

## Multimedagedrag van kinderen en jongeren

### ***Praktijkgericht onderzoek naar hun beleving van multimedia en de behoefte aan interventies in het virtuele leven.***

Martine F. Delfos en Wilma Meere

**(2007)**

#### **Inleiding**

De invloed van de media, en vooral internet, is onmiskenbaar. Het is een aanzienlijke factor geworden die invloed uitoefent op alle terreinen. Ongekende mogelijkheden komen ter beschikking van bijna iedereen en jongeren genieten ervan (Maczewski, 2002). De computer heeft de wereld veroverd met internetcafé's op de meest onverwachte plekken op aarde waar je in een oogwenk verbindt met de hele wereld. De rol van jongeren daarbij is onmiskenbaar; zij maken de maatschappij mobiel (Lenhart e.a., 2005). Tot 2000 was het onderzoek naar de invloed van de computer vooral gericht op de cognitieve mogelijkheden die de computer biedt. De volle impact wordt pas langzaam zichtbaar voor volwassenen, maar de digitale wereld is al lange tijd het terrein van de adolescent. Jeugdigen bewegen zich actief op internet zonder bemoeienis van ouders, leerkrachten of andere volwassenen. Ze proberen rollen en identiteiten uit (Subrahmanyam e.a., 2004); ze experimenteren met seksualiteit (De Graaf en Vanwesenbeeck, 2006) en ontwikkelen een virtueel leven. Het schoolplein is niet meer dé ontmoetingsplaats voor jeugdigen. Chatten en email zijn normale manieren geworden om mensen te leren kennen (Sjöberg, 1999). De plaats die internet inneemt, is voor kinderen duidelijker dan voor volwassenen; zij gaan er soepel mee om. Al vroeg zijn voordelen (Delfos, 1991) en nadelen (Delfos, 1994) van de computer gepubliceerd.

De wereld waarin de opvoeding begin twintigste eeuw plaatsvindt, is drastisch veranderd. In het opvoeden van het kind spraken we altijd over drie milieus: 1 het gezin, 2 de school en 3 de wereld daarbuiten. In het derde milieu heeft zich een factor losgemaakt die een eigen status verdient, omdat de vormende invloed ervan groot is: de media. Er is sprake van een vierde milieu: het virtuele milieu (Delfos, 2006a). Onder virtueel milieu wordt de fictieve wereld verstaan die gecreëerd wordt binnen de media waarin ouders en kind zich passief (vooral televisie en video), actief en interactief (met name internet, computer, mobieltjes en gaming) bewegen. Een wereld waarin men zich zowel reëel (als zichzelf) als fictief (met verschillende identiteiten) beweegt. De huidige generatie volwassenen zijn actief in het virtuele milieu, maar zijn er niet mee opgegroeid, behalve tv. Jeugdigen groeien ermee op en zo lopen volwassenen structureel achter op jeugdigen. Er lijkt een generatiekloof te bestaan tussen 16 en 20 jaar; boven 20 begrijpt onder 16 nauwelijks meer (Delfos, 2006b; 2007). Dat is zelfs tot in de taal, 'virtueel steno' te merken.

Gaming heeft een grote vlucht genomen. Via computerspellen spelen veel mensen met of tegen elkaar in een gecreëerde wereld, zowel online (op internet verbonden met miljoenen anderen op de wereld) als offline. Het is een wereld waar jongeren vrienden maken en 's nachts om drie uur opstaan om met hun vrienden in Japan te spelen en samen een level hoger te komen in het spel. Het spel wordt onderbroken om te chatten, om elkaar op te voeden ('Je moet nu naar bed, het is laat.') en elkaar te steunen (virtueel uithuilen omdat je moeder is overleden).

De media zijn niet meer weg te denken uit onze maatschappij. Kinderen krijgen een soap als *As the world turns* met de moedermelk mee. De beelden die ze te verwerken hebben, gaan steeds sneller. De flexibele babyhersenen nemen veel media in zich op, vaak zonder dat we dat in de gaten hebben. De babyhersenen denken nog niet bij een soap: dat is tv, dat moet ik niet zo serieus nemen als mijn moeder. Als bij de nachtvoeding plotseling een fellatio in beeld komt, denkt de baby ook niet: dat is porno. Je kunt pas weten dat iets porno is als je een besef van seks hebt. Ze hebben nog geen kader waarin ze alles kunnen plaatsen. Dat betekent dat wat ze zien een onderdeel wordt van het kader dat ze ontwikkelen. Het tweede televisietoestel staat meestal in de kinderkamer en de meeste huishoudens beschikken over internet, vaak op hun eigen kamer. Seks is een belangrijk thema op internet. Kinderen en jongeren worden veelvuldig geconfronteerd met expliciet seksueel materiaal (Mitchell e.a., 2003; Peter en Valkenburg, 2006a). In het onderzoek van Mitchell gaf een kwart van de kinderen aan daar erg overstuurd van te zijn geraakt.

