26. [‘Addictive Behaviours: Gaming Disorder’](#).
27. Supra noot 24.
28. Hof S van der and others, [‘Don’t Gamble With Children’s Rights - How Behavioral Design Impacts the Right of Children to a Playful and Healthy Game Environment’](#) (2022) 4 Frontiers in Digital Health.
29. Zie bijvoorbeeld: Kritiek op TikTok om battles: [‘Het is gewoon geld schooien](#), NOS, 22 maart 2022.
30. Afdeling Bestuursrechtspraak 9 maart 2022, 202005769/1/A3, E.A. Inc. v. KSA, . [Ze kunnen mogelijk wel vallen onder de eerder behandelde](#). Wet oneerlijke handelspraktijken of Digitale Diensten Verordening als er sprake is van misleidend ontwerp of andere oneerlijke handelspraktijken.
31. Kim HS and others, ‘Do Social Casino Gamers Migrate to Online Gambling? An Assessment of Migration Rate and Potential Predictors’ (2015) 31 Journal of Gambling Studies 1819.
32. Zendle D, Meyer R, Over H. Adolescents and loot boxes: links with problem gambling and motivations for purchase. R Soc Open Sci. (2019) 6:190049. doi: 10.1098/rsos.190049; González-Cabrera J, Basterra-González A, Montiel I, Calvete E, Pontes HM, Machimbarrena JM. Loot boxes in Spanish adolescents and young adults: Relationship with internet gaming disorder and online gambling disorder. Comput Human Behav. (2022) 126:107012. doi: 10.1016/j.chb.2021.107012.
33. Anteproyecto de Ley por el que se regulan los mecanismos aleatorios de recompensa asociados a productos de software interactivo de ocio, <https://www.consumo.gob.es/sites/consumo.gob.es/files/BORRADOR%20APL%20Y%20MAIN%20MECANISMOS%20ALEATORIOS%20RECOMPENSA%20010722.pdf>.
34. Wetsvoorstel LA 42/2022 [tot wijziging van artikel 2 van de Loterijwet](#).
35. ‘Onderzoeksrapport loot boxen’ (Kansspelcommissie 2018) <https://gamingcommission.paddlecms.net/sites/default/files/2021-02/2018%20Rapport%20-%20Loot%20boxen%20%28NL%29.pdf>.
36. Motie van het lid Bontenbal c.s. over loot boxes in videogames ook in Nederland verbieden, Kamerstukken II, Vergaderjaar 2021-2022, 26 643, nr. 881.
37. Hof S van der and others, ‘The Child’s Right to Protection against Economic Exploitation in the Digital World’ (2020) 28 The International Journal of Children’s Rights 833.
38. Zie over schadelijk content in deze serie het essay ‘Het recht op bescherming tegen schadelijke content’ van Tiffany van Stormbroek, www.unicef.nl/digitale-leefomgeving-kinderen#wetenschappelijke.
39. Marr MD, Kaplan KS, Lewis NT. System and Method for Driving Microtransactions in Multiplayer Video Games. US Patent 9,789,406 B2 (2016), <https://patentimages.storage.googleapis.com/f9/c9/77/b0b7cfc6883c41/US20160005270A1.pdf>.
40. Livingstone S and Stoilova M, ‘The 4Cs: Classifying Online Risk to Children’ (Leibniz-Institut Für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI) 2021) www.ssoar.info/ssoar/handle/document/71817; OECD, ‘Children in the Digital Environment - Revised Typology of Risks’ (2021).
41. Article 29 Data Protection Working Party, ‘Opinion 02/2013 on Apps on Smart Devices’ https://ec.europa.eu/justice/article-29/documentation/opinion-recommendation/files/2013/wp202_en.pdf.
42. Artikel 29 Groep Gegevensbescherming, Richtsnoeren inzake geautomatiseerde individuele besluitvorming en profilering voor de toepassing van Verordening (EU) 2016/679 (2018), WP 251 rev.01 <https://ec.europa.eu/newsroom/article29/items/612053>.

Voor de inhoud van de essays zijn verschillende auteurs genodigd. De vervatte opvattingen en stellingname in deze essay zijn om deze reden niet per definitie de mening van UNICEF Nederland.

43. Zie in dit verband bijvoorbeeld het initiatief van de Europese Commissie voor een 'Fitness Check of EU consumer law on digital fairness', <https://commission.europa.eu/law/law-topic/consumer-protection-law/review-eu-consumer-law_en>. Recent riep het Europees Parlement in een Resolutie op tot het reguleren van addictive design in digitale diensten, European Parliament Resolution of 12 December 2023 on Addictive Design of Online Services and Consumer Protection in the EU Single Market (2023/2043(INI)), www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2023-0459_EN.html.
44. A Call to Action from Children and Young People to the Private Sector on Child Online Protection, 2022 www.unicef.org/eap/media/12051/file.
45. Zeer grote online platforms zijn onder de DDV verplicht om een impact assessment te doen waarmee ook de risico's voor kinderen en hun rechten en effectiviteit van mitigerende maatregelen in kaart worden gebracht (artikel 34 en 35 DDV). Meer in het algemeen hebben online platforms een zorgplicht gericht op de bescherming van kinderen (artikel 28 DDV).
46. In opdracht van het Ministerie van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties is hiervoor een model ontwikkeld door de Universiteit Leiden en Considerati dat binnenkort wordt gepubliceerd.
47. Zie www.codevoorkinderrechten.nl/. Inmiddels wordt er gewerkt aan een bijgewerkte versie. In de Europese Unie is de ontwikkeling van een EU Age Appropriate Design Code van start gegaan, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/group-age-appropriate-design>.
48. CEN-CENELEC Age Appropriate Digital Services Framework, https://www.cenelec.eu/media/CEN-CENELEC/CWAs/ICT/cwa18016_2023.pdf. Zie ook IEEE Standard for an Age Appropriate Digital Services Framework Based on the 5Rights Principles for Children, <https://ieeexplore.ieee.org/document/9627644>.
49. Zie bijvoorbeeld: www.yivi.app. Zie hierover ook: CNIL, Online age verification: balancing privacy and the protection of minors (2022), www.cnil.fr/en/online-age-verification-balancing-privacy-and-protection-minors.
50. PEGI geeft leeftijdsclassificaties voor videospellen waaronder informatie over gokken en in app-aankopen; zie verder <https://pegi.info/nl>.



