

Het virtuele milieu

Dr. Martine F. Delfos

**Lector Virtuele Ontwikkeling van de Jeugd
Aan de Hogeschool Edith Stein**



Het virtuele milieu

Dr. Martine F. Delfos

Reader over de Virtuele ontwikkeling van de jeugd

Copyright: M.F. Delfos, PICOWO, www.mdelfos.nl



Inhoud

- 1 Het virtuele milieu
- 2 Artikelen
 - 2.1 Jij bent dood! Daar krijg ik mooi 150 punten voor!
 - 2.2 Seksuele oplichting! Je weg vinden in het oerwoud.
 - 2.3 Gooi ze niet voor de leeuwen.
 - 2.4 Geef computerkinderen een eierwekker.
- 3 Enkele citaten van Martine Delfos uit artikelen en interviews
- 4 Literatuur
- 5 Auteursinformatie

1 Het virtuele milieu

De invloed van de media is in deze tijd onmiskenbaar. Het is een aanzienlijke factor geworden die invloed uitoefent op alle terreinen. Met name de computer met internet is een groot goed: ongekende mogelijkheden staan ter beschikking van bijna iedereen. Op de meest onverwachte plekken op aarde kun je een internetcafé vinden die je in een oogwenk verbindt met de hele wereld. De ontwikkeling is echter zo snel, zo nieuw en zo omvangrijk, dat het lastig is om normen en waarden te vertalen naar deze virtuele wereld. Sterker nog: er zijn fundamenteel andere mechanismen werkzaam, waardoor nieuwe normen en waarden ontwikkeld nodig zijn. Er moeten *virtueelcodes* ontwikkeld worden. Niet alleen het zinnige is binnen bereik door internet, maar ook het onzinnige en het schadelijke. En niet alleen voor volwassenen, maar ook voor kinderen. In één druk op de knop worden de Rechten van het Kind op informatie en meningsuiting gerespecteerd en bediend, maar met diezelfde handeling worden de Rechten van het kind op bescherming tegen schadelijke informatie met voeten getreden.

Het virtuele milieu

Het meest indrukwekkende aan de huidige tijd is dat de snelheid van ontwikkeling zo groot is dat deze reader in principe alweer achterhaald is terwijl u het leest. De computer heeft de wereld veroverd. De rol van jongeren daarin is onmiskenbaar. Jongeren maken de maatschappij mobiel (Lenhart e.a., 2005). Tot 2000 was het onderzoek naar de invloed van de computer nog erg gericht op de cognitieve mogelijkheden die de computer biedt en werd de volle impact pas langzaam zichtbaar voor volwassenen, maar het was al lange tijd het terrein van de adolescent. Inmiddels is het duidelijk dat het gebruik en de impact van de computer, en met name internet, enorm zijn.

Kinderen en jongeren bewegen zich op internet zonder bemoeienis van ouders, leerkrachten of andere volwassenen. Ze proberen rollen en identiteiten uit (Subrahmanyam e.a., 2004); ze experimenteren met seksualiteit (De Graaf en Vanwesenbeeck, 2006) en ontwikkelen een virtueel leven. Het schoolplein is niet meer de ontmoetingsplaats voor kinderen en jongeren. Chatten en email zijn normale manieren geworden om mensen te leren kennen (Sjöberg, 1999). Vooral internet is belangrijk geworden. De plaats die internet inneemt, is voor kinderen duidelijker dan voor volwassenen; zij gaan er ook soepeler mee om. Internet is een machtig en geweldig medium en jongeren genieten daarvan (Maczewski, 2002). De mogelijkheden zijn enorm en onmisbaar, maar het dreigt wel een onbeheersbaar monster van Frankenstein te worden. Wat kinderen erdoor kunnen leren en kunnen ontdekken is geweldig, maar de vorming die ervan uitgaat is niet altijd gunstig en het is nauwelijks te overzien wat het gaat betekenen voor de toekomst.

De wereld waarin de opvoeding begin twintigste eeuw plaatsvond, is drastisch veranderd. Voor het eerst sinds de 'uitvinding' van de school, zoals die in de negentiende eeuw beschikbaar werd voor iedereen, is er een geheel nieuwe opvoedende instantie ontstaan. In het opvoeden van het kind spraken we altijd over het gezin als *eerste milieu*, de school als *tweede milieu* en de wereld daarbuiten als *derde milieu*. Inmiddels doemt een nieuw milieu op. In het derde milieu heeft zich een factor losgemaakt die zowel het eerste als het tweede milieu binnendringt en een eigen status verdient, omdat de vormende invloed ervan groot is: de media (tv, computer, internet, computergames, video, mobieltjes), met internet als meest vooraanstaande invloed. Ik zou dan ook willen spreken over een vierde milieu: het *virtuele milieu* (Delfos, 2006a).

Onder virtueel milieu versta ik de fictieve wereld die gecreëerd wordt door de media waarin ouders en kind zich passief (met name televisie en video) en actief en interactief (met name internet, computer, mobieltjes en gaming) bewegen. Een wereld waarin men zich zowel reëel (als zichzelf) als fictief (met een andere identiteit en zelfs wisselende identiteiten) beweegt. Volwassenen weten nauwelijks wat er in het virtuele milieu gebeurt; ze hebben er weinig zicht op; ze begrijpen het nauwelijks. Er lijkt een generatiekloof te bestaan tussen 16 en 20 jaar; boven 20 begrijpt onder 16 nauwelijks meer (Delfos, 2006b). Dat reikt zelfs tot in de taal, die ik *virtueel steno* noem. Veel volwassenen weten aan het begin van deze eeuw niet wat gaming betekent. Ze hebben

het idee van een computerspelletje dat je in je eentje speelt. Ze weten niet dat het een eigen wereld is, waar je met miljoenen anderen online speelt. Waar je groepen vrienden maakt en 's nachts om drie uur opstaat om met je vrienden in Japan te spelen om samen een *level* hoger te komen. Waar je met een identiteit speelt waar niemand weet wie je bent en waar je voorzichtig elkaar leert kennen. Waar je het spel onderbreekt om samen te chatten, elkaar op te voeden ("Je moet nu naar bed, het is laat.") en waar je elkaar steunt (of virtueel uithuilt omdat je moeder is overleden).

De media zijn niet meer weg te denken uit onze maatschappij. Kinderen krijgen een soap als *As the World Turns* met de moedermelk mee. De beelden die ze te verwerken hebben, gaan steeds sneller. De flexibele babyhersenen nemen veel media in zich op, zonder dat we weten wat en hoe. De babyhersenen denken nog niet bij de soap: dat is tv, dat moet ik niet zo serieus nemen als mijn moeder. Als bij de nachtvoeding plotseling een fellatio in beeld komt, denkt de baby ook niet: dat is porno. Je kunt pas weten dat iets porno is, als je een besef van seks hebt. Ze hebben nog geen kader waarin ze alles kunnen plaatsen. Dat betekent dat wat ze zien een onderdeel wordt van het kader. Het tweede televisietoestel staat meestal in de kinderkamer en kinderen beschikken in de meeste huishoudens én op school én bij hun vrienden over internet. Seks is een belangrijk thema op internet. Kinderen en jongeren worden veelvuldig geconfronteerd met expliciet seksueel materiaal (Mitchell e.a., 2003; Peter en Valkenburg, 2006a en b). In het onderzoek van Mitchell gaf een kwart van de kinderen aan daar erg overstuurd van te zijn geraakt.

Opvoedende instantie

Het virtuele milieu is een opvoedende instantie zonder dat dit als zodanig bedoeld is. En in dat laatste schuilt het gevaar. In tegenstelling tot ouders en school is het virtuele milieu niet als instantie aanwijsbaar en is zich er in het algemeen weinig van bewust als opvoedende instantie te werken. Er is ook geen motivatie om hier bewust mee bezig te zijn, omdat het opvoeding en vorming doorgaans niet als doel heeft. Op school kun je nog zeggen: bemoei je er niet mee, want het is mijn kind. Of: bemoei je er nou eens mee, want hij zit bij jou op school. Dan heb je discussies over de opvoeding. Bij internet is dat niet aan de orde. Uiteraard zijn er veel informatieve sites op internet, die wel degelijk vorming als doel hebben, maar ook daar is het niet eenvoudig om het kaf van het koren te onderscheiden.

In de dagelijkse opvoeding is de televisie is een belangrijke 'oppas' geworden. De hypnotiserende werking die uitgaat van tv en computer is rustgevend. Zelfs als de beelden snel zijn, is de snelheid lager en overzichtelijker dan wat een mens via zijn zintuigen steeds moet verwerken in het dagelijkse leven. Deze 'oppas' toont echter veel reclame. Het is logisch dat de televisie de rol van 'oppas' heeft gekregen. Het is een prachtig medium en kinderen vinden het vaak heerlijk om tv of video te kijken. De familiestructuur is verbrokken, ouders werken veel en lang. Vaak is de ene ouder nog aan het werk als de andere ouder de kinderen van de opvang haalt en eten klaarmaakt. Er is dus een oppas nodig en de televisie is een praktische oppas. Steeds meer kinderen wonen bij een alleenstaande ouder die vele taken heeft en niet altijd aandacht aan de kinderen kan besteden. Er zijn minder kinderen per gezin, die in leeftijd ook nog weinig van elkaar verschillen, waardoor er geen oudere broertjes of zusjes zijn die mee kunnen helpen. Door de omvang van media vindt de vorming van kinderen deels plaats door mensen die niet gericht zijn op vorming en geen opvoedende verantwoordelijkheid ervaren, maar erop gericht zijn hun product te verkopen. Zo dringen commerciële motieven ongemerkt de vorming van kinderen binnen. Nu is in de reclame alom bekend dat seks verkoopt. Het gevolg is dat het jonge kind geseksualiseerd wordt. Kijkcijfers bij televisie, verkoopcijfers bij games en het aantal treffers op internet zijn in principe niet gebaseerd op opvoedkundige principes, maar op commerciële. De invloed op de opvoeding is groot en ouders weten daar vaak weinig van (Greenfield, 2004) en voelen zich onthand. De invloed is zichtbaar in uiterlijke aspecten zoals kleding, taal ('ffw88'), maar ook in normen en in gedrag. De media leveren idolen en identificatiefiguren als middelen om zich te verrijken. Media vullen de tekorten aan die zijn ontstaan in een veranderende wereld. Internet voorziet in de haast grenzeloze behoefte aan informatie en biedt nieuwe mogelijkheden

tot contact waar deze in de reële maatschappij wegvallen. Met name dat laatste heeft een enorme vlucht genomen.

De behoefte te verbinden

Hoewel de behoefte van mensen aan langdurige relaties niet is afgenomen, wordt het wel steeds lastiger om dat vorm te geven (Delfos, 2004-2006). De enorme toename van (echt)scheidingen is daar een uiting van. Er is sprake van een versnelling van leven. De versnelling heeft tot gevolg dat emoties die snel en heftig zijn (woede, verliefdheid, agressie, vrolijkheid) bevoordeeld worden ten opzichte van 'langzame' emoties zoals tederheid, respect, bescheidenheid en liefde. Het zijn juist de langzame emoties die verbindend zijn, zeker in langdurige relaties.

Het communiceren op internet, chatten als MSN, komt tegemoet aan de enorme behoefte van mensen aan contact. Voor pubers is dat ideaal. Ouders van vorige generaties merkten tijdens de puberteit dat de telefoonrekening steeg, nu gaat een belangrijk deel van de contacten via internet.