Het virtuele milieu is een opvoedende instantie, zonder als zodanig bedoeld te zijn (Delfos, 2006a). In dat laatste schuilt het gevaar. In tegenstelling tot ouders en school is het virtuele milieu niet als instantie aanwijsbaar en is zich er in het algemeen weinig van bewust als vormende instantie te werken. Er is ook geen motivatie om zich daar bewust van te zijn omdat het opvoeding en vorming doorgaans niet als doel heeft. Men kan op internet discussiëren over de opvoeding, maar internet als zodanig is niet aanspreekbaar. Er zijn veel informatieve sites op internet over opvoeding (7 miljoen treffers binnen een fractie van een seconde), maar het is niet eenvoudig om het kaf van het koren te scheiden.

De vorming van jeugdigen vindt inmiddels deels plaats door mensen die niet gericht zijn op vorming, geen opvoedende verantwoordelijkheid ervaren, maar erop gericht zijn hun product te verkopen. Zo dringen commerciële motieven ongemerkt de vorming van kinderen binnen. Nu is in de reclame alom bekend dat seks verkoopt. Het gevolg is dat het jonge kind veelvuldig met seks geconfronteerd wordt. Kijkcijfers bij televisie, verkoopcijfers bij games en het aantal treffers op internet zijn voornamelijk gebaseerd op commerciële motieven. De invloed van reclame op de opvoeding is groot (Greenfield, 2004) en ouders voelen zich hierdoor vaak machteloos.

De invloed van de media is zichtbaar in uiterlijke aspecten zoals kleding, taal ('ffw88'), maar ook in normen en in gedrag. De media leveren idolen en identificatiefiguren als middelen om zich te verrijken.

Media vullen tekorten aan die zijn ontstaan in een veranderende wereld. Internet geeft informatie in de haast grenzeloze behoefte aan informatie en geeft nieuwe mogelijkheden tot contact waar deze in de reële maatschappij wegvallen. Nog belangrijker is dat jeugdigen zelf actief zijn in het virtuele milieu en er zelf en met elkaar een wereld creëren (Greenfield, 2004); ouders zijn zich daar nog vaak te weinig van bewust.

De gevolgen van de sociale vorming van communicatie op internet zijn niet te overzien. Internet geeft haast eindeloze mogelijkheden in communicatie, dag en nacht en over de gehele wereld online. Er is sprake van een milieu met een 24-uurs communicatie. Daarnaast is het zo dat de diepgang en echtheid van contact eronder dreigt te lijden. Op MSN kun men zich aanmelden en wordt al dan niet 'geaccepteerd'. Als iemand iets zegt wat niet bevalt, dan kan men die persoon weggelijken, 'blokken' en deze persoon verder niet meer accepteren en eventueel 'verwijderen'. De termen die de communicatie binnenkomen zijn: 'accepteren', 'blokken', 'verwijderen'. De virtuele wereld lijkt beter beheersbaar dan de werkelijke wereld, daar kun je mensen niet zo gemakkelijk weren. Het betekent echter ook dat jeugdigen minder feedback meer krijgen op hun functioneren en er daardoor niet meer zo gemakkelijk achterkomen dat het gedrag van de ander een reactie is op hun eigen gedrag; ze leren door de verbroken relatie ('verwijderd') niet altijd over fouten heen te komen. Het gaat niet alleen om anonieme contacten maar een medium als MSN wordt vooral gebruikt om bestaande contacten uit te breiden (Gross, 2004). Het communiceren via internet mist veel non-verbale informatie, zeker als er geen beeld bij is of geluid. Ook de geur ontbreekt, die onbewust het gedrag van mensen in belangrijke mate stuurt. De emoticons, gezichtjes met emoties, kunnen de rol van non-verbaliteit niet overnemen. Het gevolg is dat de dingen vaak sterker geschreven worden, de overdrijving komt in de plaats van de non-verbale uiting. Als gevolg daarvan kunnen uitspraken ongehoord hard overkomen. Pesten op internet is mede daardoor een ernstig probleem geworden (Ybarra en Mitchell, 2004). De problematiek van kinderen in de werkelijkheid lijkt versterkt te worden in de virtuele wereld (Eijnden e.a., 2006). Kinderen die gepest worden zitten bovendien meer op internet en worden daar ernstiger gepest (Eijnden e.a., 2006). Voor eenzame mensen lijkt internet een uitkomst, maar het vinden van vrienden op internet kan hun dagelijkse leven gaan verstoren (Morahan-Martin en Schumacher, 2003). Ook introverte kinderen gebruiken internet ter compensatie van hun gebrekkige sociale vaardigheden (Valkenburg en Schouten, 2005).

Er bestaat een verschil tussen jongens en meisjes. Jongens zitten iets meer achter de computer (Madell en Muncer, 2004; Meerkerk e.a., 2006) en lijken actiever in gaming; meisjes meer in chatten zoals MSN (Meerkerk e.a., 2006). Adolescenten die problemen met hun ouders hebben, gebruiken vaker internet om online relaties te vormen (Wolak e.a., 2003). Depressieve jongeren gebruiken internet voor informatie (Gould e.a., 2002) en ze hebben de neiging om intensief met vreemden te communiceren en meer van zichzelf bloot te geven dan jongeren zonder problemen (Ybarra e.a., 2005).