ESSAY 8

KINDERRECHTEN, OOK IN DE DIGITALE WERELD

Prof. dr. mr. Ton Liefwaard, hoogleraar Kinderrechten, UNICEF-leerstoel, Faculteit der Rechtsgeleerdheid, Universiteit Leiden

Drs. Johan Kruip, expert kinderrechten en onderzoek, UNICEF Nederland

Kinderrechten, ook in de digitale wereld

Een reflectie op de essayreeks 'Kinderrechten in de digitale wereld'

Auteurs:

Prof. dr. mr. Ton Liefwaard, hoogleraar Kinderrechten, UNICEF-leerstoel, Faculteit der Rechtsgeleerdheid, Universiteit Leiden

Drs. Johan Kruij, expert kinderrechten en onderzoek, UNICEF Nederland

Inhoudsopgave

| | |
|---|------------|
| 1. Inleiding | 94 |
| 2. Het belang van kinderrechten | 95 |
| 3. De uitoefening van kinderrechten | 96 |
| 4. Kernpunten uit essayreeks | 97 |
| 5. Conclusie | 102 |
| 6. Aanbevelingen | 103 |
| Referenties | 105 |

1. Introductie

Kinderen hebben het recht om veilig en zonder zorgen te spelen, vrienden te maken, op te groeien, te leren en te ontspannen. Dat recht hebben zij zowel offline als online - twee werelden die sterk verweven zijn. De positieve en negatieve aspecten van digitalisering gaan echter hand in hand.

In dit essay pleiten wij voor het door ontwikkelen van de digitale wereld vanuit een kinderrechtenperspectief. Dit betekent dat enerzijds veel scherper gekeken wordt hoe digitale technologieën op een positieve manier kunnen bijdragen aan het welbevinden en de ontwikkeling van kinderen. Anderzijds is het cruciaal om de schaduwkanten van digitalisering te identificeren, te onderkennen en de risico's zoveel mogelijk in te dammen. Verschillende kinderrechten staan namelijk onder druk, zoals het recht op privacy, het recht op leven en ontwikkeling, het recht op bescherming tegen discriminatie, het recht op spelen en vrije tijd en het recht op bescherming tegen schadelijke content.

Wat vaststaat is dat de digitale wereld leuker, eerlijker, veiliger, leerzamer en kansrijker kan worden ingericht voor kinderen. Het VN-Kinderrechtenverdrag, waarin de rechten van het kind zijn neergelegd en dat voor Nederland juridisch bindend is, vormt hier een leidraad voor. Zo kan ieder kind binnen het Nederlandse Koninkrijk profiteren van, en waar nodig beschermd worden tegen, digitale technologieën. Want kinderrechten zijn niet vrijblijvend.

In 2021 publiceerde het VN-Kinderrechtencomité General Comment nr. 25 over de rechten van kinderen in relatie tot de digitale omgeving. In dit document doet het VN-Kinderrechtencomité aanbevelingen aan landen over hoe kinderrechten het beste kunnen worden gerespecteerd in de digitale leefomgeving van kinderen. Zo stuurt het comité aan op de ontwikkeling van wet- en regelgeving en specifiek beleid rondom kinderrechten en de wijze waarop digitale technologieën impact hebben op de leefwereld van kinderen. Maar het begint met te erkennen dat digitale technologieën op verschillende manieren impact hebben op de rechten van het kind en zowel positief als negatief kunnen uitwerken.

In het eerste deel van dit overkoepelende essay leggen we uit waar kinderrechten voor staan en waarom het zo belangrijk is om kinderrechten in de digitale wereld te waarborgen. Vervolgens wordt, onder verwijzing naar eerder verschenen essays in deze serie, dieper ingegaan op de kinderrechtenkwesties die spelen in de digitale wereld en welke lessen daaruit kunnen worden betrokken. Thema's die worden behandeld zijn de impact van sociale media op de mentale gezondheid, het belang van digitale weerbaarheid en digitale vaardigheden, online bescherming tegen schadelijke content, online seksueel misbruik en het belang van jongerenparticipatie bij het door ontwikkelen van de digitale diensten. Zo verschaft dit essay een dwarsdoorsnede van kinderrechtenkwesties in de digitale wereld van kinderen. Het essay wordt afgesloten met enkele conclusies en aanbevelingen.

2. Het belang van kinderrechten

De rechten van het kind, zoals neergelegd in het Internationaal Verdrag inzake de Rechten van het Kind (IVRK), ook wel VN-Kinderrechtenverdrag en nader uitgewerkt in internationale, Europese en nationale regelgeving en rechtspraak (Kilkelly & Liefwaard, 2019), omvatten een breed palet aan rechten en vrijheden die van belang zijn voor een gezonde en harmonieuze ontwikkeling van ieder kind (preambule bij het Verdrag). Deze rechten en vrijheden zijn onverkort van betekenis voor de digitale leefomgeving van kinderen. Bovendien zijn bepaalde rechten extra van belang voor de digitale wereld. Eerder werden al het recht op privacy, het recht op spel en vrije tijd en het recht op bescherming tegen schadelijke content genoemd. Kinderen hebben daarnaast ook rechten als het recht op onderwijs (art. 28 en 29 IVRK), het recht op gezondheid (art. 24 IVRK), het recht op een adequate levensstandaard (art. 27 IVRK), het recht op een eerlijk proces (art. 40 IVRK) en het recht om te worden beschermd tegen iedere vorm van geweld (art. 19 IVRK) en bepaalde vormen van uitbuiting (economisch, seksueel en anderszins; art. 32 e.v. IVRK). Bij vrijheden moet gedacht worden aan de vrijheid van meningsuiting, met inbegrip van toegang tot informatie (art. 13 IVRK), vrijheid van godsdienst (art. 14 IVRK), vrijheid van vereniging en vreedzame vergadering (art. 15 IVRK) en vrije toegang tot media (art. 17 IVRK).