De gevolgen van de sociale vorming via communicatie op internet zijn niet te overzien. Aan de ene kant geeft internet haast eindeloze mogelijkheden in communicatie, dag en nacht en over de gehele wereld. Kinderen en jongeren staan in de nacht op om met hun vrienden aan de ander kant van de wereld te gamen. Daarnaast is het zo dat de diepgang en echtheid van het contact eronder lijdt. Op MSN kun je je aanmelden en dan word je al dan niet 'geaccepteerd'. Als iemand iets zegt wat je niet bevalt, dan kun je hem of haar weggelijken en deze persoon verder niet meer accepteren. Het klinkt aangenaam: de virtuele wereld lijkt beter beheersbaar dan de werkelijke wereld, daar kun je mensen niet zo gemakkelijk weren. Maar het betekent ook dat je geen feedback meer krijgt op je functioneren en er niet meer zo gemakkelijk achter komt dat het gedrag van de ander een reactie is op jouw gedrag. Je hoeft door de verbroken relatie geen fouten meer te herstellen. Het gaat niet alleen om anonieme contacten. Een medium als MSN wordt vooral gebruikt om bestaande contacten uit te breiden (Gross, 2004).

Het communiceren via internet mist veel non-verbale informatie, zeker als er geen beeld of geluid bij is. Maar ook de geur ontbreekt, die onbewust het gedrag van mensen stuurt. De *emoticons*, de gezichtjes met emoties, kunnen de rol van non-verbaliteit niet overnemen. Het gevolg is dat de dingen vaak sterker geschreven worden: de overdrijving komt in de plaats van de non-verbale uiting. Daardoor kunnen ongehoord hard overkomen. Pesten op internet is mede hierdoor een ernstig probleem geworden (Ybarra en Mitchell, 2004). De problematiek van kinderen in de werkelijkheid lijkt versterkt te worden in de virtuele wereld (Eijnden e.a., 2006). Kinderen die gepest worden zitten bovendien meer op internet en worden daar ook nog ernstiger gepest (Eijnden e.a., 2006). Voor eenzame mensen lijkt internet een uitkomst, maar het vinden van vrienden op internet gaat hun dagelijkse leven verstoren (Morahan-Martin en Scumacher, 2003). Ook introverte kinderen gebruiken internet ter compensatie van hun gebrekkige sociale vaardigheden (Valkenburg en Schouten, 2005).

Er bestaat een verschil tussen jongens en meisjes. Jongens zitten iets meer achter de computer (Madell en Muncer, 2004; Meerkerk e.a., 2006) en lijken actiever in gaming, meisjes doen meer aan chatten zoals MSN (Meerkerk e.a., 2006; Delfos en Meere, in voorbereiding). Adolescenten die problemen met hun ouders hebben, gebruiken vaker internet om online relaties te vormen (Wolak e.a., 2003). Depressieve jongeren gebruiken internet voor informatie (Gould e.a., 2002) en ze hebben de neiging om intensief met vreemden te communiceren en meer van zichzelf bloot te geven dan jongeren zonder problemen (Ybarra e.a., 2005).

Het medium is niet alleen anoniem, maar sterker dan dat: je kunt jezelf een identiteit aanmeten die je beter bevalt. Via een online spel kan je een wereld creëren waar je een ander bent. Je betaalt ervoor, maar je kunt ook geld verdienen met die andere identiteit. Je kunt een ander ook om de tuin leiden met een valse identiteit.

Als verbinden in de werkelijke wereld niet of onvoldoende lukt, kun je relaties op internet via chatten of gaming vormen die op een fictieve grond gebaseerd zijn. Je kunt een fictieve minnaar nemen, een chat met een gecomputeriseerd popidool hebben, en wellicht is er al een parents.com waar je je kunt abonneren op prettiger – virtuele – ouders. Het

geheugen is waarschijnlijk niet goed genoeg om werkelijke en virtuele ervaringen altijd uit elkaar te houden.

Seksuele oplichting

De huidige generatie jongeren tussen de 12 en 18 jaar maakt massaal gebruik van de media, vooral internet (De Graaf en Vanwesenbeeck, 2006). Kinderen en jongeren dreigen door het virtuele milieu een verwrongen beeld van de werkelijkheid te krijgen: van relaties en van seksualiteit. Seksualiteit is een heel belangrijk onderwerp, maar het lijkt dat we jongeren bijna niet meer zelf voorlichten. Via de media weten jongeren bijzondere dingen. Wat een schijnzwangerschap is, kunnen ze je zo vertellen, want dat was op GTST. Daardoor krijgen ouders soms het idee dat de jongeren alles weten. Door hun oer-Hollandse angst voor preutsheid durven ouders minder grenzen te stellen dan ze zouden willen en ze voelen zich vaak ook machteloos tegen die kolos internet, die alom beschikbaar is. Maar van de meest simpele feiten zijn jongeren vaak niet op de hoogte. In het virtuele milieu vind je de extremiteiten, het spektakel. Afwijkend wordt voor jongeren normaal.

De virtuele wereld lijkt een veiliger experimenteergrond voor ontluikende seksualiteit dan de werkelijke wereld. Door de verbale expliciete informatie kunnen deelnemers seksuele experimenten starten, ondanks of misschien wel dankzij de lichaamloosheid (Subrahmanyam e.a., 2004). Omdat de identiteit verhuld is en er geen signalen van leeftijd zijn, kunnen jonge kinderen experimenteren terwijl niemand ze begrenst. Ze krijgen als het ware een klappertjespistool in handen met echte kogels erin (Delfos, 2005). Vooral meisjes vinden het soms moeilijk om dingen te weigeren die ze eigenlijk niet willen doen of gaan in de seksuele interactie verder dan ze eigenlijk willen. Het aantal aangiftes van seksuele intimidatie van tieners op internet neemt flink toe (De Graaf en Vanwesenbeeck, 2006).

Er ontstaat een seksuele vorming door de media die niet gericht is op vorming of voorlichting maar op consumptie. We moeten ons niet verwonderen dat kinderen en jongeren seks als consumptieartikel gaan behandelen. De omvang van de aandacht voor seksualiteit in de media zorgt ervoor dat we aarzelender worden dan we al waren om kinderen seksueel voor te lichten. Ouders denken dat kinderen 'alles' al weten. Maar ze maken hier een vergissing. Omdat kinderen door de media voorgelicht worden – ik zeg wel eens: 'opgelicht' worden – zijn hun beelden van seksualiteit aan de ene kant overontwikkeld en niet leeftijdsadequaat (Delfos, 2003). Aan de andere kant is hun kennis schromelijk onderontwikkeld. Soms ernstiger dan in de Middeleeuwen.

Een voorbeeld van een pubermeisje maakt dit duidelijk. Ze is dynamisch, intelligent en ondernemend. Ze experimenteert en wil alles meemaken. Zo heeft ze, veertien jaar oud, 'het' nu ook gedaan. Tijdens het spreken erover komen haar teleurstelling en angst voor de toekomst voorzichtig naar boven. Is dit nu waar het om gaat? Is dit wat ze van relaties moet verwachten? Maar dieper het gesprek ingaand, sprekend over de risico's van geslachtsgemeenschap zonder veiligheid, spreekt ze over menstruatie. We leven in 2006. Het is een intelligent en ondernemend meisje, maar ze zegt plompverloren: "menstrueren jongens eigenlijk ook?" Ze woont in de grote stad en blowt en gebruikt ecstasy, maar ze weet niet of jongens menstrueren.

Kinderen lijken de seksuele uitspattingen en aberraties beter te kennen en eerder te kennen dan het leeftijds-adequate seksuele contact. Hun beeld van seksualiteit raakt verwrongen en er komen volwassen elementen de kinderlijke geest in, waardoor ze deze niet kunnen plaatsen.

Toen president Clinton van de Verenigde Staten zei dat hij geen seks had gehad, wisten de volwassenen dat hij probeerde eronderuit te komen. Wij weten wat seks is, wij weten wat fellatio is, wij weten wat het betekent voor een president om door de mand te vallen. Ja ja, denken wij dan, hoezo 'geen seks'? Kinderen weten dat niet. Sinds Clinton dat heeft gezegd, vindt er fellatio plaats in schoolbussen in Amerika. De kinderen zeggen letterlijk: 'het is geen seks'.

Waar kinderen vroeger stiekem naar de zolder gingen bij een vriendje om vieze plaatjes te gaan kijken, krijgen ze deze plaatjes al voorgeschoteld terwijl ze onschuldig aan het chatten zijn op internet. Als je op zoek gaat naar plaatjes dan is het echter

leeftijdsadequaate, dan kun je het plaatsen en zoveel opnemen als je wilt, dat is geheel anders dan wanneer ongevraagd allerlei beelden op je afkomen. De invloed van het virtuele milieu op kinderen en op het beeld dat mensen van kinderen hebben, moet onderkend worden. De maatregelen die genomen moeten worden, kunnen niet langer afgeschoven worden op ouders. In hun eentje zijn zij niet in staat om de overvloed aan beelden te overzien en te controleren aan welke invloeden hun kind wel en niet zal blootstaan. Politieke verantwoordelijkheid dient hier genomen te worden.

Bescherming tegen schadelijke informatie

Een van de rechten van het kind is om beschermd te worden tegen schadelijke informatie (artikel 17, lid e van het Internationale Verdrag inzake de Rechten van het Kind, IVRK). Op 17 augustus 2005 doet de APA (American Psychological Association; Nikken, 2007) een resolutie uitgaan over de invloed van agressie in de media. Deze resolutie is een uiting van de wanhoop van wetenschappers die hebben aangetoond dat agressie in de media agressiebevorderend werkt, terwijl ze geen vertaling zien van dit onderzoek naar de praktijk. Ook in ons land zie je slechts beperkte maatregelen om kinderen hiertegen te beschermen. Zeker bij de ontvankelijke jonge kinderen verhoogt dit het risico op gedragsproblematiek. Nog ernstiger is het gesteld met de invloed van seks in de media. Daar loopt het onderzoek zo'n dertig jaar achter. We zien en voelen de effecten om ons heen, maar het is nauwelijks mogelijk om dit te onderbouwen omdat het nog te weinig onderzocht is. De kijkwijzer heeft als doel om leeftijdsgrenzen aan te geven voor programma's. Maar de kijkwijzer beschikt over onvoldoende onderzoek om zich op te baseren. Heel jonge kinderen worden hierdoor met agressieve en seksuele beelden geconfronteerd die hun welzijn aantast en hun wereldbeeld vormt. De eerste aanzetten om ouders hierbij te helpen, zijn gelukkig inmiddels op gang gekomen (Valkenburg, 2002; Pardoën en Pijpers, 2005).

Maar de kijkwijzer is er alleen voor tv, terwijl internet en computergames wat tijd betreft de tv van zijn eerste plaats aan het verstoren zijn. Bill Gates heeft iets van de tovenaarsleerling: met het ontwikkelen van Microsoft heeft hij zijn toverspreuken uitgesproken, maar hij kan de uitwerking daarvan niet meer sturen in de juiste richting en kan ongewenste uitwerkingen niet stoppen.

Er ontstaan taferelen die we zelfs in *science fiction* nooit hebben kunnen bedenken, namelijk dat seks een zo omvattende rol zou gaan spelen. Er ontstaan excessen die ernstig zijn en vroeger niet denkbaar waren.

Een achtjarig meisje uit een leuk gezin vertelt haar geheim aan haar juf: ze is verslaafd aan porno op internet.

Een zeventienjarige jongen gooit meisjes tegen de muur net als in de computergames en verkracht ze daarna.

Meisjes tussen tien en veertien jaar ruilen seks voor een drankje of het opwaarderen van hun beltegoed.