Het medium is niet alleen anoniem, maar men kan zich een identiteit aanmeten die beter bevalt. Bij Second Life is het creëren van de gewenste identiteit de eerste activiteit. Via een online spel wordt een wereld gecreëerd waar men een ander is. Er moet voor betaald worden, maar er kan ook geld verdiend worden met die andere identiteit. Men kan een ander ook om de tuin leiden met een valse identiteit. Het is meer dan een spel, ook bedrijven nemen deel aan het virtuele milieu, Philips zit bijvoorbeeld op Second Life.

Als verbinden in de werkelijke wereld niet of onvoldoende lukt, kunnen relaties via internet gevormd worden die al dan niet op fictieve grond gebaseerd zijn. Men kan een fictieve minnaar nemen, een chat met een gecomputiseerd popidool hebben, en wellicht is er al een parents.com waar kinderen zich kunnen abonneren op prettiger – virtuele - ouders. Het geheugen is waarschijnlijk niet goed genoeg om werkelijke en virtuele

ervaringen altijd uit elkaar te houden. En nog belangrijker: het virtuele milieu kent zijn eigen bewustzijnsvernaauwing.

De huidige generatie jongeren tussen de 12 en 18 jaar maakt massaal gebruik van de media, vooral internet (De Graaf en Vanwesenbeeck, 2006). Kinderen en jongeren dreigen door het virtuele milieu een verworden beeld van de werkelijkheid te krijgen, van relaties en van seksualiteit. Seksualiteit is een heel belangrijk onderwerp, maar het lijkt dat jongeren bijna niet meer zelf voorgelicht worden. Via de media weten jongeren bijzondere en afwijkende dingen. Daardoor krijgen ouders soms het idee dat de jongeren alles al weten. Door een oerhollandse angst voor preutsheid durven ouders vaak minder grenzen te stellen dan ze zouden willen en ze voelen zich vaak ook machteloos tegen die kolos internet die alom beschikbaar is. Maar van de meest simpele feiten zijn jongeren vaak niet op de hoogte. In het virtuele milieu vind je de extremiteiten, het spektakel. Afwijkend kan voor jongeren normaal lijken. Ouders denken dat kinderen door de media voorgelicht zouden worden, maar vaak is er foute of gekleurde informatie waardoor eerder sprake is van 'oplichting'. Hierdoor zijn de beelden die jeugdigen van seksualiteit hebben aan de ene kant overontwikkeld zijn en niet leeftijdsadequaat (Delfos, 2003) en aan de andere kant is hun kennis schromelijk onderontwikkeld en wordt hun seksuele rijpheid overschat. Waar kinderen vroeger stiekem naar de zolder gingen bij een vriendje om vieze plaatjes te gaan kijken, krijgen ze deze plaatjes al voorgeschoteld terwijl ze onschuldig aan het chatten zijn op internet. Als je op zoek gaat naar plaatjes dan is het leeftijdsadequaat, dan kun je het plaatsen en zoveel opnemen als je wilt, anders dan wanneer ongevraagd allerlei beelden op je afkomen. Dit beïnvloedt de ontwikkeling zonder dat we nog weten hoe.

De virtuele wereld lijkt een veiliger experimenteergrond voor ontluikende seksualiteit dan de werkelijke wereld. Door de verbale expliciete informatie kunnen deelnemers seksuele experimenten starten, ondanks of misschien wel dankzij de lichaamloosheid (Subrahmanyam e.a., 2004). Omdat men de identiteit, ook leeftijd, kan verhullen, kunnen jeugdigen experimenteren terwijl niemand ze begrenst. Ze krijgen als het ware een klappertjespistool in handen met echte kogels erin (Delfos, 2005a). Vooral meisjes vinden het soms moeilijk om dingen te weigeren die ze eigenlijk niet willen doen of gaan in de seksuele interactie verder dan ze eigenlijk willen. Het aantal aangiftes van seksuele intimidatie van tieners op internet neemt flink toe (De Graaf en Vanwesenbeeck, 2006).

Er ontstaat een seksuele vorming door de media die niet gericht is op vorming of voorlichting maar op consumptie. Kinderen en jongeren lopen daardoor het risico seks als consumptieartikel te gaan behandelen.

Online pesten (Eijnden e.a., 2006), ongewenst online seksueel gedrag (Graaf en Vanwesenbeeck, 2006) en internetverslaving zijn nieuwe problemen die ontstaan. Compulsief internetgebruik hangt samen met een verslechtering van schoolprestaties en een toename van depressieve gevoelens (Meerkerk e.a., 2006). Het gebruik van internet is afhankelijk van opleidingsniveau. Allochtone jeugdigen besteden meer tijd aan de computer dan autochtone jeugdigen, vmbo-leerlingen meer dan havo-vwo (Meerkerk e.a., 2006). Jongeren met meer economische en cognitieve mogelijkheden gebruiken internet meer voor informatie dan voor gaming of chatten (Peter en Valkenburg, 2006b). In het onderwijs speelt de computer een steeds belangrijker rol, maar internet moet als instrument gezien worden dat niet vanzelfsprekend is maar onder bepaalde voorwaarde een ondersteuning kan bieden bij leerprocessen (Kuiper e.a., 2004).

