



FOTO: BIGSTOCKPHOTO.COM

Tienermeisje surft op het internet.

Virtueel Leven Enschede

Martine Delfos is psycholoog en psychotherapeut. Ze begeleidt het project Virtueel Leven Enschede. Dat project heeft als doel een gezonde virtuele ontwikkeling mogelijk te maken voor jeugdigen. In de komende afleveringen van *Op stap met* beschrijft Delfos de voortgang van het project(*).

Het begin

Kinderen en jongeren zijn, zonder dat volwassenen dat echt in de gaten hadden, de computer opgegaan. In een mum van tijd zaten 66 miljoen kinderen in het Habbo-hotel (online game ontwikkeld door Finse twintigers, red.), zonder dat volwassenen wisten wat het was. Al snel werden we via de media geconfronteerd met de ellende. Media geven nu eenmaal makkelijker vervelend dan leuk nieuws. De mate waarin seks op internet aanwezig is, tot en met porno, is overstelpend. Er is weinig onderzoek, dus we weten ook niet goed hoe we ermee om moeten gaan. Er zijn nauwelijks virtueelcodes ontwikkeld hoe om te gaan met criminaliteit op internet. Het pesten neemt ernstige vormen aan. Automutilatie en zelfdoding hebben een forse besmettelijke invloed op internet. De pro-anasites schudden mensen wakker over anorexia. De groepsdruk op internet is groot en de snelheid tilt jeugdigen makkelijk over hun eigen grenzen.

In 1994 publiceerde ik een artikel om te waarschuwen tegen de invloed van de computer op de morele ontwikkeling van kinderen: *Jij bent dood, daar krijg ik mooi 150 punten voor!* In dat artikel beschreef ik dat die invloed mede afhankelijk is van

de leeftijd van het kind. Hetzelfde jaar publiceerde ik over de mogelijkheden van de computer in speltherapie. In 2006 lanceerde ik in de Comeniuslezing de benaming voor de moderne media: *het virtuele milieu*. Het is een opvoedende instantie die niet als zodanig bedoeld is. We moeten er iets mee, ook in het virtuele milieu moeten we opvoeden.

Ongekende mogelijkheden

Internet en de media in het algemeen, bieden ongekende mogelijkheden. Kinderen en jongeren vinden het er prachtig en dreigen zelfs van school weg te blijven omdat ze het zo leuk hebben in het virtuele milieu. Gevaar is het enorme risico voor verslaving.

De vraag is hoe we kinderen een gezonde virtuele ontwikkeling kunnen bieden.

In Enschede is een bijzonder project gestart, uniek voor Nederland, waarschijnlijk ook voor de wereld. Vanuit de scholen (Ad Kappen) en het project digitaal pesten (Wilma Meere) werden samen met mij (Martine Delfos) met steun van de gemeente (wethouder onderwijs Eric Helder) de handen ineengeslagen om het grondig aan te pakken. Alle scholen voor basis- en voortgezet onderwijs doen mee, jeugdigen en ouders, politie, welzijn én de hulp-

verleningsinstellingen. Onder de hoede van de gemeente wordt een digitale poort gemaakt. Een supermarkt waar informatieve, preventieve, curatieve en repressieve instrumenten ter beschikking gesteld worden aan kinderen, jongeren, ouders en professionals. Doel is een gezonde virtuele ontwikkeling mogelijk te maken voor jeugdigen. Deels in het virtuele milieu, deels in het werkelijke leven met media-educatie en seksuele vorming op de scholen.

Dit is de basis van het project *Virtueel Leven Enschede*. Leidraad is *bottom-up* en niet *top-down*. We vragen de mensen zelf naar hun mening en bouwen voor hen en vanuit hen. Een groot doel, maar het hoeft ook niet op z'n moderns – snel en oppervlakkig – gedaan te worden. In deze column is het de bedoeling dat we onze vorderingen vertellen. Volgende keer over ons onderzoek onder kinderen van 10 tot 14 jaar. We wilden weten hoe kinderen in het virtuele milieu leefden en wat hen bezighoudt. •

(* Kijk voor meer informatie over *Virtueel Leven Enschede* op www.sociaaldigitaal.nl en www.sozio.nl