

› *Opgroeien met digitale media*

Digitale media zijn voor de huidige jeugd een onmisbare schakel in de communicatie. De omgang met digitale media kent veel voordelen, zoals contact met anderen en amusement. Ook spelen digitale media een belangrijke rol bij het leren, in de vrije tijd of op school. Maar de omgang met internet en social media kent ook veiligheidsrisico's. Bibliotheken zetten zich net als de overheid en het onderwijs in om de jeugd mediawijzer en digitaal vaardiger te maken.

+ Wat verstaan we onder jeugd?

Hoewel we vaak spreken over 'de jeugd' als een belangrijke doelgroep van bibliotheken, kunnen we – zeker in relatie tot digitale media – eigenlijk niet spreken van een homogene groep of generatie. Er zijn grote verschillen in het doel waarvoor de jeugd digitale media inzet (Boeke et al, 2017). Jeugd is in principe een verzamelterm voor kinderen en jongeren in de levensfase tot aan de volwassenheid.

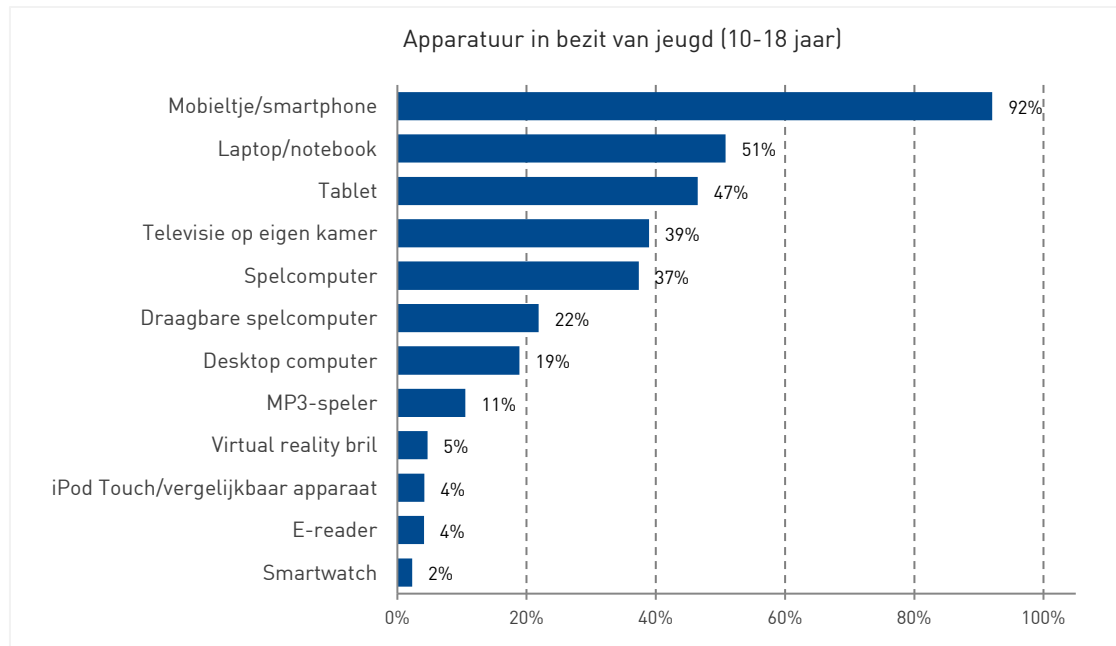
Er wordt veel onderzoek gedaan naar jeugd en mediagebruik- en voorkeuren van de jeugd. De leeftijdsindeling die daarbij wordt gebruikt verschilt. Een aantal recente Nederlandstalige publicaties / onderzoeken kijken vooral naar het gebruik van digitale media door jeugd van ongeveer 10 tot 18 jaar. De groep erg jonge kinderen (0-10 jaar) blijft in onderzoek veelal onbelicht, waardoor het moeilijk is om hier gefundeerde uitspraken over te doen (Boeke et al, 2017; Pijpers & De Haan, 2010).