Het VN-Kinderrechtenverdrag kent vier algemene beginselen (VN-Kinderrechtencomité, 2003) voor de bescherming van kinderrechten - ook wel de basiswaarden. Deze dienen als richtsnoer voor het bepalen van de maatregelen die nodig zijn om de rechten van kinderen te waarborgen, ook in relatie tot de digitale wereld. Daarmee vormen ze een lens waardoor de implementatie van alle andere rechten van het IVRK moet worden bekeken (zie ook General Comment nr. 25). Deze zijn:

1. ieder kind moet in dezelfde mate en vrij van ongerechtvaardigd onderscheid kunnen profiteren van zijn rechten (art. 2 IVRK);
2. bij alle maatregelen die kinderen betreffen moeten de belangen van het kind een eerste overweging vormen (art. 3 lid 1 IVRK);
3. het recht op leven en ontwikkeling wordt bij ieder kind gerespecteerd (art. 6 IVRK);

4. ieder kind het recht heeft om zijn mening te geven over besluiten die kinderen, in algemene of individuele zin, raken, waarbij aan die mening passend belang moet worden gehecht (art. 12).

De rechten van het kind dienen in belangrijke mate om de belangen van het kind te beschermen. Andersom wordt ook aangenomen dat de rechten van het kind niet ter zijde mogen worden geschoven met een beroep op het belang van het kind (General Comment nr. 14, par. 4). Welke belangen precies spelen is sterk afhankelijk van de specifieke context, al heeft het VN-Kinderrechtencomité wel een aantal aspecten genoemd die zwaar wegen. Denk hierbij aan de identiteit van het kind, de relatie met ouders en familie, zorg voor en bescherming van het kind, veiligheid, het recht op gezondheid, het recht op onderwijs en de stem van het kind (General Comment nr. 14, par. 52 e.v.). Het laatste punt raakt aan het vierde algemeen beginsel en betekent dat kinderen inbreng moeten kunnen hebben wanneer er een belangenafweging wordt gemaakt die over hen gaat.

Verder wijst het VN-Kinderrechtencomité in General Comment nr. 25 op de vele kansen die kinderen online worden geboden. Tegelijkertijd kunnen de belangen en rechten van het kind in het geding komen op het moment dat kinderen onvoldoende beschermd worden - bijvoorbeeld tegen schadelijke content, uitbuiting of inbreuken op privacy, of omdat zij onvoldoende gebruik kunnen maken van digitale mogelijkheden, zoals in relatie tot onderwijs, gezondheidszorg, spel en ontwikkeling. Het Comité roept verdragsstaten daarbij op om voldoende oog te hebben voor kwetsbare groepen kinderen, waaronder kinderen met een handicap, kinderen die gescheiden zijn van hun ouders, kinderen die met justitie in aanraking komen (als verdachte of als slachtoffer) of migrantenkinderen. Daarbij is van belang om te onderkennen dat de digitale wereld in eerste instantie niet is ontworpen voor kinderen, maar wel een belangrijke rol speelt in hun leven. Verdragsstaten, waaronder Nederland, dienen om die reden te waarborgen dat bij alle maatregelen rondom het voorzien in, regelen, ontwerpen, managen en gebruiken van de digitale omgeving, het belang van elk kind voorop staat (General Comment nr. 25, par. 12 e.v.).

3. De uitoefening van kinderrechten

Hoewel de rechten en vrijheden toekomen aan het kind, is hij in juridische en praktisch zin vaak afhankelijk van anderen bij de uitoefening van rechten. Kinderen worden doorgaans vertegenwoordigd door hun ouders of andere wettelijk vertegenwoordigers. De positie van ouders is daarom belangrijk voor de verwezenlijking van kinderrechten en de reden waarom het VN-Kinderrechtenverdrag de positie van ouders uitdrukkelijk beschermd (art. 18 lid 1 en art. 27 lid 3 IVRK; zie ook art. 5 IVRK). De overheid moet in de eerste plaats ouders helpen bij hun verantwoordelijkheid ten opzichte van hun kind. Van ouders wordt verwacht dat zij de belangen van hun kind zien als hun allereerste zorg (art. 18 lid 1 IVRK). Wanneer de rechten en belangen van het kind echter in het geding zijn of kunnen zijn, heeft de overheid het recht en de verantwoordelijkheid om een kind, al dan niet preventief, te beschermen. In het uiterste geval kan dit betekenen dat een kind tegen zijn ouders moet worden beschermd.

Ouders en opvoeders in bredere zin spelen ook een wezenlijke rol in de mate waarin en wijze waarop kinderen omgaan met digitale technologieën. Het belang van het kind zou daarin leidend moeten zijn voor ouders. De primaire rol van de overheid is om ouders daarin te ondersteunen, bijvoorbeeld door goede voorlichting. Tegelijkertijd mag van de overheid verwacht worden dat zij de belangen van kinderen beschermt, wat kan vragen om wet- en regelgeving of zelfs bepaalde interventies om kinderen te beschermen tegen keuzes van hun ouders.

