



FOTO: BISTOCKPHOTO.COM

Tienermeisje surft op het internet.

De Kleine Prins

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 jongeren. Ze beschrijft de voortgang van het project in *SoziO*. Dit is de vijfde aflevering.

Het is geen kleinschalig project waar we mee bezig zijn in Enschede, maar het vordert gestaag. De website voor de Digitale Poort is voor een belangrijk deel ontworpen. Het vullen van de site vergt meer mankracht dan waar we nu over beschikken en gaat dus wat langzamer dan we gewild hadden. Het lijkt wel op het bouwen van een huis, daar sta je ook altijd voor verrassingen en vertragingen waar je geen rekening mee had gehouden. De kindbrowser is goed gevorderd, maar moet dan weer helemaal op Vista aangepast worden, maar ook dat lukt. De lessen digipesten worden vormgegeven. De oude vragenlijst wordt op echte kindvriendelijkheid bekeken. Een vraag die een kind uit de bovenbouw aan een klasgenoot moet vragen was bijvoorbeeld: Hoeveel uur e-mail/chat je gemiddeld per week? Probeer de vraag zelf eens te beantwoorden! Hoe betrouwbaar is je antwoord? Tja wat zeggen al die resultaten van onderzoeken dan? Een onmogelijke vraag, waar dat klasgenootje bovendien niet in geïnteresseerd is. Hij wil weten of je op WoW zit, en GTA doet!

De kleine Prins van Saint Exupéry helpt om te begrijpen waarom dit soort vragen in vragenlijsten staan. De piloot in het verhaal vertelt hoe je met volwassenen moet praten. Als je zou zeggen dat het bewijs dat de kleine prins bestaat is dat hij allerliefst was en een schaap wilde, werkt dat niet bij volwassenen. Je moet zeggen dat de prins van asteroïde B 612 afkomstig is, dan zullen ze overtuigd zijn. Grote mensen zijn zo, ze willen cijfers. Je moet het ze niet kwalijk nemen. Kinderen moeten heel toegeeflijk naar volwassenen zijn, schrijft Saint Exupéry. Tja, volwassenen willen evidence-based, maar ja, we weten nog nauwelijks hoe je meten kunt wat écht telt.

We gaan proberen om echt met kinderen te communiceren over hun virtuele wereld. Digipesten is geen goede term, ontdekten we. In het virtuele milieu loopt het uit de hand, zonder dat je het in de gaten hebt. Pesten is bewust, in het virtuele milieu gaat veel onbewust. World of Warcraft helpt om een ander perspectief te krijgen. Daar spreken ze over *griefer en griefting*: verdriet-

maker en verdriet maken. In één klap het slachtoffer in beeld, dat is wat we altijd zo graag willen toch! Maar ja, we willen wel onderzoek. Er is een samenwerking met de Universiteit Twente, maar we moeten nog meer studenten hebben. Ik krijg een lectoraat aangeboden aan de Hogeschool Edith Stein per 1 augustus, om met behulp van een kenniskring structureel onderzoek te doen naar de virtuele ontwikkeling van jongeren. Er is aandacht voor de lichamelijke, voor de sociaal-emotionele en de cognitieve ontwikkeling, maar er moet aandacht komen voor de virtuele ontwikkeling van kinderen. Dat wordt mijn leeropdracht. Aan de HES gaan we structureel aan dit onderwerp aandacht besteden. We ontwikkelen estafetteonderzoek, zodat onderzoekers binnen een onderwerp elkaar structureel blijven opvolgen zodat over de tijd een grondige kennis opgebouwd wordt hoe we kinderen bij hun virtuele ontwikkeling kunnen helpen. Hoe kunnen we kinderen een gezonde virtuele ontwikkeling bieden?