In dit artikel doelen we met jeugd op de groepen kinderen van 10-12 jaar en jongeren van 13-18 jaar. Deze leeftijdscategorieën markeren niet alleen een schoolperiode, maar sluiten ook aan bij inzichten uit de ontwikkelingspsychologie. Die inzichten zijn belangrijk om te snappen hoe digitale media een rol spelen in het leven van de jeugd (Pijpers & De Haan, 2010). We bespreken hier inzichten uit de literatuur op hoofdlijnen en verwijzen voor een preciezer zicht op leeftijdsverschillen (evenals sekse- en opleidingsverschillen) naar de besproken bronnen.

Mobiele media steeds populairder

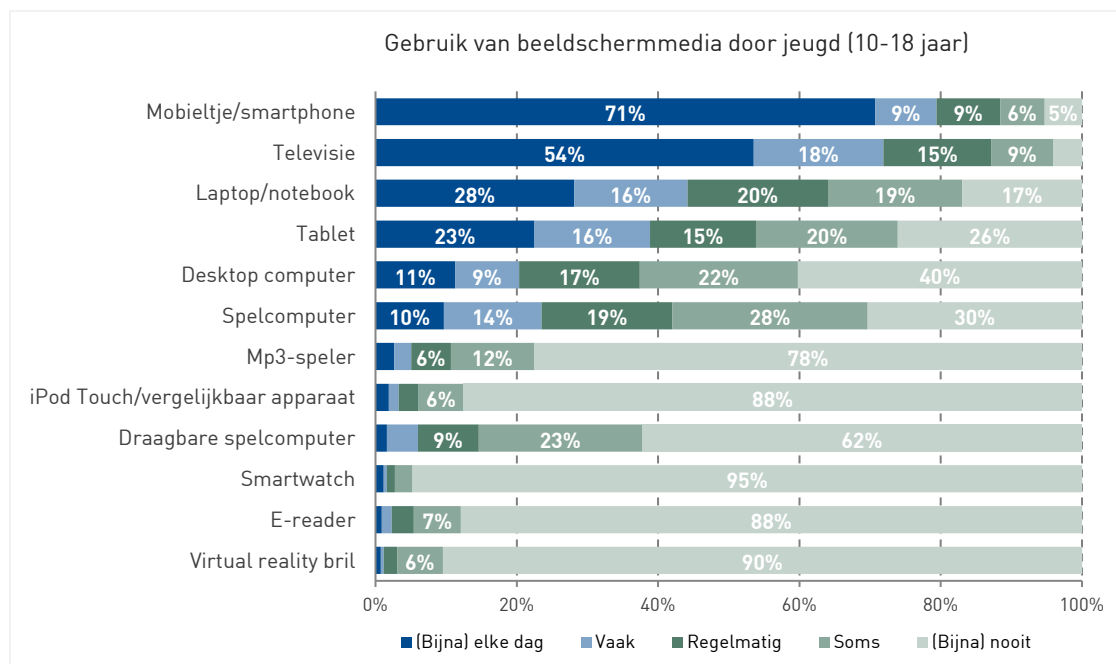
Een belangrijke eerste indicator over de rol van digitale media in het leven van de jeugd, is het bezit en gebruik van digitale media en apparaten. Recent onderzoek laat zien dat veel kinderen en jongeren een of meerdere apparaten in bezit hebben. Die hoeven ze in principe niet te delen met anderen. Vooral de mobiele telefoon en laptop zijn populair: respectievelijk 92% en 51% van de jeugd bezit deze apparaten en 71% en 28% gebruikt deze apparaten (bijna) elke dag. Dit blijkt uit de meest recente monitor Jeugd en Media van Kennisnet (Boeke et al, 2017). Ten opzichte van eerdere jaren maken laptop en desktopcomputer plaats voor mobiele media zoals tablet en smartphone. Nieuwkomers ten opzichte van eerdere jaren zijn de smartwatch en vr-bril. Deze worden echter nog maar weinig gebruikt en zijn ook weinig in het bezit van jeugd (Boeke et al, 2017).

Bezit van apparatuur



Bron: Boeke et al, 2017

Gebruik van beeldschermmedia



Bron: Boeke et al, 2017.