Verder bepaalt het VN-Kinderrechtenverdrag dat naar mate een kind zich meer ontwikkelt, er meer ruimte moet komen voor de autonomie van het kind. Artikel 5 van het VN-Kinderrechtenverdrag bepaalt dat ouders zich rekenschap moeten geven van de zich ontwikkelende vermogens van het kind. Dit betekent dat naarmate een kind ouder wordt en zich verder ontwikkelt, er meer rekening moet worden gehouden met zijn wensen en behoeften. Dit geldt ook als een opdracht aan de overheid en professionals. In regelgeving, beleid en praktijk moet rekening worden gehouden met verschillen tussen kinderen. Dit beïnvloedt bijvoorbeeld hoe er wordt omgegaan met jonge en oudere kinderen en welke mate van bescherming passend wordt geacht. Maar ook vragen als in hoeverre kinderen kunnen participeren in

besluitvorming of hebben zij het recht om wel of niet in te stemmen met bepaalde beslissingen of toestemming te geven voor bepaalde handelingen, dienen te worden belicht vanuit het concept van de groeiende autonomie van het kind (General Comment nr. 25, par. 86.). Natuurlijk dient hierbij de specifieke context van de digitale leefomgeving in beeld te komen. Sommige aspecten vragen om meer bescherming, terwijl andere juist meer gaan over het erkennen van autonomie en het bieden van kansen. En ook ouders en opvoeders zouden geholpen moeten worden in het vinden van een juiste balans tussen beide (General Comment nr. 25, par. 86.).

De bescherming van kinderrechten in de digitale leefomgeving vraagt om een genuanceerde aanpak, waarbij de rechten en belangen van alle kinderen scherp voor ogen worden gehouden en ook kinderen zelf moeten worden betrokken. De vraag hoe kinderrechten te waarborgen moet ook gesteld worden, omdat de Nederlandse overheid de rechten en belangen van kinderen dient te beschermen door middel van wetgeving, beleid en andere maatregelen (art. 4 IVRK). Het gaat daarbij in de eerste plaats om het eigen handelen van de overheid op rijks- of ander niveau - waaronder ook het uitvoeren van overheidstaken door anderen, zoals in het onderwijs en in de (jeugd) zorg. Daarnaast is de overheid verplicht voorwaarden te scheppen voor de bescherming van kinderrechten bij het handelen van niet-statelijke actoren, zoals het bedrijfsleven, maatschappelijke organisaties en ook ouders en opvoeders (General Comment nr. 16).

Deze essayreeks laat treffend zien dat bij diverse thema's die raken aan de digitale leefomgeving van kinderen juist ook niet-statelijke actoren een belangrijke rol spelen. Deze actoren hebben bovendien niet per se de rechten en belangen van kinderen voor ogen, of kunnen deze mogelijk niet overzien. Overheidsbeleid is dan ook noodzakelijk - niet alleen om kennis en bewustwording te vergroten, maar ook om randvoorwaarden en grenzen te stellen waar kinderrechten in het geding kunnen komen. Omdat het juridisch kader voor de bescherming van kinderrechten niet vrijblijvend is, kan de overheid op deze verantwoordelijkheid worden aangesproken.

4. Kernpunten uit essayreeks

In dit hoofdstuk behandelen we in vogelvlucht de kinderrechtenkwesties uit de [eerder gepubliceerde](#) essays van UNICEF Nederland rondom kinderrechten.

Essay 1: Digitale inclusie

In het essay “Kinderen online: digitale inclusie als fundamenteel recht” (Deursen, 2023) worden vier fasen van toe-eigening van technologie gedefinieerd die tezamen zorgen dat de digitale omgeving toegankelijk is voor alle kinderen:

- **Fase 1:** Kinderen ontwikkelen een positieve attitude ten opzichte van een medium of platform en de motivatie om ook gebruik te maken van dit medium.
- **Fase 2:** Kinderen beschikken over internetapparaten en -verbindingen. Voor kinderen uit gezinnen met een laag inkomen is dit geen vanzelfsprekendheid.
- **Fase 3:** Kinderen beschikken over digitale vaardigheden om de digitale wereld toe te kunnen eigenen. Het gaat dan om vaardigheden in het praktische gebruik van digitale toepassingen.
- **Fase 4:** Kinderen zijn in staat om online bewuste keuzes te maken.

Dit essay gaat in de kern over het recht van ieder kind om in dezelfde mate en vrij van ongerechtvaardigd onderscheid te kunnen profiteren van zijn rechten (art. 2 IVRK). Van Nederland mag worden verwacht dat het waarborgt dat alle kinderen ‘gelijke en effectieve toegang hebben tot de digitale omgeving ‘op manieren die voor hen betekenisvol zijn’ (General Comment nr. 25, par. 9). Daarmee komt ook het recht op onderwijs in beeld, om kinderen digitaal vaardig te maken (General Comment nr. 25, par. 104). Het essay stelt vast dat in Nederland momenteel geen sprake is van digitale inclusie en verschaft diverse handvatten om digitale uitsluiting te voorkomen.

Essay 2: Schadelijke content

In het essay “Het recht op bescherming tegen schadelijke content, ook op social media” (Van Stormbroek, 2023) wordt benadrukt dat kinderen via berichtgeving op sociale media continu het risico lopen dat ze worden geconfronteerd met schadelijke content:

- Eén op de vijf tieners ziet weleens nare of heftige filmpjes op sociale media als TikTok of Instagram. Het gaat dan bijvoorbeeld om geweld tegen dieren, extreem geweld zoals massaexecuties, beelden van zelfverminking en eetstoornissen.
- Algoritmen maken de kans dat kinderen worden geconfronteerd met schadelijke content groot. Heftige of extreme inhoud heeft namelijk meer kans om ‘viral’ te gaan.
- Voor ouders en andere opvoeders is het bijna een onmogelijke opgave om hun kind zonder schadelijke content te laten opgroeien. Zij hebben onvoldoende zicht op het aanbod van content dat kinderen dagelijks krijgen voorgeschoteld op sociale media.
- Om kinderen te beschermen tegen schadelijke beelden online moet er volgens Van Stormbroek een kijkwijzer komen voor informatie op sociale media.

