

Opvoeden moet, ook in de virtuele wereld

De 'virtuele ontwikkeling van de jeugd' is een van de thema's waarmee psychologe Martine Delfos zich al jaren bezighoudt. Hogeschool Edith Stein in Hengelo wist haar per 1 augustus van dit jaar als lector aan zich te binden. Samen met docenten en studenten gaat dr. Martine Delfos onderzoek doen naar de manier waarop kinderen omgaan met het virtuele milieu [televisie, computer, internet, mobieltjes] en naar de rol die het [basis]onderwijs daarin kan spelen. Vives sprak met de kersverse lector over de risico's, maar ook over de [soms onverwachte] positieve kanten van het virtuele milieu in de ontwikkeling van kinderen.

“Opvoeden, dat is waar het om draait, ook als het gaat over internet.” Martine Delfos is daar heel stellig in. “Ouders en leerkrachten moeten kinderen opvoeden. Ze moeten hen ten eerste beschermen en ten tweede weerbaar maken, dat hebben kinderen echt nodig. Maar volwassenen doen dat niet, dat vind ik erg, zelfs laakbaar.” Een analogie die geregeld in haar interviews opduikt, omdat deze zo prachtig duidelijk maakt waar het om gaat, is die van een kind dat voor het eerst gaat fietsen. Niemand haalt het in z'n hoofd om een fietser, laat staan een beginnend fietser, de snelweg op te sturen. Levensgevaarlijk! Maar ook denkt niemand erover om de fiets vanwege dat gevaar dan maar af te schaffen, daar is het een veel te handig vervoermiddel voor. We hebben een heel stelsel van veilige fietspaden met stoplichten en verkeersborden aangelegd en goede regels afgesproken. En we leren kinderen stap voor stap om zich in het verkeer te begeven, vanuit een veilige situatie met zijwieltjes en eventueel fietshelmpjes. We fietsen – zeker in het begin – geregeld een stukje met ze op en praten over de verkeerssituatie en over hoe het kind daarmee omgaat. Nee, dan het verkeer op internet, op de digitale snelweg. De meeste ouders en leerkrachten laten ofwel een kind helemaal los, ofwel verbieden het gebruik. Terwijl ook hier volwassenen grenzen zouden moeten aangeven en kinderen helpen hun ervaringen in een kader te plaatsen. “En dat is zó belangrijk! Zowel ouders als leerkrachten kunnen hiermee een enorme impact hebben op kinderen. Maar volwassenen zijn daar huiverig voor, ze denken dat ze om op te kunnen voeden, beter dan hun kind moeten weten hoe internet werkt. Dat is natuurlijk onbegonnen werk, kinderen zijn daar gewoon veel verder in. Maar dat is ook helemaal niet nodig. Opvoeden doe je vanuit je eigen perspectief, je moet als ouder of leerkracht gewoon jezelf zijn en van daaruit communiceren met een kind.”

Bescheidenheid

Het belang van open communiceren met kinderen, daar komt Martine Delfos telkens op terug. “Er is maar één manier om echt dat contact te zoeken: met respect en bescheidenheid, vanuit de overtuiging dat het kind je echt iets te vertellen heeft. Daar zijn ouders meestal niet zo goed in, wel op hun werk, maar niet met hun kinderen. En leerkrachten zijn ervoor opgeleid om niet bescheiden te zijn, die hebben geleerd dat het belangrijk is om wat te vertellen te hebben. Daarom is het virtuele milieu ideaal om dit te leren,” glimlacht zij, “je moet wel bescheiden zijn, want je weet er niets van. Vraag je kind maar hoe het in elkaar zit en welke ervaringen hij of zij tegenkomt op Hyves of tijdens het gamen.”