Smartphone als poort naar de wereld

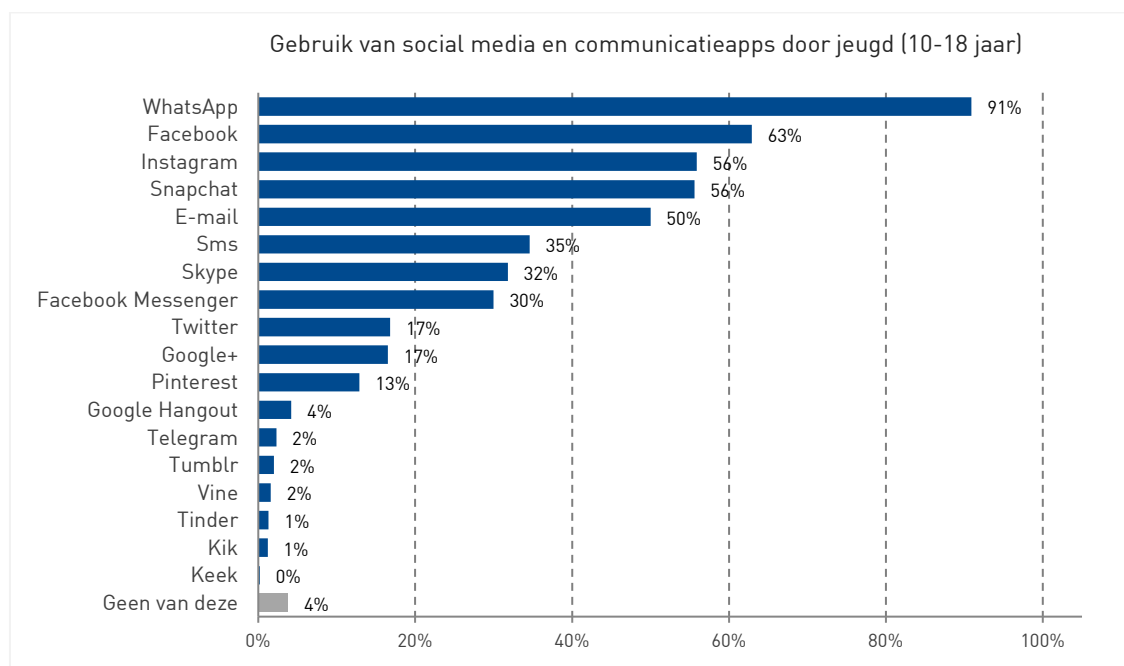
Inmiddels heeft 92% van de kinderen en jongeren tussen de 10 en 18 jaar een mobiele telefoon en een ongeveer even grote groep gebruikt deze regelmatig. In veruit de meeste gevallen (+90%) gaat het hier om een smartphone. Deze onderscheidt zich van 'kale mobieltjes' door hun toegang tot internet, via 3G/4G en/of via wifi. Dat maakt veel toepassingen mogelijk. Op de basisschoollleeftijd zijn kinderen voor de toegang tot internet vooral afhankelijk van wifi (Boeke et al, 2017). De smartphone wordt vaak in de vrije tijd gebruikt vooral om nieuwe dingen te ontdekken en contact met anderen te maken (Geelen &

Prins, 2016). De jeugd vindt zelf dat zij dingen missen als ze hun smartphone moeten inleveren (Geelen & Prins, 2016).

Contact en communicatie belangrijkste doel

De jeugd gebruikt verschillende apps en toepassingen op de apparaten die ze bezitten. Contact en communicatie met anderen zijn veruit de belangrijkste redenen voor dit gebruik. Met name social media apps als WhatsApp, Facebook, Instagram en Snapchat zijn daarbij populair. Daarnaast werken kinderen en jongeren vaak met e-mail en is ook sms nog steeds niet weg te denken (Boeke et al, 2017). Het online contact met anderen hebben ze vooral met kinderen en jongeren die zij in het echte leven ook kennen. Daarnaast heeft bijna een kwart van de jongeren minstens een paar keer per week ook online contact met vrienden die zij online hebben leren kennen. Daarbij geldt dat jongeren deze online vriendschappen als net zo echt en hecht ervaren als offline vriendschappen (Geelen & Prins, 2016).