De inzichten uit dit essay helpen kinderen beter te beschermen tegen content die hun belangen en daarmee hun ontwikkeling van kinderen kunnen schaden. Het raakt daarmee aan een van de algemene kinderrechtenbeginselen, het recht op leven en ontwikkeling (art. 6 IVRK), en aan andere rechten zoals het recht op gezondheid (art. 24 IVRK). Het VN-Kinderrechtencomité benadrukt dat landen die zich hebben aangesloten bij het VN-Kinderrechtenverdrag alle passende maatregelen moeten nemen om risico’s voor kinderen als deze af te wenden (General Comment nr. 25, par. 14). Een kijkwijzer zoals in dit essay voorgesteld in een voorbeeld van een dergelijke maatregel General Comment nr. 25, par. 55). Bescherming in de digitale omgeving zou verder nauw verbonden moeten zijn met de bescherming van belangen van kinderen binnen de samenleving in bredere zin, waarbij ook oog is voor kwetsbare groepen kinderen (General Comment nr. 25, par. 25 en 26).



Essay 3: Data in de klas

In het essay “Data in de klas: een pleidooi voor meer vrije ruimte in het onderwijs” (Pijpers, Bomas, Dondorp & Kerssens, 2023) laten de auteurs zien dat het onderwijs steeds meer ingebed is in een digitale infrastructuur die draait op de data van gebruikers:

- Met krachtige digitale analysetools worden leerlingen intensief in hun ontwikkeling, interacties en welbevinden gevolgd.
- Datagedreven onderwijs kan kinderrechten versterken. De verzamelde data is een aanvullende informatiebron die leraren en leerlingen helpt om meer grip op het leerproces te krijgen, de kwaliteit van het leerproces kan vergroten en het recht op onderwijs en ontwikkeling kan ondersteunen.
- Datagedreven onderwijstechnologie kan kinderrechten onder druk zetten. Denk aan het recht op privacy en gegevensbescherming (art. 16 IVRK) en het recht op spelen en vrije tijd (art. 31 IVRK).
- De auteurs van het essay pleiten ervoor dat er méér vanuit kinderrechten wordt gekeken naar data-gedreven onderwijstechnologie.
- Een belangrijke vraag daarbij is wat de *dataficering* van het onderwijs betekent voor de vrije ruimte van kinderen in een digitale omgeving.

Dit essay laat treffend zien dat digitale technologieën kunnen bijdragen aan de verwezenlijking van kinderrechten, maar ook een bedreiging kunnen zijn. Professionals, en ook ouders en kinderen, zouden zich daarvan bewust moeten zijn. Het essay laat ook zien dat er nog belangrijke vragen openliggen en onderstreept het belang van de ontwikkeling van ‘evidence-based’ beleid voor het onderwijs waarin kinderrechten verankerd zijn (General Comment nr. 25, par. 103).

Essay 4: Sociale media en mentale gezondheid

In het essay “Schermgeluk en Schermverdriet” (Valkenburg, Van der Wal, Beyens, 2023) wordt beschreven dat jongeren zelf bewust zijn van zowel de positieve kanten als negatieve kanten van sociale media:

- Sociale media worden vaak als oorzaak gezien voor de verslechterde mentale gezondheid onder jongeren. Dit geldt in het bijzonder voor meisjes.
- Deze gedachte is mede gevormd omdat het snel toenemende gebruik van sociale media het afgelopen decennium gepaard ging met een verslechterde mentale gezondheid onder jongeren.
- Vrijwel alle studies laten een kleine invloed van sociale media op het welzijn van jongeren zien.
- Jongeren die offline in een kwetsbare positie verkeren, lopen ook online een vergroot risico op mentale gezondheidsschade. Voor deze jongeren geldt dat ze door sociale media een verhoogd risico hebben op depressie, angstsymptomen, angst om dingen te missen en eenzaamheid.

Verschillende kinderrechten komen in beeld bij dit essay, waarbij het recht op mentale gezondheid (art. 24 IVRK) het meest in het oog springt. De bevindingen laten zien dat aandacht voor jongeren in een kwetsbare positie extra belangrijk is om het vergrootte risico op mentale gezondheidsschade te beperken. Van de overheid mag worden verwacht hier specifieke aandacht voor te hebben (General Comment nr. 25, par. 84 en 25).

Essay 5: Digitale weerbaarheid

In het essay “Digitale weerbaarheid: een pleidooi voor participatie van kinderen” (Rozendaal & De Jong, 2023) is te lezen dat het belangrijk is dat kinderen in staat zijn om weerbaarheidsstrategieën toe te passen om op een gezonde manier gebruik te maken van sociale media. Factoren die samenhangen met digitaal weerbaarheid van kinderen zijn media-gerelateerde kennis en vaardigheden, cognitieve vaardigheden (executieve functies) en de motivatie om gezond online gedrag te vertonen. De auteurs pleiten voor het betrekken van kinderen in de ontwikkeling van effectieve interventies en beleid en raken daarmee aan een van de fundamenteën van kinderrechten, het recht op betekenisvolle participatie (art. 12 IVRK) (General Comment nr. 25, par. 18. & General Comment nr. 12).

Essay 6: Online seksueel misbruik

In het essay “Kinderrechten en online seksueel misbruik en uitbuiting van kinderen” (Gerkens & Witting, 2024) reflecteren de auteurs op de wet- en regelgeving gericht op het beschermen van kinderen op online seksueel misbruik en uitbuiting:

- In een voorgenomen verordening van de Europese Unie staat dat aanbieders van digitale diensten bekend en nieuw kinderpornomateriaal moeten verwijderen. Ook kunnen aanbieders verplicht worden om technologieën te gebruiken om mogelijke daders op te sporen die kinderen benaderen om hen seksueel te misbruiken.
- Voorstanders zien hierin een belangrijke stap om aanbieders van digitale diensten verantwoordelijk te stellen voor hun rol in de aanpak van online kindermisbruik.
- De auteurs zijn bezorgd dat kinderrechten worden geschonden als particuliere en overheidsactoren voortdurend inzicht hebben in de privégesprekken van adolescenten, met inbegrip van seksuele uitingen. Terwijl dit juist hoort bij een gezonde seksuele exploratie.
- Kinderen en adolescenten moeten begeleid worden in hun online seksuele gedrag met de juiste voorlichting en ondersteuning. Voor een effectieve strijd tegen online seksueel misbruik van kinderen moeten maatregelen op maat worden genomen die alle mensenrechten respecteren.