Gevaren

Volwassenen zijn vaak een beetje bang van internet, het gaat allemaal zo razend snel en je hoort zulke akelige verhalen. “Internet is fantastisch”, vindt Martine Delfos, “Maar er gebeuren ook hele nare dingen, daar moeten we ook eerlijk over zijn.” Een kleine greep uit de gevaren: De jongen in Finland die een bloedbad aanrichtte op zijn school, was wellicht door de internetgame World of Warcraft in een gamepsychose terecht gekomen. Pas geleden is een jongen veroordeeld voor het onder fysieke bedreiging afpakken van speciale wapens uit het spel Runescape van een andere jongen. Jongeren hitsen elkaar soms via het virtuele milieu op in suïcidaliteit. Er zijn zogenaamde pro-ana sites, die het gevaarlijke eetgedrag van meisjes met anorexia stimuleren en tips geven hoe te zorgen dat ouders niet in de gaten hebben dat je niet eet. De cybervariant van pesten bestaat ook, hate-mails of -sms'jes komen geregeld voor. Op Hyves worden niet alleen 'Ik haat zware rugzakken'-clubjes opgericht door nieuwbakken brugklassers, maar ook 'Ik haat die ene klasgenoot [met naam en toenaam]'. Spelletjes op de computer zijn vaak verslavend, de meeste kinderen vinden het moeilijk om ermee te

stoppen. Ook jonge kinderen hebben gemakkelijk toegang tot spelletjes waar ze nog niet aan toe zijn, met meer geweld of seks erin dan ze aankunnen. Martine Delfos: “Het virtuele milieu zorgt ervoor dat kinderen kennis ter beschikking krijgen, die ze niet kunnen plaatsen. En het is niet te controleren of iemands echt is wie hij zegt dat hij is, waardoor internet een Walhalla is voor pedoseksuelen.

“De rol van volwassenen is hier duidelijk: beschermen en weerbaar maken”

Het is nog nooit zo gemakkelijk geweest om een kind te verleiden als nu.” Een [sexy] foto of tekst die in een dolle of onnadenkende bui op internet is gezet, gaat in een oogwenk de hele wereld over en is niet altijd meer te verwijderen. Meisjes van een jaar of twaalf werden – zonder dat ze dat in de gaten hadden – via hun webcam begluurd door een volwassen man. De communicatie in het virtuele milieu heeft soms weinig diepgang, dat is niet goed voor de identiteitsontwikkeling van een kind. Iemand die kritiek op je heeft via MSN bijvoorbeeld, kun je heel simpel blokkeren. “Internet geeft ook een enorme ego-boost. Je kunt filmpjes maken met jezelf in de hoofdrol, die helemaal draaien om IK. En die zet je dan op YouTube, waar de hele wereld ze kan bekijken,” vult Martine Delfos aan. En al deze ervaringen komen in een razend tempo bij kinderen binnen. Als er tien jaar geleden gepest werd, ging dat met briefjes doorgeven in de klas. Nu kan zo'n berichtje binnen een paar seconden de hele wereld over. Martine Delfos noemt vaak een jongetje van vier jaar als voorbeeld, dat op Habbo Hotel te horen kreeg dat hij pas door een bepaalde deur mocht als hij seks met dieren zou hebben. “Er is niet zo'n

deur in het Habbo Hotel, maar een medespeler kan je dat wel via de chat plagend wijsmaken. Een heel vervelende ervaring voor zo'n jong kind, maar het ergste is dat hij niet de tijd krijgt om het te verwerken: morgen kan hem weer zoiets overkomen. Internet is nou eenmaal zo razendsnel.”

Opvoeden

De rol van volwassenen is hier duidelijk: beschermen en weerbaar maken. Een kind van vier hoort niet op Habbo Hotel, jonge kinderen zouden niet bij gewelddadige spelletjes moeten kunnen. Een kinderbrowser kan een oplossing zijn. Ouders kunnen ook zelf de ouderlijk toezichtfunctie van hun firewall instellen om bepaalde sites bij hun kinderen weg te houden.

Daarna komt het weerbaar maken aan de beurt. Martine Delfos benadrukt steeds hoe belangrijk het is om met kinderen te praten over wat ze zoal tegenkomen. Wat die verslaving betreft zou je aan een kind kunnen vragen: 'Je vindt het moeilijk om te stoppen, hè?' En een eierwaker die afgaat na de afgesproken tijd is dan een handig hulpmiddel om kinderen te leren dit zelf te beheersen. Met een kind dat op Hyves foto's van zichzelf zet en die zichtbaar maakt voor 'vrienden' en 'vrienden van vrienden', kun je een gesprekje aanknopen over 'Hoe weet je dat iemand een vriend is? Wat is het verschil hierin tussen de echte wereld en Hyves?' Dan pas realiseren de meeste kinderen zich dat als ze een bekende Nederlander aan hun vriendenlijstje hebben toegevoegd, ze daarmee plotseling wel duizenden 'vrienden van vrienden' extra gekregen hebben, die dus ook allerlei privé-informatie op hun Hyvespagina kunnen bekijken.

