

**Het Nederlands Jeugdinstituut ziet de digitale wereld niet als een apart leefdomein, maar als een integraal onderdeel van het leven van kinderen en jongeren. Daarom vraagt de digitale wereld óók pedagogische aandacht; het kan een belangrijke ondersteunende of ondermijnende rol spelen in ontwikkeling en opvoeding.**

### **Antwoord op de vragen van de Kamercommissie**

#### **1. Wat weet men al wel over dit onderwerp en wat zijn de belangrijkste wetenschappelijke conclusies over dit onderwerp?**

##### De effecten zijn voor iedereen anders

Media dragen bij aan het vervullen van de ontwikkelingsbehoeften van kinderen en jongeren. Maar er is geen eenduidig antwoord te geven op de vraag of mediagebruik een negatief of positief effect heeft. De effecten van mediagebruik hangen af van de kinderen en jongeren zelf, de media die ze gebruiken, de onderwerpen waar het over gaat en de context waarin het mediagebruik plaatsvindt.

##### De digitale wereld kan bestaande problemen en gedrag versterken

Uit onderzoek blijkt dat digitale technologie bepaalde problemen kan versterken. Bij een kleine groep gaat het mediagebruik ook echt ten koste van andere belangrijke activiteiten. Denk aan problematisch gamen of sociale mediagebruik. Maar dit gedrag hangt veelal ook samen met bepaalde omstandigheden zoals problemen op school, en met persoonlijke kenmerken zoals een laag zelfbeeld.

##### Overige noemenswaardige conclusies

- Het verband tussen schermtijd en fysieke gezondheid, bijvoorbeeld in de vorm van te weinig beweging, meer bijziendheid en slechtere ontwikkeling van motorische vaardigheden, is wetenschappelijk beter onderbouwd dan de relatie tussen mediagebruik en mentaal welbevinden. Dat komt doordat bij mentaal welbevinden meer factoren een rol spelen. Dat maakt de relatie met mediagebruik moeilijker te onderzoeken.
- Jonge kinderen worden meer in hun mediagedrag begeleid dan pubers en adolescenten.
- Jonge kinderen kunnen veel leren van educatieve content. Dit kan positieve invloed hebben op hun schoolprestaties en doorwerken in hun verdere schoolcarrière.
- Kinderen die onvoldoende begeleid worden in hun mediagedrag, lopen meer risico op problemen.
- Een actieve media-opvoedstijl die de autonomie van een tiener ondersteunt, werkt beter dan een op verbod gerichte aanpak.

#### **2. Wat weet men nog niet? Waar zou men nog meer over te weten moeten komen?**

Op dit moment is het moeilijk om verbanden uit bestaand wetenschappelijk onderzoek goed te duiden. Die verbanden zijn niet causaal. Zo is er bijvoorbeeld geen causaal verband gevonden tussen een negatief zelfbeeld en gebruik van sociale media. Activiteiten in de digitale wereld kunnen dus de oorzaak zijn van bepaalde problemen, maar ook het gevolg zijn van die problemen. Ook weten we nog weinig of niets over:

- De daadwerkelijke positieve effecten van de digitale wereld;
- Media-effecten op het heel jonge kind (jonger dan 4 jaar) en op de leeftijdsgroep van 5 tot en met 10 jaar;
- Wat kinderen in kwetsbare situaties nodig hebben om optimaal te profiteren van de digitale wereld;
- De kwaliteit en effectiviteit van de vele initiatieven rond mediawijsheid;

- Hoe de vaardigheden van ouders en professionals versterkt kunnen worden;
- Hoe onderwijs, wijkteams, jongerenwerk, jeugdzorg, politie en andere onderdelen van de systeemwereld beter kunnen samenwerken aan de gedeelde verantwoordelijkheid voor jeugdigen en media.

### **3. Hoe kan de commissie Digitale Zaken het beste bijdragen aan het maken van beleid op dit onderwerp?**

#### Opgroeien in een digitale wereld is (ook) een pedagogisch vraagstuk

Kinderen veilig, gezond en kansrijk laten opgroeien in de digitale wereld is niet alleen een kwestie van de juiste middelen hebben of vaardigheden aanleren. Het gaat ook om het pedagogisch reageren en begeleiden van kinderen, jongeren en hun gezinnen. Het ontbreken van die begeleiding kan juist zorgen voor het ontstaan van risico's.