Mensen hebben grenzen nodig. Als er een camera op de weg is, wordt er minder hard gereden. Voor kinderen geldt dat in nog belangrijker mate omdat ze kennis missen over de wereld en de betekenis van hun gedrag voor anderen. Pubers hebben grenzen nodig omdat ze de ervaring missen om alles op waarde te kunnen schatten (Delfos, 2005b).

De rol van de ouders is in belangrijke mate afhankelijk van hun kennis en bewustzijn van het virtuele milieu. Jonge ouders, ouders die internet met hun kinderen gebruiken en ouders van jonge pubers zijn sterker bezig met het computergebruik van hun kinderen te monitoren. Wang e.a., 2005). Als ouders te weinig kennis hebben op dit gebied zijn ze vaak bang dat het zinloos is grenzen te stellen, er ontstaat 'opvoedingsverlegenheid'. Maar ouders zijn de bodem van het bestaan van hun kinderen. Hun mening biedt jeugdigen een filter waarmee ze de wereld zien. Ouders kunnen met hun normen en waarden grote invloed uitoefenen op hun kinderen (Greenfield, 2004).

## Onderzoek

Dit onderzoek maakt deel uit van het project 'Virtueel Leven Enschede (VLE)' waarin gezocht wordt onder welke voorwaarden kinderen en jongeren een gezonde virtuele ontwikkeling kunnen doormaken. We besteden aandacht aan een gezonde lichamelijke, sociaal-emotionele, cognitieve, sportieve en creatieve ontwikkeling, maar een gezonde virtuele ontwikkeling is aan de aandacht van volwassenen ontsnapt.

In het onderhavige onderzoek staat de vraag centraal welke plaats de computer met internet in het leven van jongeren inneemt, welke positieve kanten en welke problemen zij signaleren en aan welke interventies zij behoefte hebben.

Er bestaat nog weinig informatie over aan welke interventies kinderen jongeren op het gebied van multimedia behoefte hebben. Ook ontbreken onderzoeksgegevens over de rol van ouders en professionals rond de virtuele ontwikkeling van kinderen en jongeren.

Belangstelling en aandacht voor deze virtuele werkelijkheid komt de relatie tussen ouders en kind ten goede, zoals blijkt uit de interviews met professionals uit het project Virtueel Leven Enschede. Het virtuele milieu is nieuw en zal exponentieel vernieuwen. Hierdoor zullen jongeren de voortrekkers zijn en blijven in het virtuele milieu.

Om verzekerd te zijn van een adequate aanpak die "bottom up" is ontstaan vanuit de specifieke behoefte van jeugdigen, is het nodig dat er verder onderzoek wordt gedaan.

## 1 Onderzoekspopulatie

Het project VLE wordt uitgevoerd in een van de grotere steden (ruim 150.000 inwoners) van Nederland. Voor het onderhavige onderzoek zijn drie basisscholen geselecteerd en vier scholen ressorterend onder een scholengemeenschap. Het gaat niet om een aselechte steekproef. Bij de basisscholen is er gekozen voor een 'witte' school, een 'zwarte' en een 'gemengde' school. Bij het voortgezet onderwijs is een scholengemeenschap gekozen die alle schooltypes van vmbo tot vwo in zich verenigt.

In de periode oktober/november 2006 zijn 105 kinderen en jongeren geïnterviewd over hun beleving van multimedia. De verdeling jongens/meisjes is vrijwel gelijkwaardig zowel naar basisschool als naar voortgezet onderwijs (tabel 1). De jeugdigen zijn afkomstig uit het basisonderwijs (3 scholen) en het voortgezet onderwijs (7 scholen). De leeftijdscategorie is van 10 tot 15 jaar. De kinderen van de basisschool zaten in groep 7/8; bij het voortgezet onderwijs ging het om de brugklassen. De vragenlijst is samengesteld in samenwerking met professionals uit verschillende sectoren, Martine Delfos en Wilma Meere. Onderzoek is uitgevoerd door medewerkers van de scholen en Wilma Meere.

Sekseverdeling naar schooltype			
School type	Meisjes	Jongens	Totaal
BO	26	21	47
VO	32	26	58
Totaal	58	47	105

Tabel 1: Sekseverschillen naar schooltype

Tevens zijn er interviews afgenomen bij ouders en professionals. De resultaten hiervan vallen buiten dit onderzoeksverslag. Wat betreft ouders ging het om interviews die in november 2006 zijn afgenomen. Deze telefonische interviews zijn uitgevoerd door *I en O* research. Er zijn stadsbreed aan ouders van kinderen in de leeftijd van 10 tot 15 jaar verschillende vragen gesteld. Op deze manier zijn 150 ouders geënquêteerd. Deze vragenlijst is samengesteld in samenwerking met professionals uit verschillende sectoren.

Met betrekking tot professionals zijn er ongeveer 65 professionals uit verschillende sectoren (Onderwijs, welzijn, politie, hulpverlening) in oktober en november 2006 door middel van een schriftelijke enquête bevestigd. De vragenlijst is samengesteld in samenwerking met WSNS en professionals uit verschillende sectoren.