Soms is het kwaad van internet misschien kleiner dan het kwaad dat anders zou geschieden: verslaving aan gaming in plaats van bijvoorbeeld criminaliteit.

Een zeventienjarige jongen is verslaafd aan gaming, omdat hij weg wil vluchten uit de sfeer van zijn gescheiden ouders en zijn mishandelende stiefvader.

De IVRK zal terdege gebruikt moeten worden om kinderen te beschermen tegen datgene wat ze voorgeschoteld krijgen terwijl ze er niet aan toe zijn. Hoe kunnen kinderen een positieve seksualiteit ontwikkelen als ze ermee geconfronteerd worden voordat ze er aan toe zijn, op een niveau waar ze nog lang niet aan toe zijn, en doordrenkt van geweld en onderdrukking? Het meest schokkende is niet alleen dat deze indringende en vaak aan agressie gekoppelde seksualiteit uitgebreid via de media getoond wordt, maar dat op alle

leeftijden en door alle culturen heen mensen, jongeren en kinderen hier mee zitten maar het nauwelijks als zodanig durven uitspreken.

Zoals een elfjarig meisje, dat over indringende seksuele beelden zei: "Ik kan er wel tegen, maar mijn zusje van vijf ziet het ook." Het is de wereld op zijn kop als de elfjarigen de volwassenen moeten gaan opvoeden. In Japan is een zelfmoordgolf op gang gekomen door internet-pesting, waarbij kinderen de overheid bestelden met de vraag er iets aan te doen. In Nederland is het epidemisch automutileren, anorexia verspreiden en zelf doden via opzweepende sites op internet al net zo goed aan de orde.

Online pesting (Eijnden e.a., 2006) en ongewenst online seksueel gedrag (Graaf en Vanwesenbeeck, 2006) zijn nieuwe problemen die door internet opduiken. Daarnaast ontstaat ook internetverslaving. Het overgrote deel van kinderen uit groep 7 en 8 op de basisschool en klas 1 en 2 op de middelbare school maken intensief gebruik van internet. Gemiddeld 11 uur per week. Zowel basisschoolkinderen als middelbare scholieren noemen verslaving aan internet als een probleem bij henzelf en bij hun ouders (Delfos en Meere, in voorbereiding). Compulsief internetgebruik hangt samen met een verslechtering van schoolprestaties en een toename van depressieve gevoelens (Eijnden en Vermulst, 2006). Het gebruik van internet is afhankelijk van opleidingsniveau. Allochtone kinderen en jongeren doen het meer dan autochtone, VMBO-leerlingen zitten meer op internet dan HAVO- en VWO-scholieren (Meerkerk e.a., 2006). Jongeren met meer economische en cognitieve mogelijkheden gebruiken internet meer voor informatie dan voor gaming of chatten (Peter en Valkenburg, 2006a en b). In het onderwijs speelt de computer een steeds belangrijkere rol. Maar internet moet als instrument gezien worden dat niet vanzelfsprekend is, maar onder bepaalde voorwaarde een ondersteuning kan zijn bij leerprocessen (Kuiper e.a., 2004).

Grenzen stellen

Mensen hebben grenzen nodig. Als er een camera op de weg is, wordt er minder hard gereden. Voor kinderen geldt dat in nog belangrijker mate, omdat ze kennis missen over de wereld en de betekenis van hun gedrag voor anderen. Pubers hebben grenzen nodig omdat ze de ervaring missen om alles op waarde te kunnen schatten.

Ouders zijn bang dat het zinloos is om grenzen te stellen. Ze worden moedeloos, omdat het kind het dan 'toch wel' bij de burens of vrienden ziet. Maar ouders zijn de bodem van het bestaan van hun kinderen. Hun afkeuring, met uitleg, biedt pubers een filter waarmee ze de wereld zien. Maar dat laten ze hun ouders niet merken. Ouders kunnen met hun normen en waarden grote invloed uitoefenen op hun kinderen (Greenfield, 2004), maar ze zijn zich daarvan nog te weinig bewust en voelen zich vaak machteloos. Vaders, jonge ouders, ouders die internet met hun kinderen gebruiken en ouders van jonge pubers, zijn sterker bezig het computergebruik van hun kinderen te monitoren (Wang e.a., 2005). Het is een adolescent uit de jaren zestig die de wereld van nu in zijn ban heeft: Bill Gates. Adolescenten zijn de vernieuwers, en ze zijn gek op nieuwe snuffjes. En de wereld zal steeds sterker op techniek gaan leunen en dus op adolescenten. De vorige eeuw hadden de volwassenen nog de macht van de kennis, nu lopen ze in de virtuele wereld structureel achter op de adolescent. Maar wat volwassen hebben, is dat ze ervaringen beter op waarde kunnen schatten en adolescenten hebben die volwassenen nodig om ze te helpen hun ervaringen op waarde te kunnen schatten.

Het ontwikkelen van richtlijnen, normen en waarden voor het virtuele milieu, van virtueelcodes is aan de volwassene.

Virtueel Leven Enschede

In Enschede zijn we (Regiegroep: Martine Delfos, Ad Kappen, en Wilma Meere; in samenwerking met gemeente, scholen, professionals en politie) bezig een stadbreed project op te zetten waarin we zoeken naar de wijze waarop kinderen en jeugdigen een gezonde virtuele ontwikkeling kunnen doormaken. Het project is *Virtueel Leven Enschede* genoemd, een onderdeel ervan is het ontwikkelen van een *Digitale Poort* en media educatie in alle scholen. In het tijdschrift *Sozio* wordt (sinds 2007) maandelijks verslag gedaan van de vorderingen. Het motto is: *Je hebt een stad nodig om een kind op te*

voeden. De werkwijze is bottom-up, aansluitend op de mensen zelf, niet opgelegd van boven.

Internet is een fascinerend medium, maar het moet wel leeftijdsadequaaat aangeboden worden. We laten onze kinderen ook niet meteen op de weg fietsen, eerst op de stoep met ons erbij en zo, aansluitend op het kind verder. Het kind wordt niet volwassen geboren. Het heeft de volwassene nodig om zijn of haar wereld te begrenzen en de ervaringen op waarde te schatten. In Enschede zoeken we stadbreed naar de weg om ouders en scholen in de gelegenheid te stellen op hun eigen wijze invulling te geven aan een virtuele opvoeding.

2 Artikelen

In dit hoofdstuk staan een aantal artikelen die in tijdschriften en kranten gepubliceerd zijn.

2.1: *Jij bent dood, daar krijg ik mooi 150 punten voor!* Gepubliceerd in 1994 in TJJ, Tijdschrift voor Jeugdhulpverlening en Jeugdwerk. Op het moment dat deze reader verschijnt is het artikel 13 jaar oud, maar nog steeds actueel.

2.2: *Seksuele oplichting! Je weg vinden in het seksuele oerwoud.* Oorspronkelijk een hoofdstuk verschenen in: Kinderen en seksualiteit avn de Korczak vereniging ui 2003. Ik kende de inhoud van het boek als geheel niet en kon me er niet in vinden. Het hoofdstuk is erin gepubliceerd in zijn conceptvorm en ook nog uit elkaar geoprokken in twee delen. Ik heb daarom de volledige versie, die later nog bijgewerkt is in deze reader opgenomen. Het hoofdstuk geeft een idee van waar kinderen en jongeren voor komen te staan in de lawine aan leeftijdsadequate en inadequate informatie wat dagelijks over ze heen komt.

2.3: Geef computerkinderen een eierwekker. Gepubliceerd in het NRC op 5 februari 2007. In dit artikel worden de verslavende aspecten van internet beschreven.

2.4: Gooi ze niet voor de leeuwen. Gepubliceerd in het NRC op 2 september 2006. Het NRC vroeg om een bodenartikel over pubers. Het is een algemeen artikle over puberteit en media worden er alleen zijdelings genoemd. Het is in deze reader opgenomen omdat internet avn jongeren is en achtergrond over jongeren is dan nuttig.



Jij bent dood, daar krijg ik mooi 150 punten voor

INVLOED VAN COMPUTER- EN
VIDEOSPELLETJES OP
KINDEREN

Martine Delfos

Het scala van mogelijkheden op het gebied van computer- en videospelletjes lijkt onbegrensd. Ouders en opvoeders hebben nauwelijks zicht op wat kinderen in de computerwereld meemaken terwijl het kind sterk ontvankelijk is voor de normen en waarden die via spelletjes worden aangeboden. Kinderen kunnen zich bijvoorbeeld identificeren met spelletjes, zowel in positieve als in negatieve zin. Martine Delfos beschrijft de invloed die computer- en videospelletjes kunnen hebben op de ontwikkeling van het kind.

Computer- en videospelletjes nemen hand over hand toe. Kinderen kunnen deze apparaten vaak beter hanteren dan volwassenen die er niet mee opgegroeid zijn. Dat betekent dat ouders en opvoeders nauwelijks zicht hebben op wat kinderen in deze computerwereld meemaken. Het aanbod aan spelletjes voor de computer en video heeft inmiddels een zodanige omvang dat het overzicht volle-

dig verloren gaat. De toename is bovendien zo snel gegaan dat onderzoek naar de invloed die ervan uitgaat nog nauwelijks van de grond is gekomen. Er groeit een generatie op die uitgebreid de invloed van dit nieuwe medium ondergaat, zonder dat er iemand zicht op heeft. Zo nu en dan schrikt iedereen op door een bericht dat een computerspel een agressie-opwekkende invloed heeft gehad.

Uit de vele onderzoeken op het gebied

van de invloed van geweldfilms op televisie is gebleken dat agressie op stimulerend werkt op het gedrag van kinderen. Het bevordert de kleine agressie, zeker bij drukke en agressieve kinderen. Televisiegeweld doet de stemming ten nadele omslaan en stompt af voor agressie. 'Enge' films kunnen bovendien slaapstoornissen veroorzaken. Hoewel er nog maar weinig onderzoek naar is gedaan zijn de eerste positieve berichten



2.1 Jij bent dood, daar krijg ik mooi 150 punten voor! Invloed van computerspelletjes op kinderen.

Martine Delfos

Het scala van mogelijkheden op het gebied van computer- en videospelletjes lijkt onbegrensd. Ouders en opvoeders hebben nauwelijks zicht op wat kinderen in de computerwereld meemaken terwijl het kind sterk ontvankelijk is voor de normen en waarden die via spelletjes worden aangeboden. Kinderen kunnen zich bijvoorbeeld identificeren met spelletjes, zowel in positieve als in negatieve zin. Martine Delfos beschrijft de invloed die computer- en videospelletjes kunnen hebben op de ontwikkeling van het kind.

Computer- en video-spelletjes nemen hand over hand toe. Kinderen kunnen deze apparaten vaak beter hanteren dan volwassenen, die er niet mee opgegroeid zijn. Dat betekent dat ouders en opvoeders nauwelijks zicht hebben op wat kinderen in deze computerwereld meemaken. Het aanbod aan spelletjes voor de computer en video heeft een zodanige omvang dat het overzicht volledig verloren gaat. De toename is bovendien zo snel gegaan dat onderzoek naar de invloed die ervan uitgaat nog nauwelijks van de grond is gekomen. Er groeit een generatie op die uitgebreid de invloed van dit nieuwe medium ondergaat, zonder er iemand zicht op heeft. Zo nu en dan schrikt iedereen op door een bericht dat een computerspel een agressie-opwekkende invloed heeft gehad.