#### Zie de digitale en de fysieke omgeving niet als twee aparte beleidsterreinen

Bij het maken van beleid moet ook standaard gekeken worden naar de betekenis voor de digitale wereld. Een kwetsbaarheid in de fysieke wereld is vaak ook een kwetsbaarheid in de digitale wereld en vice versa. Dat komt doordat de digitale wereld kwetsbaarheden uitvergroot. Denk bijvoorbeeld aan bestaande mentale problemen of pestgedrag.

#### Help kinderen en jongeren ontmoeting en ontspanning ook buiten de digitale wereld te zoeken

Naast aandacht voor gezond mediagebruik is het passend inrichten van de fysieke wereld ook belangrijk. De sociale en fysieke omgeving moet aantrekkelijk en gastvrij zijn voor kinderen en jongeren. Denk bijvoorbeeld aan voldoende veilige speel- en ontmoetingsplekken of het toegankelijk maken van het sport- en vrijetijdsaanbod.

#### Digitale middelen zijn niet voor iedereen even toegankelijk

Op dit moment kan niet iedereen op dezelfde en verantwoorde manier meedoen aan de digitale samenleving. Soms ontbreken daarvoor de middelen, bijvoorbeeld een goede internetaansluiting, of de digitale vaardigheden om goed mee te kunnen komen. Kinderen en jongeren leren niet vanzelf hoe ze in de digitale wereld veilig en gezond kunnen leven. Als ze daarvoor vanuit hun eigen omgeving geen kansen en mogelijkheden krijgen, moeten die op andere plekken geboden worden.

#### De digitale wereld wordt door commerciële belangen gedreven

Anders dan de fysieke publieke ruimte zijn digitale ruimtes - zowel sociale media als publieke diensten - bijna allemaal in handen van commerciële bedrijven. Dat betekent dat die digitale ruimtes worden gedreven door verdienmodellen. Deze verdienmodellen hebben vaak andere belangen dan maatschappelijke belangen zoals het welzijn van de gebruiker of van de samenleving als geheel. Daarom is het noodzakelijk dat overheden bedrijven die de infrastructuur van de online omgeving maken en beheren, aanspreken op hun verantwoordelijkheden, en waar nodig die verantwoordelijkheid met regelgeving afdwingen.

#### Kinderen, jongeren én ouders moeten gehoord worden in onderzoek én in het publieke debat

Kinderen, jongeren en ouders hebben zelf ook waardevolle kennis over de impact van digitale technologie. Voor het ondersteunen van kinderen en jongeren in hun ontwikkeling is het belangrijk om goed aan te sluiten bij hun ervaringen en behoeften. Dat is mogelijk door de groepen over wie het gaat actief bij onderzoek en beleid te betrekken en met hen in gesprek te gaan over de impact die zij van digitale technologie ervaren.

## Bijlage

**Uitwerking specifieke deelvraag: welke trends, feiten en cijfers kunnen jullie over dit onderwerp presenteren?**

### **Feiten**

Media zijn al jaren onderdeel van de wereld waarin kinderen opgroeien. Maar sinds de opkomst van sociale media en smartphones werd die rol in het opgroeien en de ontwikkeling van kinderen steeds ingrijpender. Daardoor namen de uitdagingen voor ouders en (mede)opvoeders in de beroepspraktijk alleen maar toe. Dat blijkt onder andere uit de aanpassing (General Comment 25) in de Internationale Rechten van het Kind. Daarin staat dat deze rechten gelden in de fysieke én de digitale wereld.

