

PIP MAGAZINE

DECEMBER – 2008

46

Pedagogiek

in Praktijk
MAGAZINE

**Islamitische
scholen
in de knel?**

**Echtscheiding:
kinderen
scheiden mee**

**Kindermishandeling
is meer dan een gezinsprobleem**

‘De virtuele wereld



FOTO: ERIK KOTTIER

Onlangs hield Martine Delfos haar intreerede als lector *Virtuele ontwikkeling van de jeugd* aan de Hogeschool Edith Stein in Hengelo. Hoe het onze kinderen in de virtuele wereld vergaat is een thema waar veel ouders en deskundigen zich grote zorgen om maken. In haar oratie is na te lezen hoe kinderen kunnen worden opgevoed voor het leven in het virtuele milieu, dat bestaat uit tv, mobieltjes, computer, internet, gaming en iPods. Bas Levering sprak met haar over haar onderzoek en over de vraag of die virtuele wereld wel zo anders is. Daarover laat Martine Delfos geen misverstand bestaan.

Bas Levering

is echt anders'

Je hebt je lectoraat op een zeer ongebruikelijke manier ingericht. Kan je daar iets van vertellen?

'Voor jeugdigen is het een leefwereld, voor ouderen een instrument.'

'Het virtuele leven' is vervat in een van de ongeveer twintig onderzoeken die via mijn instituut, het PICOWO, lopen. Met de hogeschool ben ik overeengekomen dat ik vier jaar lang, twintig uren per jaar beschikbaar ben. In mijn oratie heb ik de link met Jules Verne gelegd. 'Een reis door de virtuele wereld in tachtig dagen.' En het werkt, men houdt er rekening mee: 'Martine heeft maar vier keer twintig dagen.' Met het onderwerp computers en jeugd ben ik al een jaar of twintig bezig. Sinds twee jaar in de vorm van een groot project in de stad Enschede: Virtueel Leven Enschede (Under Construction), in het kort VLE(UC).

We beperken ons eerst tot de stad Enschede, want dat is al nauwelijks te overzien. Wat we ontwikkelen stellen we voor de rest van Nederland en ook daarbuiten beschikbaar. Ik werkte reeds samen met de Universiteit Twente, maar ik had studenten van de pabo nodig voor het praktijkonderzoek en zo ontstond het idee van een lectoraat in de buurt van Enschede. Het werd de Hogeschool Edith Stein (HES), onderdeel van de Twente School of Education, een samenwerking met de Universiteit Twente. Hierdoor is inbedding van het onderzoek in Universiteit en Hogeschool gerealiseerd.

Studenten van HES gaan een deel van het onderzoek uitvoeren. We nemen er excellente studenten voor. Een van de deelonderzoeken binnen VLE(UC) is het bewustmaken van de gevolgen en de betekenis van internet voor de Enschede-

se kinderen tussen tien en veertien jaar. De mentaliteit van VLE(UC) is: van de werkvloer naar boven. De pilot was al geweldig. Daarin bleek dat we meteen les kregen van die kinderen. De zevende en achtste groepers zeggen: 'Jullie zijn te laat, je moet bij groep vier beginnen.' Wij gaan nu dus de achtste en zevende groepen les laten geven aan de kleintjes via een 'train-de-trainerprogramma'. Ook gaan de kinderen via een powerpointpresentatie de ouders voorlichten. Je moet de technieken van de jeugd gebruiken, en ze niet tekeningen laten maken, zoals ik een keer zag in een project over digipesten.

Is het jouw bedoeling om de relaties te vermensenlijken?

Om te zorgen dat men elkaar weer echt in de ogen kijkt?

De bedoeling van VLE(UC) is om kinderen een gezonde virtuele ontwikkeling te geven, zoals ouders en leerkrachten dat op alle andere terreinen ook willen. Dat betekent bijvoorbeeld dat kinderen ontdekken dat ze ook kunnen 'pesten' zonder dat ze in de gaten hadden dat ze dat deden. Dat noem ik *griefing*, zoals dat in World of Warcraft heet: 'verdriet maken'.