Uit de vele onderzoeken op het gebied van de invloed van geweldfilms op televisie is gebleken dat agressie op de televisie stimulerend werkt op het agressieve gedrag van kinderen. Het bevordert de kleine agressie, zeker bij drukke en agressieve kinderen. Televisiegeweld doet de stemming ten nadele omslaan en stompt af voor agressie. 'Enge' films kunnen bovendien slaapstoornissen veroorzaken. Hoewel er nog maar weinig onderzoek naar is gedaan zijn de eerste positieve berichten over het nut en de educatieve werking van computerspelletjes naar de achtergrond verdreven. Steeds vaker wordt nu geconstateerd dat computer- en videospelletjes een soortgelijke negatieve invloed op kinderen kunnen hebben als televisiegeweld en mogelijk nog ernstiger.

Tijd om stil te staan bij de wijze waarop spelletjes invloed kunnen hebben en de mogelijkheden van dit medium te plaatsen in het licht van de ontwikkeling van het kind.

Voor hulpverleners, begeleiders van kinderen en jeugdigen, voor ouders en pleegouders is het nodig om niet zonder meer aan dit verschijnsel voorbij te gaan.

Mogelijkheden

Het scala aan mogelijkheden op het gebied van computer- en videospelletjes lijkt onbegrensd. Er bestaan behendigheids spelletjes, educatieve spelletjes, denkspelletjes, avonturenspelletjes, creatieve spelletjes en de ouderwetse gezelschapsspelletjes.

Marks Greenfield (1986) beschrijft dat de complexiteit van een 'simpel' **Pac-man** spelletje groter is dan welk gewoon gezelschapsspel ook; het vergt een goede oog-handcoördinatie, een scherp onderscheidingsvermogen, reactiesnelheid en flexibiliteit voor veranderingen.

De grafische mogelijkheden van de computer/videospelletjes verbeteren met de dag, waardoor de echtheid de televisiekwaliteit steeds meer benadert. Vooral behendigheids- en agressiespelletjes, en zeker de combinatie hiervan, zijn ruim vertegenwoordigd.

De spelletjes hoeven ook niet allemaal gekocht te worden; kinderen wisselen ze onderling uit. Computerspelletjes zijn bovendien vaak makkelijk te kopiëren zodat een snelle, brede verspreiding mogelijk wordt. Zoals een verbaasde hulpverlener het spelletje *Hitler* op zijn computer vond, dat er door zijn zoontje op was gezet.

Leeftijds aanduidingen zijn er op de spelletjes niet te vinden. Nergens is te lezen dat een spel geschikt is voor kinderen vanaf 8 jaar. Ook in de winkel ontbreekt deze aanwijzing, behalve een enkele maal de aanduiding 'boven 18 jaar'. Dit betreft dan vooral lugubere en agressieve spelletjes van de Amerikaanse markt. Bij computerspelletjes is er vaak sprake van agressie, en ook die spelletjes zijn probleemloos beschikbaar. Het spel *Mortal Combat*, dat onlangs ter discussie stond gezien het agressieve en discriminerende karakter, stond bijvoorbeeld lange tijd gebruiksklaar op de computers in een groot warenhuis. En zo zijn er veel spelletjes, waaronder ook seksueel agressieve en erotiserende spelletjes.

Leeftijdsopbouw

Computerspelletjes worden door volwassenen en adolescenten gemaakt die niet op de hoogte lijken van de ontwikkelingsfasen van het kind. Er is weinig leeftijdsopbouw in de spelletjes. Alsof we vergeten zijn dat kinderen zich ontwikkelen. Alsof we ervan uitgaan dat kinderen hetzelfde denken en voelen als volwassenen en hetzelfde morele inzicht hebben. In de Middeleeuwen werd er ook zo gedacht, toen bestond er het beeld van de Animalculus, het miniatuurmensje, dat in opgevouwen toestand aanwezig zou zijn in de spermacel. Het kind werd toen gezien als een miniatuur volwassene, een volledig maar nog onvolgroeid mens. Het kind als iemand met een eigen ontwikkeling, eigen denk- en gevoelsinhouden is iets van voornamelijk de westerse cultuur van de twintigste eeuw. Maar zo aan het eind van de twintigste eeuw lijken we dit besef te gaan verliezen.

Zowel het denken van het kind als de morele ontwikkeling ontwikkelt zich volgens bepaalde stadia. Piaget (1932/1965,1965) is de pionier en grondlegger van het model van de ontwikkeling van het denken van het kind. Kohlberg (1987) heeft dat, wat betreft de morele ontwikkeling, uitvoerig uitgewerkt. De stadia van morele ontwikkeling die het kind gedurende de basisschoolleeftijd en begin middelbare school doorloopt zijn: oriëntatie naar gehoorzaamheid en straf (stadium 1), oriëntatie naar persoonlijke grillen (stadium 2) en oriëntatie naar goedkeuring door anderen (stadium 3).

In eerste instantie is het morele besef van het kind dus een oriëntatie naar gehoorzaamheid en straf. Het jonge kind gaat uit van de autoriteit die regels stelt en gehoorzaamd moet worden. Het kind vormt zijn of haar oordeel op basis van de gevolgen die het gedrag zal hebben: straf of beloning. Juist dit element van beloning en straf is wezenlijk in het computer/videospel. Met andere woorden, het ontwikkelingsprincipe dat de spil is voor de morele ontwikkeling van het jonge kind, staat in het computer/video-spelletje centraal. Hieruit volgt dat het kind sterk ontvankelijk is voor de normen en waarden die via dit spel aangeboden worden. Bij agressieve spelletjes is de norm dat agressief gedrag (doodschieten) beloond wordt met punten en niet-agressief gedrag gestraft wordt met 'gedood' te worden. In een spelletje heet dat ook: 'een leven verspelen', je krijgt namelijk aan het begin van het spel een aantal 'levens'. Het 'doodschieten' lukt soms wel en soms

niet. Vanuit de leertheorieën weten we dat het krijgen van een beloning, gedrag in belangrijke mate versterkt. Deze elementen van beloning en wisselend succes zijn een wezenlijk aspect van het verslavende karakter van computerspelletjes. Naast deze aspecten sluit het computer/videospelletje ook nog aan bij de fantasiewereld van het kind. Het jonge kind kan werkelijkheid en fantasie door zijn magische vorm van denken slecht onderscheiden en is dus niet voldoende in staat de werkelijkheidswaarde van het spel in te schatten. In de kinderlijke beleving zijn computerspelletjes machtig en moeten wel door krachtige, gezagsdragende volwassenen zijn ontwikkeld. Dit kan ertoe leiden dat het kind (tot plusminus acht jaar) de spelletjes zelfs te letterlijk neemt.

Computerheld

Het morele leren van het kind vindt vooral plaats via modelgedrag. Het model hoeft niet per se een volwassene te zijn uit de directe omgeving van het kind, leren vindt ook plaats via symbolisch modelgedrag, een figuur uit een sprookje of een televisieheld. De onderzoeken over de invloed van televisieprogramma's hebben aangetoond dat 'televisiehelden' een modelfunctie hebben. Dit geldt natuurlijk ook voor de symbolische figuren van het computerspel. De invloed die hiervan uitgaat kan zelfs groter zijn, omdat de kinderen hier, meer dan bij televisie het geval is, zelf een actieve rol spelen. In tegenstelling tot de televisie 'communiceert' de computer met het kind. Het kind is actief bezig met het veroorzaken van gebeurtenissen op het scherm.

Bandura (1974) schetst hoezeer modelgedrag kinderen beïnvloed. Onderzoek wijst uit dat modelgedrag bijvoorbeeld zeer effectief is bij het leren van altruïstisch gedrag. Een kleine blootstelling aan een gul model heeft een duurzaam effect op kinderen. Dit model zal ook gevolgd worden wanneer dit model verbaal egoïstisch gedrag predikt. Modelgedrag is effectiever dan het afsteken van een preek. Model-leren kan ook helpen angsten te verminderen. Bij het zien van een model dat positief door een, voor de toeschouwer, angstige situatie heen komt, kan de angst van de toeschouwer verminderen. Wanneer ouders slaan, vertonen ze hiermee modelgedrag over hoe je anderen pijn doet. Wanneer een model agressief gedrag tentoonspreidt zal dit door het kind worden geleerd. Het gaat dan deel uitmaken van wat we een passief agressief gedragsrepertoire zouden kunnen noemen. Het agressieve gedrag is in het repertoire opgenomen, zonder direct in actieve vorm uitgeoefend te worden. Bandura stelt dat wanneer het model voor dit gedrag gestraft wordt, het kind dit gedrag niet gaat vertonen in situaties waarin een straf zal volgen. In situaties waarin het inschat de straf te kunnen ontlopen, waar de 'pakkans' laag is, kan het kind dit gedrag, al dan niet aangepast, wel vertonen. Het kind voegt het gedrag dan aan zijn of haar actieve agressieve-gedragsrepertoire toe.

Bij computerspelletjes wordt de speler zelfs beloond voor agressief gedrag. Het jonge kind dicht een zo machtig instrument gezag toe en de morele ontwikkeling kan sterk onder de invloed van dit spel komen te staan. Het zal zich met de (negatieve) computerheld identificeren. Agressieve spelletjes kunnen dus aanleiding geven tot agressief gedrag. Het afhakken van een hoofd (bijvoorbeeld bij *Mortal Combat*) kan inflatoir werken en een schop aan een vriendje opleveren. Het dramatische gebeuren in Engeland waar twee kinderen een kind doodden kan niet uitsluitend toegeschreven worden aan het feit dat deze kinderen een computerspel gespeeld hadden, *Child's play*, waar een kind een kind vermoord. Niet ieder kind dat dit spel speelt zal een moord begaan. Wel is het zo dat dit spelletje voorbeeldgedrag geeft dat gevolgd kan worden. Afhankelijk van leeftijd, persoonlijkheidsstructuur en omstandigheden kunnen computer- en video-spelletjes aanleiding geven tot volggedrag. Gezien het feit dat het merendeel van de spelletjes een agressieve ondertoon heeft, zal het kunnen leiden tot ongewenst volggedrag.

Moreel besef

Pas vanaf ongeveer 10 jaar is het morele besef van het kind in belangrijke mate gericht zijn op een 'goed kind' te zijn. Oordelen worden vanaf dat moment gevormd in termen van bedoelingen van de gemeenschap. Pas tijdens de adolescentie komt het morele handelen gestuurd door een besef van belangen van de gemeenschap tot ontplooiing. Deze morele ontwikkeling loopt voor meisjes en jongens niet gelijk. Jongens zijn meer georiënteerd op

verschillen, competitie en volgen het morele principe van *rechtvaardigheid*; meisjes zijn meer gericht op verbondenheid, emotie en volgen het morele principe van *zorg voor de ander*. De computerspelletjes zijn ingericht op competitie, op verschillen. Dat zou betekenen dat jongens, nog meer dan meisjes, vatbaar zijn voor de morele waarden die door de computer gecommuniceerd worden. In mijn speltherapie-praktijk waar ik een spelcomputer als therapiemateriaal ter beschikking heb, gebruiken voornamelijk jongens tussen tien en veertien dit materiaal en nauwelijks meisjes. Niet alle computerspelletjes zijn agressief getint. Een voorbeeld is het spel King's Quest dat al een zesde versie kent. Dit spel, in feite een sprookjesachtig avontuur, is niet agressief. Hierin staat het belonen voor helpen centraal. De hoofdpersoon stelt zich beleefd en helpend op en als gevolg daarvan wordt hij weer op zijn beurt geholpen. In dit spel staat de zorg om de ander centraal.