Niet alleen laat dit essay zien dat kinderrechten in toenemende mate ook door Europese regelgeving worden bepaald, het wijst lezers ook op de mogelijke spanning tussen verschillende kinderrechten. De bescherming van kinderen tegen seksuele uitbuiting is een groot goed. Tegelijkertijd laten de zorgen van de auteurs zien dat andere rechten in het geding kunnen komen en dat een brede strategie nodig is met als doel alle rechten en vrijheden van kinderen scherp in beeld te houden (General Comment nr. 25, par. 24 e.v.).

Essay 7: Recht op spel en bescherming tegen economische uitbuiting

In het essay “Naar een betere bescherming van de rechten van het kind als spelende consument” (Van der Hof, 2024) wordt ingegaan op het recht op bescherming tegen online economische exploitatie van kinderen (art. 32 IVRK) en het recht op vrij spel (art. 31 IVRK). Kinderen lopen aanzienlijke risico's als consumenten van digitale diensten. Achter het voor kinderen aantrekkelijke, speelse en vermakelijke karakter van digitale diensten gaan verdienmodellen schuil. Op slimme wijze wordt gebruik gemaakt van (mogelijk) oneerlijke of schadelijke handelspraktijken voor kinderen, zoals:

- Het doen van microtransacties tijdens het spelen van gratis computerspellen.
- Het gebruik van virtuele valuta, waardoor de speler zich mogelijk niet meer bewust van de werkelijke kosten.
- Op gokken gelijkende spelelementen in games, zoals de loot box. Dit is een virtuele schatkist die spelers kunnen kopen of na langdurig spel winnen. Bij opening levert dit een willekeurige beloning op.
- Gepersonaliseerde online content en advertenties op basis van data en algoritmes om economisch gewin te maximaliseren.

Dit essay draagt bij aan de bewustwording ten aanzien van de impact van digitale diensten op rechten van kinderen. Dit is noodzakelijk om kinderen effectief te beschermen, als consument en natuurlijk ook als kind met eigen rechten en vrijheden. Ook hier zal telkens een balans moeten worden gevonden tussen toegang tot digitale spelmogelijkheden en bescherming tegen oneerlijke of zelfs schadelijke praktijken. De overheid speelt hierin een cruciale rol (General Comment nr. 25, par. 111).



5. Conclusie

Digitalisering is - mede door het dagelijkse gebruik van toepassingen als computers, mobieltjes, tablets, digiborden, game consoles en VR-headsets - een integraal onderdeel van het leven van kinderen. Kinderen maken zich online vaardigheden eigen die cruciaal zijn voor de toekomst. Zo worden sociale contacten opgedaan en onderhouden in de digitale wereld, spiegelen zij zich aan rolmodellen en zorgt het voor vermaak.

Om kinderrechten in de digitale wereld beter te waarborgen is het van belang dat kinderen en opvoeders in de eerste plaats (1) toegang hebben tot de digitale wereld, weten hoe ze op een gezonde en veilige manier kunnen bewegen in die wereld en hier passend afhankelijk van hun leeftijd en ontwikkeling in worden ondersteund. Daarnaast is het van belang dat er (2) effectieve wet- en regelgeving is en wordt gehandhaafd die kinderen beschermt tegen praktijken waarbij hun rechten verwaarloosd worden, onder druk komen te staan of zelfs worden geschonden. Dit vindt steun in de aanbevelingen van het VN-Kinderrechtencomité in General Comment nr. 25.

1. Het is van belang dat alle kinderen ongeacht hun achtergrond of persoonskenmerken op een gezonde en veilige manier kennis en ervaringen kunnen opdoen in de digitale wereld. Met het oog op de snel toenemende digitalisering van de samenleving moeten kinderen hier stevig bij worden ondersteund. Dat geldt in het bijzonder kinderen die in de offline wereld om wat voor reden dan ook kwetsbaar zijn. Ten eerste door digitale toepassingen net als andere maatschappelijke voorzieningen toegankelijk te maken voor alle kinderen. Ten tweede door kinderen vaardigheden bij te brengen die nodig zijn om op een gezonde manier gebruik te maken van digitale diensten. En ten derde door de digitale weerbaarheid te vergroten. De directe omgeving van kinderen is daarbij cruciaal. Kinderen moeten ondersteund worden door ouders, maar ook anderen, zoals leerkrachten. Daarbij is wel van belang om rekening te

houden met 'de zich ontwikkelende vermogens van het kind'. Naar mate een kind ouder wordt en zich verder ontwikkelt, moet er meer rekening worden gehouden met zijn wensen en behoeften. Dit geldt ook als een opdracht aan de overheid en professionals.

2. Ten aanzien van een aantal kwesties is behoefte aan adequate wet- en regelgeving (al dan niet in Europees verband) die de digitale wereld veiliger kan helpen maken. Ook moet worden ingezet op het beter handhaven van bestaande wetgeving. Alle kinderen en in het bijzonder kinderen in een kwetsbare positie hebben het recht beschermd te worden tegen seksueel misbruik, schadelijke content, discriminatie en economische exploitatie. Te vaak wordt de verantwoordelijkheid voor die bescherming bij de gebruiker (het kind en opvoeder) neergelegd. Naleving en handhaving van wet- en regelgeving is cruciaal voor het creëren van een veilige digitale omgeving voor kinderen in games, op sociale media of andere platforms.

De essays in deze serie laten zien dat het waarborgen van kinderrechten in de digitale wereld om voortdurende aandacht vraagt. Negatieve en positieve aspecten gaan vaak hand in hand en corresponderen met een behoefte aan zowel bescherming als toegang en participatie. Of zoals verwoord in het essay "Schermgeluk en Schermverdriet" (Valkenburg, van der Wal, Beyens, 2023), het is een tweesnijdend zwaard. Het reguleren van de digitale wereld gaat gepaard met dilemma's. Zo kan datagedreven onderwijs technologie kinderen ondersteunen in hun leerproces, maar neemt deze dataficering ook vrije leerruimte in. Europese wetgeving beoogt online kindermisbruik beter aan te pakken. Tegelijkertijd kan deze wetgeving de deur openzetten naar inbreuken op de privacy jongeren en anderen.