Spel of leefwereld

Het zou goed zijn als volwassenen zich eens door een kind zouden laten rondleiden op diens favoriete sites, dan wordt de aantrekkingskracht wel duidelijk. Martine Delfos vroeg een adolescent om haar

World of Warcraft te laten zien. “Samen vlogen we over dat prachtige landschap met veel afwisseling, mooie bergen en dalen. Ik wist niet dat het daar ook zo mooi is. Je hoeft echt niet steeds te vechten! Op gegeven moment daalden we in de hoofdstad. We zagen allemaal poppetjes lopen. Ik weet dat ieder poppetje iemand is die op dat moment aan het spelen is. Toen ik mijn begeleider vroeg of hij die persoon kende en aan ging spreken, keek hij me wat verbaasd aan. Ik realiseerde me dat het wel iemand uit Japan zou kunnen zijn. En als ik zelf in de stad loop, ga ik ook niet wildvreemde mensen aanspreken. Zo ontdekte ik: World of Warcraft is niet zomaar een spel, het is een leefwereld. Een tijd later ging mijn begeleider naar een groepje poppetjes toe, er verschenen plotseling allemaal lichtjes om dat groepje heen. Hij vertelde me: 'Ik ken die mensen niet. Maar ik ben een magiër, dus ik kan zorgen dat een ander zich een uur lang veel sterker en beter voelt.' Bijzonder, hè? Hij gaf zomaar een cadeautje aan wildvreemden en ging weer verder. Dat is iets dat in het echte leven niet vaak gebeurt.”

Zorgen voor elkaar

Als volwassenen ervoor open staan, vertellen kinderen wel over de positieve dingen die er ook gebeuren op internet. Kinderen spelen vaak in vaste groepjes. Als ze beginnen te gamen, kunnen ze zien wie van hun vrienden online is. “Dan checken ze waar die ander is en spreken af 'Kom jij naar mij toe of ik naar jou?' Ze weten vaak behoorlijk veel van elkaar. Zo kan het gebeuren dat online-vrienden tegen een van hen zeggen dat hij naar bed moet, omdat het al 2 uur 's nachts is en hij pas veertien jaar is. En het is een heel verschil of je vrienden zeggen: 'Je moet naar bed' of dat je ouders dat doen. En het grappige is, dat die knul zijn vrienden niet voor de gek kan houden: als hij niet gaat, zien ze dat hij online blijft.” Martine Delfos is echt onder de indruk van de manier waarop jongeren soms voor elkaar zorgen in cyberspace. Ze vertelt over



een groepje jongeren die veel samen gamen. "Op een keer merkten ze dat een van hen de hele tijd niet bewoog, niet reageerde, niets zei. De volgende dag kwamen ze erachter dat hij hartstikke dronken was geweest. Game-vrienden kunnen zien dat er iets met je is en reageren daar ook op: 'Goh, wat was er nou, wat deed je gek? Waarom heb je dat monster niet kunnen verslaan, dat lukt je altijd? Waarom ben je me niet komen helpen, ik ben dood-gegaan, waar was je?' Apart hè? Het is een hele andere dynamiek, een hele andere wereld, maar de vriendschappen zijn wel heel echt. Praat maar met kinderen, met pubers, dan vertellen ze je daar wel over."

Verbinden

En wat is toch de aantrekkingskracht van Hyves? Daarover hoeft Martine Delfos geen seconde na te denken: "Kinderen willen contact, willen zich verbinden met leeftijdgenoten, ze willen vooral vrienden maken. Dat is in het echte leven een van de moeilijkste dingen. Op Hyves kun je zomaar 250 vrienden hebben, dat is waar het kinderen om gaat. Het uitwisselen van filmpjes en dergelijke is meestal maar bijzaak. Het allereerste echt sociale programma van een jaar of tien geleden, de voorloper van MSN had zo'n prachtige naam: ICQ, I seek you, ik zoek contact met jou. Dat geeft echt de essentie aan van wat kinderen willen [en volwassenen trouwens ook]:

zich verbinden, vrienden maken. Een van je Hyves-vrienden weet dat je gisteren een proefwerk had en vraagt hoe dat ging. Dat is de aantrekkingskracht: I seek you. Zorgelijk daaraan is dat kinderen op dit vlak helemaal niet opgevoed zijn. Ze realiseren zich niet dat er ook mensen tussen kunnen zitten die helemaal geen echte vriend zijn en wellicht een andere identiteit, een andere leeftijd hebben. Het is de rol van volwassenen hen daarin op te voeden en weerbaar te maken. Opvoeden moet, ook in het virtuele milieu."