Almachtig

De computer staat voor het kind vaak symbool voor het almachtige, het onoverwinnelijke. Niets is prettiger voor de, veelal machteloze, kinderen in de jeugdhulpverlening dan de beheersing te hebben over een machtig iets. Kinderen willen hem bijvoorbeeld graag zelf aan en uit doen, alsof het uitzetten de kroon op hun werk is: de bedwongen gigant.

De computer leidt makkelijk tot identificatie, zowel in positieve als in negatieve zin. Hierboven is reeds uiteengezet hoe identificatie met de negatieve computerheld aanleiding kan geven tot agressief gedrag. De computer kan echter ook in positieve zin werken. Het is een uitstekend instrument om te gebruiken in onderwijzende zin. Voor kinderen zijn via allerlei educatieve programma's veel mogelijkheden tot spelend leren. In de speltherapeutische praktijk kan de computer ingezet worden als een krachtige bestrijder van (diffuse) angst, faalangst en prestatieproblemen. Ook als uitingsvorm door tekenen en schrijven biedt de computer goede mogelijkheden. (Delfos 1992).

Door de ruime mogelijkheden die de computer biedt om te identificeren kan hij behalve als voorbeeld voor agressie ook als mogelijkheid tot kanalisatie van agressie dienen. Een zorgvuldige keuze van de spelletjes is dan belangrijk. Het spelletje moet agressie kunnen kanaliseren en niet genereren. Het gaat erom dat de gevoelens van het kind weg kunnen vloeien door middel van de gebeurtenissen op het scherm. Hierbij moet dus de aard van de gevoelens van het kind worden afgewogen tegen de aard van de gebeurtenissen in het spelletje. Een kind met ingehouden agressie zal in de vorm van een gelegaliseerde agressie in het computerspel agressie kunnen kanaliseren. Een kind dat zich slecht en schuldig voelt, moet niet een spelletje spelen waarin mensen elkaar bevechten en waarbij 'de dood' volgt. Wanneer de speler zelf in het spel 'gedood' wordt, bevestigt de computer bovendien de basale angst van het kind. Keer op keer heb ik gezien dat kinderen helemaal in het spel opgaan en zelfs op tien-jarige leeftijd bij het verslaan van een monster de toets niet durven aan te raken uit angst dat het bijt!

Monster

Het op de markt brengen van computerspelletjes waarin agressie een rol speelt is dus problematisch. De hoeveelheid, verbreiding en beschikbaarheid van spelletjes is zo groot dat van een 'opvoeding' van ouders niet veel te verwachten valt. Om hun kinderen hierin te kunnen begeleiden moeten ze richtlijnen bij de spelletjes krijgen anders zien ze door de bomen het bos niet. Als algemene regel kan je stellen dat ouders de spelletjes waar hun kinderen mee spelen moeten beoordelen op het agressieve element. Wanneer het spel agressieve elementen heeft is het niet geschikt voor kinderen tot tien jaar. Gewelddadige en seksuele spelletjes zouden kinderen jonger dan zestien jaar niet moeten spelen. De hoeveelheid en beschikbaarheid van spelletjes is echter zo groot dat verder gegaan moet worden dan een algemene voorlichting aan ouders. Maatregelen in de zin van keuring van spelletjes is noodzakelijk. Een keuring die erop gericht is om bepaalde spelletjes leeftijdsgebonden te maken is een noodzaak, niet een idee voor fatsoensridders. Anders zouden we met de computer/video-spelletjes wel eens een monster van Frankenstein gecreëerd kunnen hebben waarover we de controle verloren zijn. Met een leeftijds- en een

soortaanduiding, (bijvoorbeeld agressief, educatief, behendigheid enzovoorts), hebben de ouder en de begeleider een houvast om het kind in de computerwereld te begeleiden.

Om een aanzet te maken kennis te vergaren over de aard van computer- en videospelletjes zodat kinderen hierbij beter begeleid kunnen worden, willen we een uitwisseling stimuleren. Het is de bedoeling om op een STAT-flop, die regelmatig met een aflevering van TJJ meegeleverd wordt, een inventarisatie van spelletjes te starten. We nodigen hierbij lezers uit om hun ervaringen en meningen over spelletjes aan de redactie van TJJ op te sturen zodat de lijst op interactieve wijze uitgebreid kan worden. Verder zullen op de flop mogelijkheden te vinden zijn om de computer in de pedagogische praktijk te gebruiken.

Literatuur

- Allen, David H, "The use of computer fantasy games in child therapy" in *Using computers in clinical practice*, Haworth Press, New York: 1987, p. 329-334.
- Bandura, Albert, *Principles of behavior modification*, New York, Holt, Rinehart and Winston 1974.
- Damon, William, *The moral child. Nurturing children's natural moral growth*. The Free Press, New York-London, 1988.
- Delfos, Martine. 'De computer als hulpmiddel in de spelkamer', in: Tijdschrift voor Opvoeding, Vorming en Onderwijs, 1992, jrg 8, nr 6, p.388-394.
- Kohlberg, L. *Child psychology and childhood education*, Longman, New York, 1987.
- Marks Greenfield, Patricia. *Beeldbuiskinderen. Over de effecten van televisie, computers en computerspellen*, Intro, Nijkerk 1986.
- Piaget, J. *The moral Judgment of the child*. The Free Press, New York, 1932/1965.
- Piaget, J. *The child's conception of the world*. Totowa, New York, 1965.
- Silvern, S.B. en Peter A. Williamson. 'The Effects of Video Game Play on Young Children's Agression, Fantasy, and Prosocial behavior' in: *Journal of Applied Developmental Psychology*, 1987, nr. 8, 453-462.
- Voort, T v.d. *De invloed van televisiegeweld*. Swets en Zeitlinger Amsterdam/Lisse 1990.



2.2 Seksuele oplichting! Je weg vinden als kind in het seksuele oerwoud

Dr. Martine F. Delfos, psycholoog, <http://www.mdelfos.nl>

Aangepast vanuit: Jaarboek 2003: *Jongeren en seksualiteit*, Janusz Korczak Stichting, Uitgeverij Narratio, Amsterdam

Nanda van dertien zegt tegen haar juf die sinds kort een vriend heeft: Kan hij lekker bekken? De juf antwoordt geschrokken: 'Weet je wat bekken is?' 'Nee,' antwoordt Nanda blozend.

Seksualiteit is een onlosmakelijk onderdeel van het leven. Tijdens de adolescentie staat het meer op de voorgrond dan gedurende welke levensfase dan ook. De hormonen die seksualiteit ondersteunen, gieren door het adolescentie lichaam. Het ontdekken van de eigen seksuele identiteit en het experimenteren met seksualiteit staan volop in de adolescentie belangstelling. Het onderwerp is van alle tijden en toch moet iedere generatie opnieuw het wiel uitvinden om te ontdekken dat we er nog steeds zo weinig van weten. Komt er een programma over seksuele voorlichting voor jongeren op de televisie dan blijkt de kijkersgroep vooral uit ouderen te bestaan!

Recht op een eigen ontwikkeling

Kinderen hebben recht op een eigen ontwikkeling, ook van seksualiteit. Het *Verdrag van de Rechten van het kind* stelt dat kinderen hun eigen rechten hebben. In een wereld waar de rechten van het kind geratificeerd zijn, is het voor hen bijna niet mogelijk om een eigen seksualiteit op te bouwen. Ze worden via allerlei media overspoeld met beelden van een volwassen seksualiteit. Op internet moeten ze beschermd worden tegen nieuwe vormen van seksuele kinderuitbuiting; cyberpedoseksuelen dringen chattend de kinder- en puberwereld binnen.

Misschien is een eerlijke seksuele voorlichting nog nooit zo moeilijk geweest. Misschien is het leeftijdsadequaat seksuele gevoelens ontwikkelen nog nooit zo lastig geweest.

Seks: probleem of leuk?

Seksualiteit is een gevoelig onderwerp in ieders leven. Het opbouwen van een seksuele relatie is een van de moeilijkste taken waar de mens voor staat. Zodanig zelfs dat het een bron van ernstige problemen kan zijn in het vormgeven aan wat de mens diep in zijn of haar hart zo graag wil: een monogame langdurige relatie.

De media staan bol van seks; de seksuele beelden vliegen je om de oren, maar ieder persoonlijk denkt stiekem: 'Oeps, bij mij werkt dat niet zo!' Maagdelijke jongeren denken geschrokken: 'Moet dat zo?'

Naast alle oppervlakkige aandacht is er toch nauwelijks aandacht voor de achtergrond van seksualiteit en waarom dit én zoveel plezier én zoveel problemen kan geven. Voor

jongeren geldt dat seksuele voorlichting van groot belang is, niet alleen om seksueel gevormd te worden, maar ook omdat het de bodem is waarop relaties worden gebouwd en relaties zijn voor mensen van enorm belang. Een eerlijke seksuele voorlichting houdt daar rekening mee.

Het idee dat voor veel valse voorlichting en voor veel seksuele en relationele problematiek zorgt, is de misvatting dat mannen en vrouwen gelijk zouden zijn in seksualiteit en dat slechts de wijze waarop de maatschappij ermee omgaat ervoor zorgt dat er verschillen in gedrag tussen mannen en vrouwen ontstaan. Er is echter een fundamenteel verschil in seksualiteit tussen mannen en vrouwen, al in biologische zin. Dit betreft dan heteroseksuele relaties. Je zou denken dat homoseksuele relaties dan misschien de dans kunnen ontspringen. Maar voor homoseksuele relaties geldt dat, hoe verlicht een cultuur ook is, er een structureel verschil zit in maatschappelijke acceptatie of je heteroseksueel of homoseksueel bent. Homoseksuelen worden op hun seksualiteit veroordeeld, terwijl het bij hen in eerste instantie, net zoals in andere relaties, om de relatie gaat en niet om de seks. Zij hebben gemiddeld zelfs langduriger monogame relaties dan heteroseksuelen!

Seksualiteit is een onderwerp dat de gemoederen altijd in beweging heeft gehouden en altijd controversieel is geweest. Waarom is het dat seksualiteit zo een heftig onderwerp is, heel anders dan opvoeding of carrière maken? De diepste reden is waarschijnlijk dat seksualiteit een moeilijk onderwerp is in ieders leven. Niemand ontspringt de dans. Er zijn grote oplossingen aangedragen in de loop der eeuwen. Bijvoorbeeld de *vrije partnerkeuze* van de eerste seksuele revolutie, rond 1850 (Shorter, 1977). Jongeren waren niet meer afhankelijk van de inschatting van ouders over het maatschappelijk en emotioneel welzijn van hun kinderen. Jongeren mochten zelf de partner kiezen waarmee ze door het leven wilden. Een enorme vooruitgang. Het idee was dat mensen eindelijk een relatie zouden kunnen hebben die de tijd kon doorstaan en die gebaseerd was op wederzijdsheid. De tweede seksuele revolutie was midden twintigste eeuw. De seksualiteit werd gelijk gesteld aan liefde en deze moest vrij van alle conventies komen. Geen seksualiteit voor het huwelijk was uit den boze, mensen moesten ook op seksueel gebied elkaar leren kennen voordat ze het huwelijksbootje instapten.

Het resultaat is voorlopig verbijsterend: mensen blijven trouwen en elkaar levenslange trouw beloven, maar het aantal echtscheidingen neemt nog steeds toe (Singendonk en Meesters, 2002). Seksualiteit is daar een belangrijke factor in. Al was het maar omdat intimiteit en seksualiteit nauw verbonden zijn en intimiteit het basale kenmerk is van belangrijke relaties. De ontwikkeling van intimiteit wordt pas tijdens de puberteit verweven met seksualiteit (Delfos, 1994). Intimiteit hangt nauw samen met tederheid en dit is een onmisbaar onderdeel van de menselijke relaties.