Je vraag is normerend en wetenschappelijk onderzoek is niet normerend. Het uitgangspunt van het lectoraat is de *Virtuele Ontwikkeling van de Jeugd*, dat is breder dan wat VLE(UC) beoogt. Daar wordt actief gezocht naar een gezonde ontwikkeling voor de jeugd. Ver-

mensenlijken, ja. 'Pesten' of *griefing* kun je niet doen met iemand die je na staat. Vermensenlijken van relaties betekent minder onbewust *griefen*. Je kan niet echt discrimineren en lelijk doen tegen iemand die je goed kent. Tot een bepaald niveau – als je echt met iemand leeft natuurlijk weer wel. Dan gaat het om twee ego's naast elkaar die elkaar nauwelijks begrijpen, terwijl ze elkaar moeten begrijpen.

Iemand vroeg me pas geleden: 'Wanneer heeft die omslag plaats gehad?' [Ze pakt een papiertje en schrijft de letters 'ICQ' op, een voorloper van msn.] ICQ betekent 'I seek You' – ik zoek jou. Daar is het gebeurd, denk ik, dat het die vlucht heeft genomen die we nu zien. Mensen willen verbinden met mensen en zoeken elkaar. Online kan dat nu altijd. We hebben een 24-uurs sociaalcontactmaatschappij. Degene die dat heeft bedacht wist waar het over ging. Zo zei een gamester van World of Warcraft, een van de verst ontwikkelde online spellen, tegen mij: 'Het is gewoon een chatprogramma met een spel erbij.' Dat is veelzeggend.

Is die virtuele wereld nu werkelijk zo anders dan de gewone wereld? Of waren er al veel eerder virtuele werelden, zoals het boek bijvoorbeeld, de roman?

Er waren fantasiewerelden, maar er is niets wat met de hersenen doet wat de virtuele wereld met de hersenen doet. Niets. Zelfs de tv is ➤

‘De virtuele wereld is echt anders’



- › binnen de virtuele wereld weer een kleuter vergeleken met internet.

Nou ja, ik ben toch geneigd om te denken dat de manier waarop ik in een roman in staat ben om in andermans gedachten rond te lopen, virtueel genoeg is. Het boek stelt me in staat om dingen te doen die in werkelijkheid niet kunnen. Ik moet altijd aan Daniel Dennett denken en de manier waarop hij, als hij het filosofische probleem van identiteit wil verduidelijken, de roman als voorbeeld gebruikt. Het begrip ‘identiteit’ betekent oorspronkelijk ‘iets dat aan zichzelf gelijk is’. In de virtuele wereld van de roman echter kan een auteur een hoofdperson ten tonele voeren die in de loop van het verhaal compleet verandert en in absoluut niets hetzelfde blijft. En het bijzondere is dat wij het als lezer nog volgen ook.

Toch blijft het boek volslagen afhankelijk van jou, van jouw verbeelding, kennis en ervaring. Je kan iets nieuws inbrengen, maar het wordt ontvangen door jouw begrip. Verder niet. De identiteit die Dennett noemt ontstijgt de lezer niet. Dat komt doordat het woorden op papier zijn. Ik denk dat het met een stripverhaal al iets anders gaat. Beelden hebben een enorme impact. Het virtuele milieu trekt je naar binnen. Dat rekt niet jouw grenzen op zoals een boek; jij komt de wereld van anderen binnen en zij dringen jouw wereld ook ongevraagd binnen. Dat is een heel andere situatie.

De getalenteerde schrijver schept in een boek evenzoveel verhalen als er lezers zijn, omdat iedereen er iets anders in leest. Je projecteert jezelf in een boek. Dat is wat een boek, in zekere zin, ongelooflijk veilig maakt. Het virtuele milieu projecteert zichzelf echter in jou.

Ja, en toch. Is het zo niet zo dat alleen die boeken interessant zijn die je onrustig maken? Boeken waardoor je een enorme stap vooruit komt. Ik heb mijn leven lang ethiek gestudeerd. Maar toch denk ik dat ik, als het om ethiek gaat, meer leer van romans dan van boeken van filosofen. Neem nu bijvoorbeeld Everyman van Philip Roth. De hoofdfiguur leidt helemaal niet zo’n uitzonderlijk bestaan, maar toch is het een ongelooflijke klootzak. Hij doet niet eens zoveel verkeerd, maar toch bederft hij op een ergerniswekkende manier het leven van anderen. Dat irriteert, maar het is bijvoorbeeld met geen mogelijkheid in termen van ethische dilemma’s uit te leggen. Dat is de kracht van het verhaal. Daar schiet elke andersoortige beschrijving tekort.