## 2 Methode focusinterviews

### *Groepsgesprek en individuele vragenlijst*

Op de betrokken scholen zijn 105 jeugdigen bevestigd, waarvan 87 jeugdigen individueel een vragenlijst hebben ingevuld. De selectie heeft plaatsgevonden door vrijwillige opgeven door de jeugdigen. Per groep/klas namen 8 kinderen deel. De vragenlijst was anoniem. Een of twee dagen na het invullen van de vragenlijst heeft een groepsgesprek plaatsgevonden met de kinderen over het thema jeugd en multimedia. Dit gesprek werd

begeleid door de medewerker van de school, de leerkracht of hun mentor. Kort hierna (maximaal een week) vond het focusinterview plaats. Op één basisschool en een school voor voortgezet onderwijs zijn geen individuele vragenlijsten ingevuld. Op een andere basisschool hebben alle kinderen en niet alleen degenen die aan het focusinterview meededen de vragenlijst ingevuld.

De individuele vragenlijst en het groepsgesprek hebben kinderen en jongeren de gelegenheid gegeven om na te laten denken over het onderwerp zodat het denkproces en de bewustwording vooraf aan het focusinterview enigszins op gang kwam. De vragen van de individuele vragenlijst werden tevens gebruikt als leidraad voor het groepsgesprek.

#### *Focusinterview*

De door de school geselecteerde leerlingen hebben allen aangegeven regelmatig bezig te zijn met multimedia. Verder is zoveel mogelijk een gelijke verdeling jongens/meisjes gemaakt. Hoewel het geen aselechte steekproef was is ervoor zorg gedragen dat in alle groepen ook leerlingen zaten met verschillende achtergronden in nationaliteit, opleidingsniveau en sociale achtergrond. De gekozen scholen weerspiegelen voor een belangrijk deel de bevolking van de stad.

### **3 Onderzoeksvraag**

In dit exploratieve onderzoek verkennen we de vraag hoe kinderen/jongeren multimedia beleven, welke risico's ze ervaren en wat zij beleven als de positieve kanten van het fenomeen. Tevens wordt onderzocht aan welke interventiestrategieën jeugdigen behoefte hebben.

### **4 Resultaten**

#### **Algemeen**

De kernresultaten van de gesprekken zijn uitgewerkt in een verslag per school en ter toetsing en controle voorgelegd aan de co-interviewer. De verschillende onderzoekers hebben onafhankelijk van elkaar het materiaal beoordeeld en conclusies getrokken.

Alle jeugdigen op één na, hebben thuis de beschikking over een computer; degene (elfjarige) die thuis geen beschikking had over een computer ging naar een internetcafé. Ze besteden over het algemeen verscheidene uren per dag aan de computer. Veel jeugdigen spreken over verslaafd zijn en het verslaafd zijn van hun ouders. De groepsdruk en het aanstekelijkheidgedrag op internet zijn groot. De jeugdigen geven aan last te hebben van seksuele beelden en pesten op internet. Daarnaast frustrereert hen vooral het vastlopen van computers.

In Tabel 2 staan de resultaten van de vragen met betrekking tot soort internetgebruik, uitgewerkt naar sekse in percentages. Het gaat om de soort activiteit op internet en de verschillen daarin tussen jongens en meisjes.

Internetgebruik naar sekse in percentages; voorkeursvolgorde (vv)			
Soort activiteit	allen	Jongens; vv	Meisjes; vv
Websites bezoeken	87	82; 3	92; 2
Huiswerk	33	40; 7	29; 6
Computerspelletjes	78	95; 1	67; 4/5
MSN	91	87; 2	94; 1
Profielites aanmaken	57	45; 6	67; 4/5
Geweldspelletjes	40	71; 4	16; 7
e-mail	69	61; 5	71; 3

Tabel 2: Soort internetgebruik naar sekse en voorkeursvolgorde

Uit de tabel blijkt dat jeugdigen met name actief zijn op het bezoeken van websites, het doen van computerspelletjes, e-mail en MSN. Er bestaan verschillen tussen jongens en meisjes. De voorkeursvolgorde bij meisjes is: 1 MSN; 2 websites bezoeken; 3 e-mail; op een gedeelte vierde plaats staan computerspelletjes en profielites aanmaken. Bij jongens is de voorkeursvolgorde: 1 computerspelletjes; 2 MSN; 3 websites bezoeken; 4 geweldspelletjes en 5 e-mail. Het verschil is vooral belangrijk bij computerspelletjes, 95% van de jongens speelt computerspelletjes versus 67% van de meisjes. Dit verschil wordt beduidend bij geweldspelletjes, 71%

van de jongens versus 16% van de meisjes. Zowel de jongens als de meisjes gebruiken MSN veelvuldig (j:87%, m:94%). Daarbij moet aangetekend worden dat jongens tijdens het gamen via chat contact nemen over het spel. De computer wordt thuis weinig gebruikt om huiswerk te maken, en als hij gebruikt wordt gaat het om een korte tijd, jeugdigen melden 5 tot 15 minuten, terwijl 2,5 uur bij MSN gebruikelijk is.

In tabel 3 zijn onderzoeksresultaten weergegeven van de individuele vragenlijst voor de basisschool en het voortgezet onderwijs. Het gaat daarbij om basisschoolkinderen van groep 7 en 8 en brugklassers van de middelbare school. Het betreft gedrag tijdens schooldagen. De tijd op de computer neemt in het weekend en in vakanties fors toe geven jeugdigen aan.