Sinds altijd is er een bewustzijn dat seksualiteit voor vrouwen een groter probleem is dan voor mannen. Ook daar had die twintigste eeuw een antwoord op: vrouwen waren bang voor seksualiteit omdat ze het risico liepen zwanger te raken. De Pil zou alle angst wegnemen en zou vrouwen seksueel bevrijden. Dat bleek minder succesvol te zijn dan gedacht; de aarzeling van vrouwen bleef. Al snel werd een oud idee opgepakt: mensen waren bang van seksualiteit omdat ze te preuts waren opgevoed door staat, kerk en gezin. Deze harnassen moesten afgegooid worden. De psychische kuisheidsgordel moest vernietigd worden. Ook dat mocht niet baten. Het seksuele gedrag is wat vrijer, maar de verschillen blijven bestaan, waardoor er een grote druk op relaties komt te staan.

Er zijn vele verschillen tussen mannen en vrouwen en jongens en meisjes. Dat is van belang op vele gebieden zoals techniek, of taalontwikkeling, maar zeker met betrekking tot seksualiteit. Jongens nemen vaker het initiatief tot seks en vinden seks iets wat erbij hoort, meisjes vinden het vaak iets intiem dat je deelt met de jongen waar je verking mee hebt. Als ze geen verking met een meisje hebben, dan is het vaak moeilijk voor jongens om met dat meisje naar bed te gaan. Voor meisjes is het vaak lastig dat er om seks gevraagd wordt terwijl ze daar (nog) geen zin in hebben. Ze willen eerst weten of die jongen serieus is, want

seks is voor de meeste meisjes een serieuze zaak. Dat is niet zo gek, want meisjes zijn ook degene die het risico lopen in verwachting te raken. Zij zitten dan met het kind in hun buik.

Ondanks alle voorlichting lijkt er geen vordering te ontstaan op relationeel gebied. De openheid met betrekking tot seksualiteit heeft vooral succes gehad in het terugdringen van ongewenste zwangerschappen en geslachtsziekten. Hoewel ook daar de winst aan het teruglopen is (TNO, 2002).

De vooruitgang die je merkt, is dat men opener lijkt over seksualiteit dan een halve eeuw geleden. Het is echter de vraag of dit wel ondubbelzinnig een vooruitgang is. Hoewel het doel van de jaren zestig van de vorige eeuw was om taboes te doorbreken, zijn er nieuwe taboes voor in de plaats gekomen. Een nieuw taboe is dat seksualiteit een probleem zou kunnen zijn. Het mag geen probleem zijn, iedereen doet het met iedereen volgens de media en ze hebben de hele tijd orgasmen! Dat dit de werkelijkheid niet weerspiegelt, wordt nauwelijks met kinderen en jongeren gedeeld. Nog steeds schrik ik ervan dat Jerry Springer letterlijk wordt genomen en dat kinderen en jongeren niet door hebben dat het een show is. De voorlichting die jongeren via de media krijgen, is voor een belangrijk deel *geen voorlichting maar oplichting*. Het onderzoek naar de effecten van seks in de media blijft ver achter op alle andere onderwerpen. We weten beter hoeveel rundvlees er gekocht wordt nadat de gekke koeienziekte gesignaleerd is, dan hoe kinderen een beeld van seksualiteit vormen aan de hand van de zogenaamde ingezonden brieven in de jongerenbladen. Een enkel onderzoek doet even schrikken: er is meer sprake van seksueel misbruik en seksuele intimidatie door verstandelijke gehandicapten sinds SBS6 seksfilms uitzendt; er is meer risicovol seksueel gedrag bij meisjes die naar Goede Tijden, Slechte Tijden kijken (Kalma en Schultz, 2003). De leeftijd waarop seksueel gedrag plaatsvindt, is sterk vervroegd (TNO, 2002). Natuurlijk verbaast het ons niet, hoe zou die overstimulering aan seksuele beelden géén invloed kunnen hebben? Maar wat doen we eraan?

Seksuele voorlichting

Seksuele voorlichting vindt nog steeds in belangrijke mate plaats door leeftijdgenoten einde basisschool, begin middelbare school. Kinderen aan het einde van de basisschool vatten alles dubbelzinnig op. Ze lachen en giechelen over dingen die je, zelfs met de beste wil van de wereld, nauwelijks seksueel kan duiden. Ze staan open voor seksuele voorlichting. Wat ze krijgen van leeftijdgenoten is meestal erg gebrekkig, meer stoere verhalen dan deskundige meningen. Met volwassenen over seksualiteit praten is echter ook niet makkelijk. 'Pas op dat je niet zwanger wordt, dat je geen geslachtsziekte krijgt' aan de ene kant en 'seks is leuk' aan de andere kant. Een genuanceerd beeld, zou betekenen dat de volwassene blootgeeft dat hij of zij er moeite mee heeft en dat is taboe.

Het is van groot belang dat jongeren seksuele voorlichting krijgen. Dat moet al vanaf het prilste begin. Seksuele voorlichting begint al door te zien hoe je ouders met elkaar omgaan. Hun tederheid of ruzies leren kinderen wat een relatie is.

Hoewel je zou denken dat ouders moeten voorlichten, zijn zij toch vaak niet de belangrijkste bron. Kinderen willen ook vaak niets van hun ouders horen: je ouders doen 'het' niet, brr.

De aandacht voor seksuele voorlichting is sterk afgenomen. Seksuele voorlichting is sinds altijd al sterk op het gebied van voorbehoedmiddelen en voorkomen van geslachtsziekten, maar zwak op het gebied van seksualiteit opbouwen, verschillen tussen jongens en meisjes of homoseksualiteit.

De kunst van een goede seksuele voorlichting is niet de technische informatie. Een goede voorlichting begint eigenlijk met een blos op de wangen zeggen, dat je het zelf ook wel een moeilijk onderwerp vindt. Op dat moment weet de jongere dat hij of zij overal informatie moet zien te krijgen, dat het zo makkelijk niet is en dat is een goede voorbereiding. Een goede seksuele vorming is een *éducation permanente*. Weten dat je het nooit helemaal zult doorgronden; weten dat het een gevoelig onderwerp is; weten dat er misbruik is; weten dat er onderdrukking is; weten dat het samen opbouwen spannend

en erg leuk kan zijn; weten dat seks een onderdeel van het leven is en niet een losstaand gegeven zijn allemaal aspecten die in een goede vorming een plaats zouden moeten krijgen.

Een boek over seksuele voorlichting aanschaffen als ouders en verzorgers is belangrijk. Ga er niet altijd vanuit dat je dat met je kind kan bespreken. Zorg dat het ergens ligt, dan ligt het er een tijdje niet meer en dan ligt het er weer. Kinderen en jongeren willen ook graag wat privacy in hun seksuele ontdekkingstocht. Ze lezen het boek 'stiekem'. Maar op die manier kan je ook zorgen dat het kind de informatie op een manier krijgt waar je achter staat. En hoeveel jongens ook een hekel hebben aan lezen, ze lezen gretig over seks. En juist jongens zijn de risiconemers in seksualiteit. Condooms moeten nog steeds door meisjes aan de orde worden gebracht en zij is degene die de beslissing neemt, terwijl zij juist de minst assertieve is (Stockholm, 2002).

Kinderen zijn ook niet altijd aan alle onderwerpen toe. Dat is de reden dat ik een serie over seksuele voorlichting schreef per onderwerp, een deeltje over menstruatie net zo goed als zwangerschap of eentje over masturbatie of homoseksualiteit (Delfos, 1997-2003). Met achterin informatie voor volwassenen, want die weten het ook niet allemaal! Wat ik er zelf ook weer allemaal van geleerd heb door de serie te schrijven!

In een gesprek over seksualiteit wil een jongere ook niet alles gezegd krijgen, maar heeft hij of zij het nodig dat het denken op 'aan' gezet wordt. Dat hun eigen meningsvorming gestimuleerd en begeleid wordt. Hun hersens gaan op 'uit' als je als volwassene 'vertelt hoe het zit'. Aan het eind van dit hoofdstuk heb ik wat discussiepunten opgesteld om de hersens op 'aan' te zetten.

Seksuele voorlichting is een verworven recht in de westerse cultuur. Hoewel het nog in de kinderschoenen staat. Je zou denken dat het een standaard onderwerp in de opvoeding thuis en op school is. De werkelijkheid is echter dat ondanks de zogeheten verlichting van de jaren zestig op het gebied van seksualiteit, scholen seksuele voorlichting niet in hun schoolleerplan opnamen, lang voordat we het aan het verzet tegen seksuele voorlichting op school door de allochtonen in Nederland konden wijten. Als autochtonen liepen we ook niet hard, blijkt.

Cultuurvlucht

Begin eenentwintigste eeuw is er een sterk besef van multi-culturaliteit. In een land als Nederland is er, net zoals inmiddels in alle andere landen ter wereld, een grote diversiteit aan culturen aanwezig. De achtergrond is verschillend van immigratie tot vluchteling. Omdat seksualiteit zo'n moeilijk onderwerp is, zijn er ook gevoeligheden rond dit onderwerp. Allochtone culturen zouden moeite hebben met het geven van seksuele voorlichting door de docenten aan basis- en middelbare school. Scholen geven aan dat ze daarom ook niet of nauwelijks iets aan seksuele voorlichting kunnen doen, omdat de allochtone ouders hiertegen bezwaar maken. Het lijkt dan alsof de scholen zelf graag zouden willen maar hierin gedwarsboemd worden door andere, zogezegde niet-verlichte culturen. Niet is standaard, wel is uitzondering. Dit geldt voor basisscholen, maar ook op de middelbare scholen is de situatie niet echt rooskleuriger. De docent(e) biologie wordt geacht op het technische gedeelte soelaas te bieden en daarmee voldoet de school aan de taak seksuele voorlichting te geven. Het is echter zo beperkt en vaak zo ontdaan van de emotionele lading en vooral van de moeite die seksualiteit met zich meebrengt. Seks is gevaarlijk of seks is leuk lijken de enige twee alternatieven te zijn.

Het toeschrijven van het niet geven van seksuele voorlichting aan de allochtonen die dit niet wensen, is een *cultuurvlucht*, de cultuur kan als oneigenlijk argument gebruikt worden om niet te hoeven voorlichten. Het geven van seksuele voorlichting is moeilijk, en dat komt vooral omdat degenen die het moeten geven zouden moeten doen alsof het niet moeilijk is.

Voorlichtende uitspraken over seksualiteit

Tot slot een aantal voorlichtende uitspraken over seksualiteit die als leidraad kunnen dienen voor de lezer om zichzelf te doorgronden en om discussies met kinderen en jongeren over seksualiteit op gang te brengen.

Hersens op 'aan'!