Gebruik van sociale media en communicatie-apps



Bron: Boeke et al, 2017.

Muziek en videodiensten populair

Kinderen en jongeren gebruiken veel muziek- en videodiensten. YouTube is de populairste toepassing (86%). Daarnaast gebruikt een groot deel van de jeugd Spotify (46%) en Netflix (36%) (Boeke et al, 2017). Onderzoek van GfK laat zien dat voor muziek luisteren de populariteit van streamingdiensten onder jongeren tussen 13 en 17 flink toeneemt: 60% gebruikt Spotify of een soortgelijke dienst. Legaal downloaden via iTunes gebeurt steeds minder. Verder maakt de jeugd voor het streamen van muziek het meest gebruik van de laptop en smartphone (Peters en Van Strien, 2018).

Belang van spelen

Naast contact maken draaien veel van de activiteiten die de jeugd met digitale media ondernemen om 'spelen'. Games hebben dan ook een grote aantrekkingskracht op de jeugd. Omdat ze het leuk vinden, maar ook omdat het ontspant, de dagelijkse realiteit doet vergeten en de kans biedt om de eigen grenzen te verkennen (Geelen en Prins, 2016). 43% van de jongeren (10-18 jr) gamet vaak of (bijna) elke dag (Boeke et al, 2017). Hoewel verslaving en agressief gedrag als risico's van gamen worden gezien,

blijkt het kinderen ook mogelijkheden tot ontwikkeling te bieden. Via gamen proberen ze virtueel uit hoe je kunt omgaan met de lastige kanten van het bestaan. Het biedt de mogelijkheid om steeds opnieuw dingen uit te proberen (Pijpers & De Haan, 2010).

+ Voordelen en risico's van gamen

Wetenschappelijk onderzoek laat zien dat het spelen van games positieve effecten op kinderen kan hebben. Bijvoorbeeld op hun geheugen en op sociaal vlak. Ze leren samenwerken, problemen oplossen, Engels gebruiken en gamen kan het ruimtelijk inzicht en het reactievermogen vergroten. Daarentegen zijn er natuurlijk ook risico's en negatieve effecten. Games waar kinderen cognitief of emotioneel nog niet aan toe zijn, kunnen agressieve gedachten of gedragingen tot gevolg hebben. Er is geen wetenschappelijk bewijs dat gamen agressie opwekt. Als kinderen geneigd zijn om agressief te reageren bij het gamen, dan ligt dat eerder aan omstandigheden in de thuissituatie (Kennisset, 2010).

Ook bestaat het gevaar dat games te veel tijd in beslag gaan nemen, waardoor buitenspelen of huiswerk maken in het gedrang komt. Het grootste gevaar van veel gamen is het vele zitten.

Gamen kan een serieuze verslaving vormen. Kenmerken van een gameverslaving zijn:

- › Een gebrek aan controle over hoeveel je gamet
- › Een voorkeur voor gamen ten opzichte van andere dagelijkse activiteiten
- › Het blijven gamen, ook als dat negatieve consequenties heeft

Overigens is het doorgaans niet duidelijk of het gamegedrag een symptoom is van problemen of een oorzaak (of beide).

<https://www.mediawijsheid.nl/gamen/>

Digitale media geen vervanging van papier

Wie zich verdiept in het mediagebruik van de jeugd, ontkomt niet aan de vraag hoe het zit met de verhouding tussen digitale en fysieke media. Een veelgehoorde angst is dat digitale media het gebruik van traditionele printmedia verdringen. Uit onderzoek blijkt echter dat dit – net als bij volwassenen – niet waar is. Meer gebruik van digitale media gaat niet ten koste van boeken lezen of ander traditioneel mediagebruik. Bovendien blijkt dat bij het lezen van lange teksten en boeken papier ook onder de jeugd nog duidelijk de voorkeur heeft boven digitale media. Van de 12/13-jarigen geeft bijna driekwart aan alleen papieren boeken te lezen, van de 17-jarigen leest ongeveer de helft van de lezers enkel van papier. Als het gaat om de jeugd lijkt er dus, net als bij volwassenen, eerder sprake te zijn van 'gemengde gebruikers' (Boeke et al, 2017; Wennekers et al., 2018). Voor meer informatie over digitaal lezen, zie ook het artikel [Leesbevordering in een veranderende leescultuur](#).