Maar dat doe jij met dat boek. Je zegt ook heel terecht dat jij een stap verder komt. Een ander komt geen stap verder met dat boek. En weer een ander komt een andere stap verder dan jij. Dat boek bouwt op wie jij bent.

Het virtuele milieu doet iets anders met je hersenen. Je bewustzijn verandert. In een boek wordt je bewustzijn gefocust en binnen die focus verbreed. In het virtuele milieu – al bij tv en nog meer bij de computer – wordt je bewustzijn vernauwd en verlaagd. Als ik ergens onderzoek naar wil doen, dan is het dat. Wat gebeurt er met je bewustzijn in het virtuele milieu? Daar zit een dynamiek die zich opdringt. Als jij een boek leest begrijp jij dat

als het bij jou aansluit. Als het een paar stappen te ver is dan lees je door en doet het zijn werk niet. Bij de virtuele wereld ligt dat anders, die dringt zich op. Een boek is alleen dan verslavend als je ermee verbonden bent. De virtuele wereld is hoe dan ook verslavend. Ik kan je op zoveel dingen wijzen waarin de virtuele wereld totaal anders is. Het is iets wat de mensheid nog nooit heeft meegemaakt.

Wat doet het beeld?

Er is ooit een onderzoek geweest dat laat zien dat, als jij voer strooit voor kippen op een vloer waarop een oog getekend is, dat ze daar dan niet eten. Het beeld is zo ongelooflijk belangrijk in het verwerken van informatie. In de zin dat, via het zicht, in de *amygdala*, meteen een inschatting gemaakt wordt van eventueel gevaar. Als ik hier op tafel een A4’tje neerleg, en er staat ‘Bas Levering’ op, dan zie jij dat in een flits. Het kost jou enorm veel moeite om het te vinden als je het gaat lezen. Waarom? Lezen gaat trager dan de *amygdala* kunnen verwerken. Het is in een flits gescand. Moet je je voorstellen wat hersenen kunnen!

Wat ogen zien is heel belangrijk. Andere zintuigen ook, maar ogen zijn heel belangrijk. Dus beeld doet iets anders met mensen dan niet-beeld. Als ik naar jou kijk en dan naar dat, dan heb ik de hele tijd scherp beeld, geen moment vervaagt het. Dat is dus veel meer wat ik moet verwerken aan pixels dan een televisiebeeld. Van de televisie of de computer kun je traag en slaperig worden. Dat is omdat het zo langzaam is. En toch zeggen mensen: ‘Het is zo snel.’ Wat de indruk van snelheid geeft, is datgene wat veel in jou oproept. Dat zijn seks en agressie. Beelden van seks en agressie, daar moet een mens meteen wat mee. Ik denk dat de hersenen meteen denken: ‘voortplanting en overleving, wat gebeurt daar?’ Als een buitenaards wezen op aarde zou komen en onze media zou zien,

zou die zeggen: ‘Ze hebben de hele tijd seks en moorden elkaar uit. Waarom? Heel veel detectives gaan over moord, zoveel moorden worden er niet gepleegd, maar waarom gaat het eigenlijk daarover? Dat heb ik eens een keer zitten uitdenken. Omdat een mens moet overleven en hij wil dus weten: in wat voor omstandigheden loop ik gevaar om vermoord te worden? En seks net zo goed: hoe kan ik voortplanten?’

Het genenpatroon drukt zich anders uit rond zeven jaar. Dat noem ik de scharnierleeftijd. De hersenen gaan alles opnieuw ordenen op woorden. Daarvoor zijn de dingen geordend op geur, op kleur, op beeld. Dat betekent dat beeld hiërarchisch belangrijker is dan het woord.

Waarom spreek je van hiërarchie? Is er niet veel meer sprake van volgorde? Dat het woord het van het beeld overneemt. Een belangrijke verklaring voor het feit dat ons geheugen in kwaliteit lijkt af te nemen na ons zevende jaar – en dat we dus dat spelletje memory van kinderen niet meer kunnen winnen – is het feit dat bij ons inzicht in de plaats komt van geheugen. Dat betekent dat we allerlei kapstokken hebben, woorden hebben, waar we dingen aan op kunnen hangen. Daardoor hoeven we het niet meer allemaal letterlijk te onthouden.