- * Het is de vraag of jongeren wel zo gediend zijn van al die informatie en die beelden over seks in de media. Het is bij het spreken over seksualiteit van belang om ons te realiseren dat jongeren behoefte hebben aan oprechte informatie en oprechte begeleiding.
- * Niet: een meisje is gefrustreerd als ze geen seks wil, maar: seks heeft voor haar een andere functie.
- * Niet: jongens en meisjes vinden seks altijd even lekker, maar: jongens hebben meer hormonen die seksualiteit bevorderen dan meisjes.
- * Niet: als je seks wil, dan wil je ook penetratie, maar: als je seks wil dan wil de een wat anders dan de ander.
- * Niet: seks van jongens is dierlijk, maar: seks is een taal die het jongenslichaam kan spreken en bij meisjes is er sprake van een 'taalachterstand'.
- * Niet: seks is gevaarlijk omdat je daar geslachtsziekten van krijgt, maar: seks kan geslachtsziekten met zich meebrengen en dat kan gevaarlijk zijn.
- * Niet: seks is leuk, maar: om seks leuk te kunnen vinden, moet je verschillen tussen mensen respecteren.
- * Niet: seks kán je, maar: seks moet je leren.
- * Niet: de man is polygaam, maar: de man wil ook monogaam leven, maar hij wil ook communiceren in zijn 'taal'.
- * Niet: over seks moet je open kunnen praten, maar: seks is een gevoelig onderwerp en daar mag je best bij blozen.
- * Niet: iedereen doet het zo'n drie keer per week, maar: mensen durven niet echt over hun seksuele gedrag te praten.
- * Niet: als je relatie goed is, is je seks ook goed, maar: als je relatie goed is, wordt de seks moeilijker.
- * Als je echt van elkaar houdt wil je met elkaar naar bed, maar het uitvoeren ervan is iets anders.
- * Als je van elkaar houdt, wil je intimiteit en is het nodig seksualiteit te leren opbouwen.
- * Voorlichting over de techniek van het vrijen is niet zo belangrijk (het zit er onbewust al in, dieren hoeven ook niet voorgelicht te worden); weten dat het een hele kunst is en dat je samen kan en mag klunzen is een betere basis dan kennis van de techniek omdat die suggereert dat als je weet hoe het moet dat je het dan kan en niets is minder waar. Bovendien is mogen klunzen erg spannend.
- * Niet: vrouwen hebben een langer voorspel nodig, maar: voor vrouwen is voorspel vaak het eindspel.

Literatuur

- Delfos, M.F. (1994). De ontwikkeling van intimiteit. Een ontwikkelingspsychologisch model gekoppeld aan een model van de gevolgen van seksueel misbruik. *Tijdschrift voor Seksuologie*, december, 18, 282-292.
- Delfos, M. F. (1998-2003). Serie seksuele voorlichting: *Een vrolijke drukte, over menstruatie; Kop en staart, over zaadlozing; Alles erop en eraan, over zwangerschap en bevalling; Verliefd is verliefd, over homoseksualiteit; Zoek de verschillen, over de verschillen tussen jongens en meisjes; Dat heb je van mij, over erfelijkheid en evolutie; Overal te koop, over voorbehoedmiddelen; De dicht-bij-jebed show, over geslachtsziekten; Zin in jezelf, over masturbatie; Dat nare gevoel, over seksueel misbruik*. Bussum: Trude van Waarden Producties.
- Kalma, A. en Schultz, N. (2003). Televisiekijken en de bereidheid onveilig te vrijen: een sekseverschil onder middelbare scholieren'. *Nederlands Tijdschrift voor de Psychologie en haar Grensgebieden*, 58, p.1-8.
- Shorter, E. (1977). *The making of the modern family*. Glasgow: Fontane.
- Singendonk, K. & Meesters, G. (2002). *Kind en echtscheiding. Een ontwikkelingspsychologisch perspectief*. Lisse: Swets & Zeitliner.
- Stockholm (2002). Expert meeting EIC, European Information Centre.
- TNO: Vogels, T; Buitendijk, S.E.; Bruil, J.; Dijkstra, N.S. & Paulussen, T.G.W.M. (2002). *Jongeren, seksualiteit, preventie en hulpverlening. Een verkenning van de situatie in 2002*. TNO-rapport, 2002-281. Leiden: TNO, Divisie Jeugd.



2.3 Geef computerkinderen een eierwekker

Ouders moeten hun kinderen van jongs af aan leren omgaan met internet en met het verslavende aspect ervan, meent **Martine F. Delfos**.

Internet is een zegen: communicatie, informatie uitwisselen en organiseren zijn nog nooit zo eenvoudig geweest. Maar internet en de computer brengen ook problemen met zich mee. Er is aardig wat bekend over het agressieve en seksuele bombardement op het netvlies van jeugdigen. Te weinig wordt gesproken over het verslavende aspect. We ervaren het zelf dagelijks: even kijken of er een mailtje is, even skypen, nog even wat opzoeken. Er is sprake van een 24-uurs communicatie. De nieuwe generatie groeit op met de computer, en beschikbaarheid maakt verslaving.

Neem een achttienjarige student met een studentenbaantje. Hij zit iedere avond zeker drie uur aan het spel *World of Warcraft*. Hij dwong zichzelf zich een maand lang te beperken, het hielp even. In het weekend begint hij 's ochtends en gaat uren door, vergeet te eten. Hij is niet verslaafd, zegt hij, want hij kan nog naar school en werken. Met 7 miljoen spelen ze het, werkende mensen en jongeren door elkaar.

Zijn rol is *healer*, hij moet de groep in leven houden. Als er een actie is, moet hij zo'n drie uur doorgaan want de groep hangt van hem af. Als er een nieuwe uitbreiding van het spel komt, nemen sommigen een week vrij van hun werk. Dan stuurt hij het bericht: 'Gefeliciteerd met je geen leven hebben'. Een veelgebruikte zin op internet. We weten best wel dat het niet klopt, zegt hij, wat we doen. Als het over vrienden gaat, willen ze weten of het een RLF (Real Life Friend) is of een M8 (M-eight=Mate=Maat) van de computer.

Jongeren zitten steeds vaker achter de computer. School is niet meer dé ontmoetingsplaats voor jongeren. Schoolverzuim en schooluitval nemen toe, en de oorzaak is steeds vaker de computer. Zittenblijven als gevolg van internet is niet meer ongebruikelijk. We zijn niet gewend de computer te betrekken in ons denken. Als ons kind niet naar school wil, is er iets met school, denken we. We proberen school leuk te maken. Maar als hij niet naar school wil, zit hij misschien in een leukere wereld, de virtuele wereld van internet. Sterker nog, misschien is hij verslaafd en heeft hij begrenzing nodig.

In Enschede loopt het project Virtueel Leven. Het doel is om een gezonde virtuele ontwikkeling mogelijk te maken voor jeugdigen. Stadsbreed wordt eraan gewerkt, jeugdigen, ouders, professionals en de gemeente. De eerste onderzoeksresultaten laten zien dat jeugdigen tussen 10 en 14 jaar gemiddeld 2 tot 6 uur per dag achter de computer zitten. Op vrije dagen en vakanties beduidend meer. Ze doen er nauwelijks huiswerk mee. Een minderheid gebruikt de computer daar slechts 5 tot 15 minuten per dag voor. Massaal zitten ze op MSN en gamen ze. Dat laatste doen vooral jongens. De resultaten sluiten aan bij bestaande onderzoeken. Intensieve gesprekken met jongeren brengen echter aan het licht dat ze verslaafd zijn, zoals ze zelf zeggen. Sommigen melden dat hun ouders ook verslaafd zijn. Ouders blijken hun kinderen er weinig over te vragen.

De jeugdigen vragen zelf om bescherming. In Japan mailden jeugdigen massaal bezorgd naar de overheid wegens een zelfdodingsgolf die via contacten op internet was gestimuleerd.

De diepgang en de echtheid van contact tussen mensen lijden onder internet. Op MSN kan men zich aanmelden en wordt men al dan niet 'geaccepteerd' door andere gebruikers. De termen in de communicatie zijn: 'accepteren', 'blokken', 'verwijderen'. Het klinkt beheersbaar, maar het betekent ook dat jeugdigen minder feedback krijgen op hun functioneren.

Het communiceren via internet mist bovendien veel non-verbale informatie. De *emoticons*, gezichtjes met emoties, kunnen dit niet overnemen. Het gevolg is dat de dingen vaak pregnanter geschreven worden; overdrijving komt in de plaats van non-verbale uiting. Hierdoor kunnen uitspraken ongehoord hard overkomen. Zo is pesten op internet een ernstig probleem geworden. Het empathisch vermogen wordt afgestompt.

Internet is niet alleen anoniem, wat het meest gevaarlijk is voor menselijk gedrag, maar men kan zich ook een identiteit aanmeten die beter bevalt. Het is dan meer dan spel. Ook bedrijven nemen deel aan het virtuele milieu. Philips zit onder andere op Second Life, een soort samenleving op internet. Het geheugen is niet goed genoeg om werkelijke en virtuele ervaringen altijd uit elkaar te houden. Wat gebeurt er als er een site *parents.com* ontstaat of er al is, waar je met een abonnement ouders kunt maken naar eigen wens? Het virtuele milieu is een eigen wereld. De deelnemers voeden elkaar ook op ('Je moet nu naar bed, het is laat') en ze steunen elkaar. Maar ze kunnen elkaar ook opzweepen tot zelfdoding of automutilatie. Dat gebeurt overal. In het werkelijke leven kunnen kinderen elkaar niet zo opzweepen. Ze corrigeren elkaar eerder en nieuwe trends of activiteiten verspreiden zich minder snel.

De overgang naar de fysieke wereld vinden jeugdigen moeilijk. Hoe doe je tegen die jongen waar je zo verliefd tegen deed op MSN? Op internet word je veelvuldig geconfronteerd met expliciet seksueel materiaal. De jeugdigen in het onderzoek van het project Virtueel Leven geven aan dat ze die dagelijkse seksuele beelden heel vervelend vinden, maar accepteren het ook als een feit: geen internet zonder ellende. Er ontstaat een seksuele vorming die gericht is op consumptie. Kinderen en jongeren lopen het risico seks als consumptieartikel te behandelen, waardoor het moeilijker wordt het in te bedden in een relatie.

Het effect van internet is uiteraard niet op iedereen hetzelfde. De meest kwetsbaren zijn altijd de dupe. Adolescenten die problemen met hun ouders hebben, gebruiken vaker internet om online relaties te vormen. Depressieve jongeren hebben de neiging intensief op internet met vreemden te communiceren en meer van zichzelf bloot te geven dan jongeren zonder problemen.

Het gebruik van de computer heeft alle kenmerken van verslaving in zich. Met zijn non-stopafleiding duwt de computer nare gevoelens naar de achtergrond. Er is sprake van een variabel beloningssysteem: soms is er een mailtje, soms niet; soms lukt het een niveau hoger te komen, soms niet. Juist dat 'alterneren' geeft een versterking van gedrag dat verslavend werkt. De gokmachine en het casino zijn erop gebaseerd. Zelfs de kenmerken van drugsverslaving zijn aanwezig. Drugs worden gratis uitgedeeld (*pushen*), dan zijn de gebruikers *hooked* en heb je er een klant bij. Op internet gelden dezelfde principes: op Second Life mag je de eerste week gratis, daarna pas een abonnement.

Verslaving vraagt om hulp. In de opvoeding betekent dit grenzen stellen. Een eierwaker voor kinderen aan de computer. Het wordt onontbeerlijk om kinderen van jongs af aan te leren omgaan met internet en het verslavende aspect ervan.

In de 'communicatiewereld' van nu moeten ouders samen opvoeden. Ze moeten groepen vormen rond de vriendschappen van hun kinderen en onderlinge regels in de oudergroep afspreken. Net zoals de moeders in Volendam dat doen voor hun alcohol- en drugsverslaafde kinderen. Van ouder naar groepsouder zullen we ons moeten ontwikkelen, om onze kinderen een gezonde virtuele opvoeding te geven.

Gooi kinderen niet voor de wolven, maar stel grenzen en trotseer de protesten



Martine Delfos
Psycholoog en auteur van 'Ik heb ook wat te vertellen!', een boek over communiceren met pubers.