De risico's van digitale media

Nieuwe media en deelname aan sociale netwerken zorgen voor vermaak en contact met vrienden. Maar er zijn ook risico's aan verbonden. De overheid en opvoeders maken zich zorgen om zaken gerelateerd aan de bedreiging van de veiligheid. Zoals privacyschending, online seksueel getint misbruik, radicalisering en cyberpesten. Veel kinderen zien wel eens gewelddadige of pornografische beelden of stuiten op schadelijke inhoud, bijvoorbeeld in spelletjes (zoals enge scènes, seksistische uitingen of leedvermaak). Ook zijn kinderen nogal eens slachtoffer van misleidende commerciële praktijken (Pijpers & De Haan, 2010). Verder vertoont een groot deel van de kinderen wel eens risicovol gedrag door bijvoorbeeld op onbekende links te klikken (Van der Grient & Konings, 2018). Negatieve punten van social media vinden tieners zelf ruzie, pesten, roddelen, bedreigen, beledigen, misbruik en nare foto's die verspreid of geplaatst worden. Ook noemen ze de afleiding die het kan bieden, bijvoorbeeld bij het maken van huiswerk (Mijn kind Online, 2013).

Zorgen niet altijd terecht

De zorgen over nadelen en risico's van digitale media zijn lang niet altijd terecht. Zo blijkt bijvoorbeeld uit onderzoek dat tieners meer hechten aan hun privacy dan vaak wordt gedacht (Mijn Kind Online, 2014). Daarnaast blijkt dat met name meiden zich vaak online graag presenteren aan de buitenwereld (bijvoorbeeld via Instagram, Snapchat en Musical.ly), maar dat zij dit vooral doen aan een selecte groep vrienden en vrienden van vrienden (Geelen en Prins, 2016).

+ Onderzoek naar en informatie over cybersecurity

Organisaties als [Mediawijzer.net](#), [Kennisnet](#) en [Alert Online](#) doen veel onderzoek naar jeugd, mediawijsheid en cybersecurity. Op basis van de inzichten ontwikkelen ze programma's, campagnes, kennisdossiers en informatiemateriaal voor opvoeders en onderwijs over veilig en slim gebruik van digitale media.

Voordelen van digitale media: nieuwe dingen leren

De omgang met digitale media kent ook belangrijke voordelen. Uit onderzoek blijkt dat online communicatie bijdraagt aan de emotionele en cognitieve ontwikkeling van kinderen. Het helpt ze om vriendschappen te onderhouden, zelfvertrouwen te krijgen en een eigen identiteit te vormen (Pijpers & De Haan, 2010). Veel jeugd is doelbewust bezig met het opdoen van nieuwe kennis en vaardigheden. Ze vinden het leuk om nieuwe dingen te leren, te ontdekken of ze willen ergens beter in worden. Ze geven aan dat ze gaandeweg via digitale media nieuwe kennis, vaardigheden en ideeën opdoen. Dat gebeurt bijvoorbeeld via het spelen of zelf maken van games, informatieve sites, video's of plaatjes, tutorials, *DIY's* en het volgen van rolmodellen zoals vloggers of gamers. Zo helpt internet hen om hun creativiteit te ontwikkelen, beter Engels te leren en nieuwe dingen te leren voor de eigen hobby (zoals muziek maken of danspassen). Ook gebruiken ze digitale media om een passie verder te ontwikkelen als voorbereiding voor later (Geelen en Prins, 2016; Pijpers & De Haan, 2010).

Ondersteuning in de klas

Daarnaast bieden digitale media tal van mogelijkheden voor ondersteuning en verrijking van het onderwijs. Internet en social media worden in de klas bijvoorbeeld gebruikt om samen te werken, informatie uit te wisselen, als naslagwerk, om instructiefilmpjes te bekijken en om oefentoetsen te maken. Soms gebruiken leerlingen digitale media om te ontspannen (bijvoorbeeld muziek luisteren tijdens de les) (Boeke et al, 2017; Mijn Kind Online, 2013).