Onderzoeksresultaten individuele vragenlijst BO/VO				
Onderwerp	↓ Aantal jeugdigen →	totaal	BO	VO
Huiswerk maken		33%	26%	40%
Ouders die regelmatig of meer vragen naar computergebruik		6%	5%	6%
1 uur tot zes uur op MSN per dag		54%	28%	75%
1 uur tot zes uur computerspel per dag		24%	26%	23%
1 uur of meer geweldspel per dag		8%	5%	10%

Tabel 3: Onderzoeksresultaten individuele vragenlijst

Het aantal jeugdigen dat huiswerk op de computer maakt is 33%; de tijd die ze eraan spenderen is meestal zeer laag, 5 tot 15 minuten. Ouders vragen bijna niet naar de ervaringen van hun kinderen op de computer, slechts 6% ouders vragen er regelmatig, zelfs vaak, naar zowel bij basisschoolkinderen als de middelbare scholieren. Jeugdigen brengen enorm veel tijd door op de computer. Als alle activiteiten opgeteld worden, zijn kinderen het belangrijkste deel van hun tijd buiten school op de computer actief. Meer dan de helft, 54% brengen meer dan een uur op MSN per dag door, waaronder 11 kinderen die meer dan 3 uur op MSN zitten, een aantal geven aan: altijd. Vooral de brugklassers in het voortgezet onderwijs MSN-en extreem veel, 75%. Ook de tijd die aan computerspelletjes wordt besteed is hoog, 24% zitten meer dan een 1 per dag computerspelletjes te doen. Bij geweldspelletjes is dat aantal lager, 10%. De tijd die computerspelletjes wordt besteed is redelijk gelijk op basisschool en voortgezet onderwijs. De communicatieve activiteiten als MSN nemen beduidend toe, op de basisschool is 28% van de kinderen meer dan een uur per dag hieraan kwijt, op de middelbare school loopt dat bij de brugklassers op tot 75%.

### Samenvattende conclusies

- 1: Kinderen en jongeren genieten van de computer, met name internet. Ze zitten dagelijks veel uren aan de computer. Het virtuele leven is een belangrijk onderdeel van hun leven. Met name MSN (Hyves) en online gaming zijn belangrijk. Ze ervaren vastlopen van een computer dan ook als enorm storend. Kinderen op de basisschool besteden iets minder tijd aan de computer dan kinderen in de brugklas. Alle kinderen die geïnterviewd zijn zitten op MSN, wat inmiddels vermoedelijk overgeheveld wordt naar Hyves. De tijd die ze erop zitten varieert van 10 minuten tot 5 uur per dag. Driekwart van de brugklassers zit meer dan een uur op MSN; meisjes langer dan jongens. De computerspelletjes zijn sekseafhankelijk, meisjes spelen minder dan jongens. Ook hier spelen basisschoolkinderen minder dan brugklassers en als ze computerspelletjes doen is het minder vaak lang zoals de tijd die op MSN wordt doorgebracht. De computer wordt thuis bijna niet voor huiswerk gebruikt. Als de tijd opgeteld wordt die de kinderen aangeven dat ze achter de computer zitten, dan wordt duidelijk dat er nauwelijks tijd overblijft na school voor andere zaken. In de vakanties neemt dit computergedrag toe. Kinderen bewegen minder omdat hun spelgedrag zich heeft verplaatst naar de computer.
- 2: Er wordt door ouders bijna niet gevraagd naar het computergebruik van de kinderen en jongeren. Gezien het feit dat het bij basisschoolkinderen vaker om een computer gaat die in de huiskamer staat, is het mogelijk dat ouders zicht hebben op wat de kinderen doen zonder ernaar te hoeven vragen. Daarentegen geldt dit voor de brugklassers niet, omdat die voor het grootste deel de computer gebruiken buiten het zicht van de ouders en de helft via een computer op hun kamer, maar ook daar vragen ouders bijna niet naar de ervaringen van de jongeren op de computer.
- 3: De kinderen en jongeren ervaren een kloof tussen de virtuele wereld en de fysieke wereld. In de virtuele wereld durf je meer, zeg je de dingen sterker. Hierdoor maak je meer ruzie met meer schelden en durf je ook

eerder verliefdheid te vertellen en verkering te nemen. Het overhevelen naar de fysieke wereld stuit op problemen.

4: Veel kinderen en jongeren geven aan dat er verslaving speelt bij henzelf en sommige geven aan dat het ook bij hun ouders speelt.

5: De kinderen en jongeren willen regels, bescherming. Ze hebben er geen problemen mee dat hun ouders en docenten op ze letten, integendeel vragen erom. Noemen zelfs het lezen van de chatgeschiedenis, zowel ter bescherming voor henzelf als voor de ouders om gerustgesteld te worden. Brugklassers raden aan om basisschoolkinderen te beschermen.

6: Kinderen willen tips. Ze waarderen het enorm als volwassenen verstand van computers en internet hebben. Pubers idem, maar zijn meer op elkaar gericht.

7: Er zijn geen virtueelcodes ontwikkeld voor bijvoorbeeld stelen, anders dan: eigen schuld, had je je wachtwoord maar niet moeten zeggen.