### **Cijfers**

Goed onderzoek naar de exacte tijd die kinderen en jongeren aan media besteden is schaars. Dat komt doordat – zeker naarmate kinderen ouder worden – de digitale leefomgeving zich uitspreid over alle leefdomeneinen waarin een kind zich ontwikkelt. Daardoor raakt de tijd die jeugdigen aan media besteden verweven met andere activiteiten. Daarnaast wordt hun mediagebruik naarmate ze ouder worden geavanceerder: ze hebben meer eigen inbreng en hun tijdsbesteding neemt toe. Deze cijfers komen uit de periode 2019-2023:

- Kinderen van 0 tot 6 jaar gebruiken gemiddeld 1 uur en 45 minuten media per dag. Ze maken daarbij voornamelijk gebruik van de televisie (77 procent) en tablets (63 procent);
- Kinderen van 7 tot 12 jaar gebruiken ongeveer 2 uur en 30 minuten media per dag. Ze maken daarbij gebruik van veel verschillende soorten apparaten (televisie, smartphone, game-consoles, tablets en laptops);
- YouTube is lang een favoriet medium van jonge kinderen, maar naarmate kinderen ouder worden, krijgen zij meer belangstelling voor sociale media en gaming;
- Jongeren van 12 jaar en ouder hebben ongeveer 44 uur vrije tijd per week. Daarvan gaat bijna 20 uur naar (sociale) mediagebruik;
- 18 procent van de leerlingen in groep 8 zegt gedurende de hele dag contact te hebben met anderen via sociale media. In het voortgezet onderwijs geeft 36 procent dit aan;
- 39 procent van de leerlingen in het voortgezet onderwijs zegt door (sociale) mediagebruik minder tijd aan school te besteden;
- Problematisch gamen en sociale mediagebruik<sup>1</sup> komt bij een relatief klein percentage van de leerlingen in groep 8 en het voortgezet onderwijs voor.

### **Trends**

Voor kinderen en jongeren zijn de fysieke en digitale wereld één

De digitale wereld is voor kinderen en jongeren niet los te zien van de fysieke wereld. Dat wat online gebeurt heeft offline gevolgen en vice versa. Jongeren hebben bijvoorbeeld online het meeste contact met de leeftijdsgenoten die ze ook offline spreken.

### Digitale ongelijkheid

Niet elk kind profiteert optimaal van digitale technologie. Een kwetsbaarheid in de fysieke wereld, lijkt door te werken in de digitale wereld. Zo zagen we in coronatijd dat niet alle leerlingen gelijke toegang hadden tot afstandsonderwijs. Ook zien we dat waar je offline de nieuwste Nikes moet hebben, je in Fortnite een goede skin of dansje nodig hebt. Hoe kwetsbaarder iemands

---

<sup>1</sup> Onder problematisch gamen en sociale mediagebruik wordt verstaan dat de gebruiker kenmerken vertoont van verslaving. Dat wil onder andere zeggen dat het gamen of het scrollen ten koste gaat van andere belangrijke, gezonde activiteiten.

maatschappelijke positie is, hoe moeilijker het is om toegang te krijgen tot internet, de juiste digitale vaardigheden te leren én daardoor om erbij te horen. Dat maakt deze kinderen bovendien ook kwetsbaarder voor de risico's van de gedigitaliseerde samenleving. Denk bijvoorbeeld aan online pesten, blootstelling aan geweld, verslaving of delinquent groepsgedrag.

#### Ouders, (mede-)opvoeders en de beroepspraktijk ervaren handelingsverlegenheid

Voor het aanleren van goed mediagebruik zijn ouders en opvoeders ontzettend belangrijk. Ze zijn (on)gewild een voorbeeld, maar ervaren de digitale wereld vaak als heel ingewikkeld. Daardoor maken ouders en opvoeders vaak een terugtrekkende beweging in de mediaopvoeding. Het gevolg daarvan is dat kinderen en jongeren in hun mediaontwikkeling nog vaak op zichzelf zijn aangewezen.

#### Het publieke debat kenmerkt zich door tegenstellingen

Omdat er nog veel onbekend is over de impact van digitale technologie wordt het maatschappelijk debat gekenmerkt door tegengestelde opvattingen. Een voorbeeld van die tegenstellingen is de huidige discussie over een telefoonverbod op scholen. Enerzijds wordt de school bij uitstek gezien als een plek waar kinderen met die telefoon moeten leren omgaan. Bovendien biedt de telefoon op ontwikkelingsgebied juist ook meer mogelijkheden tot sociale interactie. Aan de andere kant zien we mensen die zeggen dat de aanwezigheid van een telefoon ten koste gaat van de leerprestaties én de sociale interactie in de fysieke wereld.