www.mdelfos.nl
www.edith.nl



Virtuele ontwikkeling van de jeugd

Tot ongeveer anderhalf, twee jaar neemt een kind álles in zich op. De kunst voor ouders is het kind alleen aan te bieden wat het op kán nemen en kan plaatsen. Tv kijken is wellicht niet gunstig voor de hersenontwikkeling van jonge kinderen.

Van anderhalf tot tweeëneenhalf jaar wordt een kind in zijn of haar exploratiedrift geconfronteerd met grenzen. Ouders zijn druk bezig het kind in te tomen, te verbieden en te beschermen. In de virtuele wereld is dat niet aan de orde, die is vrij grenzeloos. Het virtuele milieu wordt soms gebruikt om het kind zoet te houden.

Van ongeveer tweeëneenhalf tot vier jaar wordt rekening gehouden met anderen een belangrijk thema. Het virtuele milieu zou een verwaarloosbare rol moeten spelen. Buitenspelen en het leren van sociale grenzen door daadwerkelijke omgang met anderen is in deze fase veel belangrijker.

Tussen vier en acht jaar verzamelen kinderen eindeloos informatie. Ze leren informatie op te waarde schatten, dit is een goede tijd voor media-educatie. Het is belangrijk dat volwassenen zien en weten wat het kind meemaakt in het virtuele milieu en het kind kunnen helpen dat te plaatsen. Van belang is ook om de tijd tussen de ervaringen te doseren, zodat het kind verwerkingstijd krijgt.

Van acht tot tien jaar worden cognitieve vaardigheden enorm ontwikkeld. Spelend leren op de computer is voor kinderen heerlijk. De virtuele wereld moet het niet overnemen van de werkelijke wereld, de computertijd moet gecontroleerd worden. Dit is een goede fase om bezig te zijn met het voorkomen van verslaving.

Van tien tot twaalf, dertien is de fase van de ontwikkeling van de sociale identiteit: Wat vinden mensen van mij? Kinderen zijn in deze fase gevoelig voor idolen uit de media. Ouders kunnen met hun normen en waarden grote invloed uitoefenen. Ze moeten een kind niet alleen vragen naar naar de belevingen op school of de sportclub, maar ook naar die op internet. Het vormen van vriendschappen is erg belangrijk. Internet met z'n haast eindeloze mogelijkheden in communicatie mist veel non-verbale uitingen. De dingen worden vaak sterker, overdreven geschreven en komen hard over. Pesten op internet, vaak onbedoeld ['griefing'], is mede hierdoor een ernstig probleem.

Van elf/dertien tot veertien jaar vinden de eerste schreden in het daadwerkelijk zelfstandig leven plaats. In het virtuele milieu is het erg gemakkelijker om zich tegen volwassenen af te zetten. Dat loopt wel eens uit de hand omdat kinderen elkaar

opzweepen en actie ondernemen terwijl ze niet goed weten waar ze het over hebben en wat de effecten van hun acties zijn.

Van veertien tot zestien jaar wil een puber de wereld onafhankelijk van volwassenen veroveren. Het virtuele milieu als experimenteerruimte biedt veel ontwikkelingsmogelijkheden, maar ook gevaren. Het risico op seksueel misbruik ligt op de loer. Een kind wordt dan voorbereid op seks door het afhankelijk te maken ['grooming' genoemd], zoals Loverboys ook doen. Verder is de groepsdruk in het virtuele milieu ongeëvenaard groot.

Van zestien tot achttien jaar vindt een zoektocht naar het zelf plaats. In online games kan een adolescent experimenteren met verschillende identiteiten. Waardevol, maar met het eventuele risico om zich te verliezen in schijnidentiteiten. Verslaving speelt met name in deze fase een belangrijke rol.

[Samengevat uit Virtuele ontwikkeling van de Jeugd, de Lectorale rede van Dr. Martine Delfos, 9 september 2008, Hogeschool Edith Stein, Hengelo, Uitgeverij SWP, ISBN 9789066659933]