8: Ouders worden als belangrijkste begeleidende personen gezien, docenten als tweede. Terwijl tegelijk wordt signaleerd dat zij niet altijd zo computerbegaafd zijn. Kinderen en pubers gaan uit van begrenzende ouders als noodzaak.

9: Als problemen noemen kinderen en jongeren met name de ernst, omvang en felheid van de ruzies op MSN en de seksuele beelden en seks waar ze mee geconfronteerd worden.

10: Kinderen en pubers maken duidelijk dat er inflatie bestaat via internet met betrekking tot ernstige problematiek (suicide, automutilatie, anorexia) en het risico van aanstekelijkheid van gedrag.

## 5 Discussie

Het onderzoek is beperkt qua onderzoekspopulatie en voldoet niet aan de criteria van een aslecte steekproef. De reden hiervoor is dat het onderzoek al voor een deel gestart was voordat de wetenschappelijke fundering erbij betrokken werd en de subsidie beperkt was. De aard van het onderzoek valt onder de criteria van 'klokkeluidersonderzoek', dat wil zeggen kwalitatief goed onderzoek dat methodologisch weinig generaliseerbaar is, maar de potentie in zich draagt van de wetenschappelijke en maatschappelijke discussie te stimuleren.

In de inleiding is het bestaande onderzoek in grote lijnen geschetst en daardoor wordt duidelijk dat die gegevens uit het onderzoek die hetzelfde gebied beslaan als eerdere onderzoeken overeenkomen met wat er reeds bekend is en zijn ze in die zin generaliseerbaar. Wel is de frequentie van activiteiten op internet groter en de tijd die eraan besteed wordt. Dit lijkt echter een toename te zijn die samenhangt met de toename aan beschikbaarheid van de computer en de toename van de snelheid van computer. De internetdichtheid is in Nederland hoog. De specificatie van wat de jeugdigen doen is nieuw, maar ook de mate waarin kinderen aangeven zelf verslaafd te zijn.

Uit het onderzoek komt naar voren hoe belangrijk het virtuele milieu voor jeugdigen is.

Jeugdigen leven voor een belangrijk deel een virtueel leven naast hun fysieke leven. De groepsdruk is virtueel enorm. Een voorbeeld hiervan is bijvoorbeeld de executie van Saddam Hoessein. Door volwassenen wordt het omschreven als choquerend, vernederend en onmenselijk. Op middelbare scholen lijkt je er niet meer bij te horen als je het niet gezien hebt.

Kinderen en pubers vragen om bescherming en begrenzing, blijkt uit het onderzoek. Ze willen het van hun ouders en hun docenten. Ze hebben meer ervaring en kennis in het virtuele leven dan hun ouders, maar ze missen het inzicht en overzicht en de ervaring van volwassenen om wat ze meemaken op waarde te kunnen schatten (Delfos, 2005b; 2006b). Het is dus van belang dat we hen ondersteunen door het ontwikkelen van nieuwe denkkaders voor kinderen, ouders en professionals. Kinderen en pubers ontwikkelen en kunnen per definitie niet de psychische gevolgen overzien van hun ervaringen.

Kinderen leren sociale vaardigheden spelend op straat. Steeds meer bevinden kinderen zich in het virtuele milieu. Daar zijn andere sociale codes en is de confrontatie met de gevolgen van het eigen gedrag kleiner. Zoals een kind opmerkte: 'Als mensen zeuren blokkeer ik ze, dan hef ik het op en als ze dan nog zeuren verwijder ik ze.' Blokkeren, opheffen, verwijderen zijn termen in sociale communicatie geworden. Op MSN of Hyves missen ze de non-verbale communicatie, en daar zoeken ze oplossingen voor: 'Op MSN kun je beter uitpraten. Je durft meer. Je gebruikt emoticons. Als ik het niet begrijp dan bel ik via skype.' De overgang naar de fysieke werkelijkheid is lastig: 'Verkering vraag je via MSN, je wilt het wel zelf vragen. In het echt is het wel moeilijk.' Jeugdigen ervaren de risico's op een dagelijkse basis: 'Internet is niet veilig.' De sociale druk in de virtuele wereld is niet zo klein als men zou denken: 'Soms willen ze afspreken, dwingen ze je.'

De tijd die kinderen op MSN en met gaming doorbrengen is enorm, de uren opgeteld wordt duidelijk dat de kinderen nauwelijks iets anders doen dan achter de computer zitten. Dat doen ze niet voor niets, ze ervaren de virtuele wereld vooral als positief. Het geldt voor basisschoolkinderen minder. Jeugdigen willen de vrijheid om internet te gebruiken, maar ze willen beschermd worden tegen onaangename ervaringen, hierbij worden pesten en seksuele beelden het meest genoemd.