6. Aanbevelingen

Aanbeveling 1: Borg kinderrechten in de digitale wereld

- In aanvulling op de Digital Services Act (DSA) is het waardevol voor aanbieders van digitale diensten om een Kinderrechten Impact Assessment (KIA) uit te voeren wanneer hun dienst kan worden gebruikt door kinderen, of mogelijk een impact op hen heeft.
- Gebruik het VN-Kinderrechtenverdrag als fundament bij het ontwikkelen van de kerndoelen van het vernieuwde curriculum voor het primair - en voortgezet onderwijs rondom digitale geletterdheid. Dit draagt bij aan de kwaliteit van de lesinhoud en zorgt ervoor dat kinderen kennis opdoen over hun rechten, ook in de digitale wereld.

Aanbeveling 2: Luister naar kinderen

- Politici, bestuurders en beleidsmakers moeten luisteren naar de ervaringen van kinderen en jongeren, zodat rekening kan worden gehouden met hun zorgen, wensen en verwachtingen bij het maken van beleid en regelgeving en het ontwikkelen van technologie. Zo wordt een van de meest basale behoeften van kinderen erkend - het gevoel inspraak en invloed te hebben. Deze basisbehoefte is volgens het VN-Kinderrechtenverdrag bovendien een fundamenteel recht.
- Borg de stem van jongeren op het terrein van digitalisering op een representatieve en structurele wijze in het beleidsproces op lokaal, regionaal, landelijk en Europees niveau.
- Reik kinderen middelen aan om verwaarlozing of schendingen van hun rechten in de digitale wereld aan de orde te stellen. Kinderen moeten de mogelijkheid hebben om de overheid aan te spreken op haar verantwoordelijk voor de implementatie en bescherming van kinderrechten in de digitale wereld. Hierbij kan gedacht worden aan toegang tot effectieve en kindvriendelijke rechtsmiddelen voor slachtoffers van schendingen van kinderrechten (General Comment nr. 25, par. 43 e.v.). Dit kan bijvoorbeeld samen met andere slachtoffers via collectieve acties. Hier is een rol weggelegd voor toezichthouders, zoals de Autoriteit Persoonsgegevens en de Kinderombudsman.

Aanbeveling 3: Versterk digitale vaardigheden, veerkracht en inclusie

- Bestrijd digitale ongelijkheid en organiseer specifieke aandacht voor de behoeften van kinderen in een kwetsbare positie bij aanpakken die beogen de digitale vaardigheden van kinderen te versterken. Met name voor kinderen die opgroeien in een thuissituatie met weinig financiële middelen en kinderen met een verstandelijke beperking is dit van belang. Maar ook andere groepen kinderen verdienen aandacht.
- Hanteer een multi-stakeholder benadering bij het ontwikkelen van interventies die digitale ongelijkheid bestrijden. Denk aan beleidsmakers, bestuurders, politici, scholen, ICT-industrie en software- en contentuitgevers, maar ook kinderen en ouders.
- Ondersteun als overheid ouders en scholen bij de digitale opvoeding van kinderen. Dat kan door zowel scholen als ouders duidelijke richtlijnen aan te bieden.

Aanbeveling 4: Bescherm kinderen online

- Stimuleer leeftijdsgeschikt ontwerp van digitale diensten. Op deze manier wordt bij het ontwerp van een app of game standaard rekening gehouden met wat geschikt is voor kinderen. Hierdoor zijn de rechten en het welzijn van kinderen integraal onderdeel van het ontwerp. Er zijn verschillende gedragscodes en standaarden die richting geven aan het implementeren van een leeftijdsgerichte ontwerpaanpak door bedrijven, waaronder de Code Kinderrechten in Nederland en het CENELEC Age Appropriate Digital Services Framework op Europees niveau (CEN-CENELEC 2023; IEEE 2021).
- Maak de sociale media platformen verantwoordelijk voor het voorkomen dat kinderen in aanraking komen met mogelijk schadelijke inhoud - en zie daarop toe. Zorg ervoor dat kinderen en ouders op een onafhankelijke, transparante wijze informatie krijgen over de inhoud van video's. Zorg ervoor dat die informatie aansluit bij de behoeften van kinderen en ouders.
- Schep ruimte door terughoudend te zijn met het digitaal vastleggen van de ontwikkeling van leerlingen. Zorg ervoor dat schoolleiders en leraren met een bredere blik kijken naar digitale technologie.
- Begeleid kinderen in een gezonde seksuele ontwikkeling, offline én online. Voorlichting zorgt ervoor dat kinderen gezonde en bewuste seksuele keuzes kunnen maken in hun off- en online omgeving.
- Onderzoek hoe de naleving van bestaande wet- en regelgeving op nationaal en Europees niveau kan worden verbeterd. En monitor bij nieuwe technologische ontwikkelingen of wetgeving nog de beoogde bescherming biedt.
- Gebruik toegankelijke, inclusieve en privacy-vriendelijke leeftijdscontrolemethoden. Voorbeelden zijn er, maar de introductie ervan blijft achter. Hier ligt een taak voor de overheid om de ontwikkeling, het gebruik en de acceptatie van leeftijdsverificatie te stimuleren.

Met deze essayreeks is beoogd om wetenschappelijke kennis te delen en handvatten aan te reiken om de rechten van kinderen in hun digitale leefomgeving te onderkennen en beter te waarborgen. Het gaat om een gezamenlijke verantwoordelijkheid, waarbij van de overheid een leidende rol mag worden verwacht. Verder kunnen ouders, opvoeders, onderwijs, professionals en het bedrijfsleven een verschil maken. Het actief betrekken van kinderen en jongeren staat daarbij centraal.