Ik zeg hiërarchie omdat het eerder in het proces van informatieverwerking van de hersenen is en blijft. Kijk bijvoorbeeld naar het belang van de *amygdala* bij het inschatten van gevaar via onder andere beeld. Het beeld blijft in het geheugen, maar is na zeven jaar niet eenvoudig meer te benaderen omdat we via woorden onze hersenen onderzoeken. Kinderen zijn goed in *memory* omdat het geheugen het via het beeld opbergt. Zodra we het via woorden, via onze denkkaders

doen neemt de geheugencapaciteit af. Zeker jonge kinderen gebruiken veel van hun zintuigen: geur, zicht, tast en versmallen het (nog) niet tot alleen woorden.

In het virtuele milieu is de gang van zaken zo anders. Neem het gesprek dat wij nu hebben. Als jij ‘ja, ja, ja’, zegt, zoals je dat net tussendoor deed, dan doe je iets wat je in de virtuele wereld niet doet. Je typt niet ‘ja, ja, ja’. En als je het al zou typen, dan hoor ik niet de toon. En emoticons kunnen al die nuances niet weergeven.

Er is minder zintuiglijke diepgang in het virtuele milieu. De echte synergie van onze gedachten in een gesprek moet komen van wat ik hoor, maar ook wat we aan elkaar zien en waarschijnlijk ruiken. Geur is belangrijk, maar we zijn ons daar niet van bewust en halen zelfs veel weg via parfums. Dus het beeld, dat eerst in de hersenen komt, is dus wezenlijk. Het is dus ongelofelijk belangrijk, een houvast. Het woord komt daar bij, zeg maar. Ik heb dat dieper beseft door mijn werk met analfabete mensen. Een analfabeet vroeg me eens: ‘Weet je wat het betekent om analfabeet te zijn?’ En ik zei: ‘Ja natuurlijk, dat weet ik uit de boekjes, maar ik weet het niet écht.’ En hij zegt: ‘Dat is niet zozeer dat je niet kan lezen en schrijven, dat valt wel mee. Maar het is dat je alles moet onthouden.’

En in het virtuele milieu is het beeld belangrijk?

Het beeld domineert ten koste van andere zintuigen. Dat is een valhalla aan mogelijkheden en informatie, maar in een vorm en tempo dat niet altijd geschikt is voor wat mensen willen: langdurig en diepgaand verbinden met anderen. De enorme aandacht voor seks, de overweldigende hoeveelheid porno – wereldwijd zijn in ieder land de meest bezochte sites pornosites – zal jongeren niet altijd gunstig beïnvloeden in het ontwikkelen van een genuanceerde relatie.

Wat betekent het virtuele milieu voor jeugdigen?

Voor jeugdigen is het een leefwereld, voor ouderen een instrument. Er ontstaan nieuwe mogelijkheden die in het werkelijke leven niet uitvoerbaar zijn. Een snelheid die de jeugdige beter past dan de volwassene. Dat zal wat tempoproblemen geven straks. Hersenen worden er niet écht sneller door, denk ik, en hersenen verschrompelen nu eenmaal met het ouder worden. En op internet moet je leeftijdsloos bij blijven benen. Het meest maak ik me echter bezorgd over de jonge kinderen die beelden voorgeschoteld krijgen waar ze niet aan toe zijn en waarvoor ze denkkaders en levenservaring missen om die te plaatsen. Ze krijgen in een enorm tempo erg verwarrende beelden binnen.

Internet als probleem dus?

Niet echt. Dat zou het tenminste niet hoeven zijn als we als opvoeders onze taak ook daar ter harte nemen. Kinderen willen best opgevoed worden, ook daar. Stimuleren is belangrijk, maar niet zonder begrenzing, zoals overal op het gebied van opgroeien. In mijn lectoraat is het de bedoeling dat de virtuele ontwikkeling onderzocht wordt en handvatten voor opvoeders worden gegeven, zodat kinderen zich ook daar vrijuit kunnen ontplooien. ■

*Virtuele Ontwikkeling
van de Jeugd*

De oratie van Martine Delfos *Virtuele Ontwikkeling van de Jeugd* (ISBN 978 90 6665 993 3) is uitgegeven door Uitgeverij SWP en te bestellen via www.swpbook.com.