## Literatuur

- Delfos, M.F. (1991) De computer als hulpmiddel in de spelkamer. *NTOVO, Nederlands Tijdschrift voor Opvoeding, Vorming en Onderwijs*, jrg 8 (6).
- Delfos, M.F. (1994). Jij bent dood, daar krijg ik mooi 150 punten voor! Over de invloed van computerspeltjes. *TJJ, Tijdschrift voor Jeugdhulpverlening en Jeugdwerk*, 9-13.
- Delfos, M. F. (2003). Seksuele oplichting. Je weg vinden in het seksuele oerwoud. In: M. Schaap & E. Skubisz (Red.). *Kinderen en seksualiteit. Een positieve bijdrage*. Janusz Korczak Stichting. Jaarboek 2003. Amsterdam: Naratio.
- Delfos, M. F. (2005a, augustus 18). Alle reden tot zorg over seksgedrag. *De Volkskrant*, p. 11.
- Delfos, M. F. (2005b). *Ik heb ook wat te vertellen. Communiceren met pubers. Communiceren met kinderen en jeugdigen. Deel 2*. Amsterdam: SWP.
- Delfos, M. F. (2006a). *Het maakbare kind. Opvoeding als (ver)gissing*. Amsterdam: SWP.
- Delfos, M. F. (2006b, september 2). Gooi kinderen niet voor de wolven, maar stel grenzen en trotseer de protesten. *NRC Handelsblad*, p. 17.
- Delfos, M.F. (2007). Geef computerkinderen een eierwekker. *NRC*, 5-2-2007.
- Eijnden, R. v. d., Vermulst, A., Rooy, T. v., & Meerkerk, G. J. (2006). *Monitor Internet en Jongeren: Pesten op Internet en het Psychosociale Welbevinden van Jongeren*. Rotterdam: IVO Factsheet.
- Gould, M. S., Munfakh, J. L. H., Lubell, K., Kleinmann, M., Parker, S. (2002). Seeking Help From the Internet During Adolescence. *J. Am. Acad. Child Adolesc. Psychiatry*, 41 (10): 1182-1189.
- Graaf, H. de., & Vanwesenbeeck, I. (2006). *Seks is een game: Gewenste en ongewenste seksuele ervaringen van jongeren op internet*. Rutgers Nisso Groep, Utrecht.
- Greenfield, P. M. (2004). Developmental considerations for determining appropriate Internet use guidelines for children and adolescents. *Applied Developmental Psychology* 25, 751-762.
- Gross, E. F. (2004). Adolescent Internet Use: What we expect, what teens report. *Applied Developmental Psychology* 25, 633-649.
- Kuiper, E., Volman, M., & Terwel, J. (2004). *Internet als informatiebron in het onderwijs: een verkenning van de literatuur en een aanzet voor verder onderzoek*. Paper gepresenteerd op de Onderwijs Research Dagen 2004.
- Lenhart, A., Madden, M., & Hitlin, P. (2005). *Teens and Technology: Youth are leading the transition to a fully wired and mobile nation*. Washington DC; Pew Internet & American Life Project.
- Maczewski, M. (2002). Youth Experiences Online. *Child & Youth Care Forum*, 31(2).
- Madell, D. & Muncer, S. (2004). Gender differences in the use of the Internet by English secondary school children. *Social Psychology of Education* 7: 229-251.
- Meerkerk G., Eijnden, R. J. J. M. van den. & Rooij T. van (2006). *Monitor Internet en Jongeren: Compulsief Internetgebruik onder Nederlandse Jongeren*. IVO Factsheet Rotterdam.
- Mitchell, K. J., Finkelhor, D., & Wolak, J. (2003). The Exposure of Youth to Unwanted Sexual Material on the Internet: A National Survey of Risk, Impact, and Prevention. *Youth & Society, Vol. 34 No. 3*, 330-358.
- Morahan-Martin, J., & Schumacher, P. (2003). Loneliness and Social Uses of the Internet. *Computers in Human Behavior* 19, 659-671.
- Peter, J., & Valkenburg, P. M. (2006a). Adolescents' exposure to sexually explicit material on the Internet. *Communication Research* 33 (2), 178-204.
- Peter, J., & Valkenburg, P. M. (2006b). Adolescents' internet use: Testing the "disappearing digital divide" versus the "emerging digital "differentiation" approach. *Poetics* 34, 293-305.
- Sjöberg, U. (1999). The rise of the electronic individual: A study of how young Swedish teenagers use and perceive Internet. *Telematics and Informatics* 16, 113-133.
- Subrahmanyam, K., Greenfield, P. M., & Tynes, B. (2004). Constructing sexuality and identity in an online teen chat room. *Applied Developmental Psychology* 25, 651-666.
- Valkenburg, P.M., & Schouten, A. P. (2005). Developing a model of adolescent friendship formation on the Internet. *Cyberpsychology and Behavior* 8 (5): 423-430.
- Wolak, J., Mitchell, K. J., & Finkelhor, D. (2003). Escaping or connecting? Characteristics of youth who form close online relationships. *Journal of Adolescence* 26,105-119.



Ybarra, M. L., & Mitchell, K. J. (2004). Youth engaging in online harassment: associations with caregiver–child relationships, Internet use, and personal characteristics. *Journal of adolescence*, *27*, 319-336.

Ybarra, M. L., Alexander, C., Mitchell, K. J. (2005). Depressive symptomatology, youth Internet use, and online interactions: a national survey.

Dr. Martine Delfos is psycholoog, [www.mdelfos.nl](http://www.mdelfos.nl)

Wilma Meere is sociaal werkster, [www.wmprojecten.nl](http://www.wmprojecten.nl)