Referenties

CEN and CENELEC (2023), [Age appropriate digital services framework](#), CEN-CENELEC Workshop Agreement – CWA 18016:2023.

Deursen, A., van (2023), [Kinderrechten online: Digitale inclusie als fundamenteel recht](#), in: UNICEF-essayreeks kinderrechten in de digitale wereld, UNICEF Nederland, Universiteit Leiden en Kennisnet.

Gerkens, A. & Witting, S.K. (2024), [‘Kinderrechten en online seksueel misbruik en uitbuiting van kinderen’](#), in: UNICEF-essayreeks kinderrechten in de digitale wereld, UNICEF Nederland, Universiteit Leiden en Kennisnet.

Hof, S., van der (2024), [‘Naar een betere bescherming van de rechten van het kind als spelende consument’](#), in: UNICEF-essayreeks kinderrechten in de digitale wereld, UNICEF Nederland, Universiteit Leiden en Kennisnet.

IEEE Consumer Technology Society, Standards Committee (2021), [IEEE Standard for an Age Appropriate Digital Services Framework Based on the 5Rights Principles for Children](#), 9 November 2021

Kilkelly U. & Liefwaard, T. (2019), [‘International Children’s Rights: Reflections on a Complex, Dynamic, and Relatively Young Area of Law’](#), in: Kilkelly, U., Liefwaard, T. (eds), International Human Rights of Children. International Human Rights, Springer, Singapore.

Pijpers, R., Bomas, E., Dondorp, L. & Kerssens, N. (2023), [‘Data in de klas: Een pleidooi voor meer vrije ruimte in het onderwijs’](#), in: UNICEF-essayreeks kinderrechten in de digitale wereld, UNICEF Nederland, Universiteit Leiden en Kennisnet.

Rap, S.E., Schmidt E., & Liefwaard, T. (2020), [“Safeguarding the Dynamic Legal Position of Children: A Matter of Age Limits?”](#), Erasmus Law Review, 1, 4-12.

Rozendaal, E. & Jong, Ch., de (2024), [‘Digitale weerbaarheid: een pleidooi voor participatie van kinderen’](#), in: UNICEF-essayreeks kinderrechten in de digitale wereld, UNICEF Nederland, Universiteit Leiden en Kennisnet.

Stormbroek, T., van (2023), [Het recht op bescherming tegen schadelijke content, ook op social media](#), in: UNICEF-essayreeks kinderrechten in de digitale wereld, UNICEF Nederland, Universiteit Leiden en Kennisnet.

Valkenburg, P.M., Wal, A. & van der, Beyens, I. (2023), [Schermgeluk en schermverdriet: De invloed van social media op de mentale gezondheid van jongeren’](#), in: UNICEF-essayreeks kinderrechten in de digitale wereld, UNICEF Nederland, Universiteit Leiden en Kennisnet.

VN-Kinderrechtencomité (2003), General Comment No. 5. General measures of implementation of the Convention on the Rights of the Child (arts. 4, 42 and 44, para. 6), VN. Doc. CRC/GC/2003/5.

VN-Kinderrechtencomité (2009), General Comment No. 12. The right of the child to be heard, VN Doc. CRC/C/GC/12.

VN-Kinderrechtencomité (2013), General Comment No. 14 on the right of the child to have his or her best interests taken as a primary consideration (art. 3, para. 1), VN Doc. CRC/C/GC/14.

VN-Kinderrechtencomité (2013), General Comment No. 16 on State obligations regarding the impact of the business sector on children’s rights, VN Doc. CRC/C/GC/16.

VN-Kinderrechtencomité (2021), General Comment No. 25 on children’s rights in relation to the digital environment, VN Doc. CRC/C/GC/25.

Essaybundel 'Kinderrechten in de digitale wereld'

In samenwerking met: Universiteit Leiden en Kennisnet

Werkgroep:

- Prof. mr. dr. S. (Simone) van der Hof, Centrum voor Recht en Digitale Technologie, Faculteit rechtsgeleerdheid, Universiteit Leiden
- Prof. dr. mr. Ton Liefwaard, hoogleraar Kinderrechten, UNICEF-leerstoel, Faculteit der Rechtsgeleerdheid, Universiteit Leiden
- Drs. Remco Pijpers, strategisch adviseur digitale geletterdheid, stichting Kennisnet
- Drs. Daniëlle de Jong, Marketing en Communicatie Strateeg, UNICEF Nederland
- Drs. Johan Kruip, expert kinderrechten en onderzoek, UNICEF Nederland
- Hester van Meurs, communicatieadviseur, UNICEF Nederland

Fotografie: © UNICEF NL/van Bergen en © UNICEF NL/Schoonewille

Eindredactie: UNICEF Nederland en Studio Rietveld

Ontwerp: UNICEF Nederland

Oplage: 200 stuks

Drukwerk: Impress

Als 's werelds grootste kinderrechtenorganisatie biedt UNICEF hulp bij acute nood en hulp op de lange termijn. UNICEF is de VN-kinderrechtenorganisatie, met een unieke opdracht vanuit de Verenigde Naties: alle kinderen geven waar ze recht op hebben. UNICEF werkt samen met regeringen en partners en lobbyt voor het waarborgen van kinderrechten. Dat doen we in Nederland en overal op de wereld. Samen maken we het verschil voor ieder kind. Voor nu én morgen.

De essaybundel 'Kinderrechten in de digitale wereld' is tot stand gekomen in samenwerking met de Universiteit Leiden en Kennisnet.



Universiteit
Leiden

Kennisnet

Op de hoogte blijven van de essays en de lancering van de essaybundel ga dan naar www.unicef.nl/digitale-leefomgeving-kinderen

unicef 
voor ieder kind

UNICEF Nederland

Bezuidenhoutseweg 74
2594 AW Den Haag

088 444 9650
info@unicef.nl
www.unicef.nl