Digitale vaardigheden en mediawijsheid

De digitalisering en de opkomst van social media hebben grote impact op de samenleving. Het is belangrijk om wijsheid en vaardigheden te hebben om kritisch en creatief met digitale media om te gaan en deze in je voordeel in te zetten. Dit zijn essentiële voorwaarden om in deze samenleving op te groeien en volwaardig deel te kunnen nemen. Dat de jeugd digitale media nog lang niet altijd veilig en verstandig weet in te zetten blijkt wel uit de vele risico's en aandacht daarvoor in het maatschappelijk debat en in overheidsbeleid. Hoewel het opgroeien met digitale media vaak wordt verondersteld positief samen te hangen met de vaardigheden om deze media goed in te zetten, blijkt het tegendeel waar. Naast de kans op het vertonen van risicogedrag en de confrontatie met onveilige situaties, blijkt de jeugd minder digitaalvaardig dan ze zelf denkt. Kinderen en jongeren van verschillende leeftijden en schoolniveaus hebben bij het opzoeken van informatie moeite met het beoordelen van de kwaliteit en betrouwbaarheid. Ook het verwerken van informatie en het inzetten van de juiste zoekstrategie is niet voor iedereen vanzelfsprekend (Kennisnet, 2017; Van Welzen et al, 2017). Net als de overheid en het onderwijs, doen bibliotheken er veel aan om het niveau van mediawijsheid en informatievaardigheden van de jeugd (en van volwassenen) te verhogen.

Bronnen

- › Grient, van der R. & Konings, F. (2018). *Nationaal Cybersecurity Bewustzijnsonderzoek*. Motivaction, in opdracht van Alert Online.
- › Boeke, H., Dondorp, L., Heitink, M. & Pijpers, R. (2017). *Monitor jeugd en media 2017*. Zoetermeer: Kennisnet.
- › Geelen, S. & Prins, M. (2016). *Vanzelf Mediawijs? Een verkennend Onderzoek naar het gebruik van digitale media door jongeren, waargenomen vanuit hun eigen leefwereld*. Mediawijzer.net.
- › KB | Nationale bibliotheek (2018). *Dienstverlening openbare bibliotheken aan het primair onderwijs, 2016-2017*.
- › Kennisnet (2010) *Wat weten we over.... Effecten van games*. Zoetermeer: Kennisnet
- › Mijn kind Online (2013). *Samen leren. Tieners en sociale media*. Mijn kind Online, Kennisnet.
- › Mijn Kind Online (2014). *Tieners en online privacy. Een onderzoek naar de manier waarop tieners omgaan met hun privacy op internet*. Mijn Kind Online, Kennisnet.
- › Peters, S. & Strien, van S. (2018). *Rapportage Boekenbranche Meting 44 - 1e themameting van 2018 naar het kopen, lezen en lenen van boeken onder jongeren tussen 12 en 25 jaar*. Amstelveen: GFK, in opdracht van Stichting Marktonderzoek Boekenvak (Koninklijke Boekverkoopersbond, de Groep Algemene Uitgevers, Stichting Lezen, CPNB, KB | Nationale bibliotheek).
- › Platform Onderwijs2032 (2016). *Ons onderwijs2032. Eindadvies*. Den Haag: Platform Onderwijs 2032, in opdracht van de staatssecretaris van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap..
- › Pijpers, R. & Haan, de J. (2010). *Contact. Kinderen en nieuwe media*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum.
- › Welzen, van A., Caarels, M. & Potters, P. (2017). *Vanzelf mediawijs? 2017*. Hilversum: The Choice marktonderzoek en advies & PAM onderzoek, in opdracht van Mediawijzer.net.
- › Wennekers, A., Huysmans, F. en Haan, de J. (2018). *Lees:tijd. Lezen in Nederland*. Den Haag: SCP.
- › World Health Organization (WHO) (2016) *Growing up unequal: gender and socioeconomic differences in young people's health and well-being*. Health behaviour in school-aged children (hbsc) study: international report from the 2013/2014 survey. Health policy for children and adolescents, no. 7.