Pubers zijn de thermometer van de maatschappij. Ze laten ons daar veel van zien. De mazen van de wet, want ze zoeken grenzen op. De normen en waarden, want ze overschrijden grenzen. De moderniteit, want ze willen al het nieuwe ontdekken. De valkuilen van de maatschappij, want ze willen experimenteren en onderzoeken. Pubers kondigen de nieuwe tijd aan, want hun sprankelende intelligentie vormt de nieuwe ideeën. Ze toetsen de kracht van de samenleving, want ze stellen haar ter discussie. Ze laten de kwetsbaarheid van de maatschappij zien, want ze missen de ervaring om alles op waarde te kunnen schatten.

Pubers zijn geweldig, we moeten ze serieus nemen, we kunnen van ze leren en ze kunnen verantwoordelijkheden aan: dat is de les die we vorige eeuw hebben geleerd, toen in de jaren zestig jongeren actievoerden en opkwamen voor hun rechten.

Toch blijven het pubers, en ze hebben recht op bescherming, leiding en begeleiding, juist omdat ze de ervaring missen om alles op waarde te kunnen schatten. Toch is in

'Meesterspuberteit'. Onzin, de puberteit vindt nuwepes plaats tussen de leeftijd van erwalt en achttien jaar, ook neurologisch. De puberteit is uitgebreid met een pseudopuberteit waar kinderen nog voor de groeispunt gestimuleerd worden om zelfstandig en moedig te zijn, waardoor ze zichzelf steeds harder in de vingers krijgen. Ze ontstaan 'pseudopubers', die zich gedragen als pubers maar de hersenen en het bevestigingsvermogen missen om met alle informatie en vrijheden om te gaan. Ze hebben onvoldoende identiteit opgebouwd om de groepdruk van leeftijdsgenoten het hoofd te bieden.

Nederlandsche pubers hebben veel vrijheid. Zelfs meer dan ze willen. Ze krijgen bijna net zoveel, en vaak meer vrijheid dan ze vragen. Vrijheid moet wel binnen de context van hun mogelijkheden passen. Een puber is niet een volwassene in zakformaat, maar een volwassene in wording.

Die constatering geldt wereldwijd, maar er zijn verschillen. Als ik in Peru training geef over communiceren met pubers, dan staar bij hen mondigheid met zo goed voorop, maar de onderlinge sociale waarden staan iets steviger. In België luisteren scholieren - te - meestal naar hun docenten. In Nederland moet je als leerling door de rinkelende mobieltyes heen praten.

Vooraf de waardering van gehoorzaamheid is in Nederland een stuk minder dan in België, Engeland of Spanje. Alternatieven als eigen verantwoordelijkheid en mondigheid staan bij ons hoog in het vaandel. Waarden als serieus nemen wat een ander zegt, of ervaring van ouders respecteren, zijn (nog) onvoldoende ontwikkeld. Dat betekent dat pubers in belangrijke mate afhankelijk zijn van wat ze zelf meemaken, zonder kader om dat in te plaatsen.

Onderwijs wordt steeds meer gemaakt van de wensen van de leerlingen, dat niet waardeer je je als je je briljant voelt, dan zetten, dan schiet je in de lucht. Het is de echte doelen, dat je het niet loof. En waar je niet kunt.

Dat doe je alleen als leerling en stimuleren. Iemand die rancie van je kunnen, dat met een dwang in de hand is de echte doelen, dat je tot vrijblijvendheid te, maar oppervlakkige kennis en noch kennisdrachten. Je moet leren omgaan met frustraties.

Hersenen op 'aan'
Pubers willen grenzen, maar hun ouders niet voor. Ouders ze gehouden wordt en dat grenzen te stellen en proberen.

In onze maatschappij is opvoeding gebaaid, dat is leg. Maar tegen de tijd dat zijn. Het alle rek voor open. Het gevolg is dat ouders hebben, omdat ze zich niet in het bloed van vrienden en internet. Daarmee gooien ze hun wolven. Wat volwassene moeten doen, is om hun richting de hersenen van pubers door een mening te geven, dat over na te denken.

2.4 Gooi kinderen niet voor de wolven, maar stel grenzen en trotseer de protesten

Veel ouders geven het op, het idee van opvoeding, als hun kinderen gaan puberen. Ze denken niet op te kunnen tegen de invloed van vrienden en internet. Maar volwassenen, overheid inclusief, moeten kinderen juist een mening geven en hen stimuleren daarover na te denken.

Verwaarlozen we pubers juist niet door hen niets te besparen?

Ouders moeten de hersens van pubers op 'aan' zetten door hun mening te geven

Martine Delfos
Psycholoog en auteur van 'Ik heb ook wat te vertellen!', een boek over communiceren met pubers.

Pubers zijn de thermometer van de maatschappij. Ze laten ons daar veel van zien. De mazen van de wet, want ze zoeken grenzen op. De normen en waarden, want ze overschrijden grenzen. De moderniteit, want ze willen al het nieuwe ontdekken. De valkuilen van de maatschappij, want ze willen experimenteren en onderzoeken. Pubers kondigen de nieuwe tijd aan, want hun sprankelende intelligentie vormt de nieuwe ideeën. Ze toetsen de kracht van de samenleving, want ze stellen haar ter discussie. Ze laten de kwetsbaarheid van de maatschappij zien, want ze missen de ervaring om alles op waarde te kunnen schatten.

Pubers zijn geweldig, we moeten ze serieus nemen, we kunnen van ze leren en ze kunnen verantwoordelijkheden aan: dat is de les die we vorige eeuw hebben geleerd, toen in de jaren zestig jongeren actievoerden en opkwamen voor hun rechten.

Toch blijven het pubers, en ze hebben recht op bescherming, leiding en begeleiding, juist omdat ze de ervaring missen om alles op waarde te kunnen schatten. Toch is in

Nederland sluipenderwijs een nieuw taboe ontstaan: je mag alles zeggen en alles laten zien, maar je mag er niets van zeggen. De puber gaat zijn gang. In al zijn glorie, maar ook drinkend, seksend, blowend, gamend, chattend en werkend in plaats van lerend. Natuurlijk niet alle pubers, natuurlijk niet de hele tijd; maar letten we wel genoeg op en verwaarlozen we ze niet door hen niets te besparen? Aan de andere kant - moeten we ze dan weer beschermen zoals in de jaren vijftig? Alsjeblieft niet. Maar laten we niet een paar baby's met het badwater weggooien.

Nederlandsche vrijheid

Mochten ze vroeger te weinig meedoen omdat ze werden onderschat, nu stellen pubers de norm zonder echt te weten waar ze het over hebben. Ze worden in hun kleutertijd al gestigmatiseerd als puber, volgens de nieuwe term 'kleuterpuberteit'. Onzin, de puberteit vindt ruwweg plaats tussen de leeftijd van twaalf en achttien jaar, ook neurologisch. De puberteit is uitgebreid met een pseudopuberteit waar kinderen nog voor de groeispuurt gestimuleerd worden om zelfstandig en mondig te zijn, waardoor ze zichzelf steeds harder in de vingers snijden. Zo ontstaan 'pseudopubers', die zich gedragen als pubers maar de hersenen en het bevattingsvermogen missen om met alle informatie en vrijheden om te gaan. Ze hebben onvoldoende identiteit opgebouwd om de groepsdruk van leeftijdgenoten het hoofd te bieden.

Nederlandse pubers hebben veel vrijheid. Zelfs meer dan ze willen. Ze krijgen bijna net zoveel, en vaak méér vrijheid dan ze vragen. Vrijheid moet wel binnen de context van hun mogelijkheden passen. Een puber is niet een volwassene in zakformaat, maar een volwassene in wording.

Die constatering geldt wereldwijd, maar er zijn verschillen. Als ik in Peru training geef over communiceren met pubers, dan staat bij hen mondigheid net zo goed voorop, maar de onderlinge sociale waarden staan iets steviger. In België luisteren scholieren - te - muisstil naar hun docenten, in Nederland moet je als leraar door de rinkelende mobieltjes heen praten.

Voor de waardering van gehoorzaamheid is in Nederland een stuk minder dan in België, Engeland of Spanje. Alternatieven als eigen verantwoordelijkheid en mondigheid staan bij ons hoog in het vaandel. Waarden als serieus nemen wat een ander zegt, of ervaring van anderen respecteren, zijn (nog) onvoldoende ontwikkeld. Dat betekent dat pubers in belangrijke mate afhankelijk zijn van wat ze zelf meemaken, zonder kader om dat in te plaatsen.

Niet weten, maar opzoeken

Zo ook op school. Kennis is geen hooggewaardeerd goed, de nieuwe generatie moet kunnen opzoeken op internet. Je hoeft niets te weten, je moet kunnen vinden. En dat kunnen ze. Internet is groots en lijkt te zijn uitgevonden voor de flexibele intelligentie van de puber. Maar om resultaten van die zoektocht op waarde te kunnen schatten, heb je ervaring nodig en opnieuw: die missen ze. Kennis is naast opvoeding de manier om een kader aan te brengen, om ervaring te kunnen plaatsen: als een filter.

Onderwijs wordt steeds meer afhankelijk gemaakt van de wensen van de jongere. Toch is dat niet waardoor je geniet van leren. Leren doe je als je je briljant voelt, dan kun je bergen verzetten, dan schiet je in een flow. Briljant voel je je als je iets blijkt te kunnen waarvan je dacht dat je het niet kon. En waarom zou je iets doen wat je niet kunt?

Dat doe je alleen als iemand je ertoe verplicht en stimuleert. Iemand die weet dat je op het randje van je kunnen zit, maar die voelt dat je het met een duwtje in de rug zult volbrengen. Dát is de echte docent. Vrijheid verwordt makkelijk tot vrijblijvendheid en geeft spectaculaire, maar oppervlakkige kennis. Scholen moeten noch kennisfabrieken zijn noch pretparken. Je moet leren omgaan met grenzen en frustraties.

Hersenen op 'aan'

Pubers willen grenzen, maar daar bedanken ze hun ouders niet voor. Ouders willen dat er van ze gehouden wordt en dan is het lastig om grenzen te stellen en protest het hoofd te bieden.

In onze maatschappij is een democratische opvoeding gebruikelijk. Die staat bol van overleg. Maar tegen de tijd dat kinderen pubers zijn, lijkt alle rek voor overleg er al weer uit. Het gevolg is dat ouders het dreigen op te geven, omdat ze zich niet in staat achten de invloed van vrienden en internet het hoofd te bieden. Daarmee gooien ze hun kinderen voor de wolven. Wat volwassenen eigenlijk zouden moeten doen, is om met hun kennis en ervaring de hersens van pubers op 'aan' te zetten door een mening te geven en hen te stimuleren daarover na te denken. Een jongere probeert dat uit bij zijn vrienden: 'Mijn ouders zeggen...'. Gewoon eens kijken hoe dat valt.

Een puber loopt spitsroeden. Hij of zij moet zowel bij ouders gewenst blijven als bij vrienden; en die partijen lijken recht tegenover elkaar te staan. Het meest verstandige is dan om je eigen mening maar een tijdje achter te houden. Dus: meedoen met je vrienden, en je verzetten tegen je ouders, want die laten je toch niet in de steek. Ouders zijn de bodem van je bestaan. Ook al laat een puber dat niet merken, de mening van ouders doet ertoe.

Pubers willen hun hersens gebruiken, volwassen zijn bang dat ze dat niet doen. Ouders voelen zich soms lamgeslagen omdat zij willen verbieden wat tegelijkertijd bij vrienden van de puber toch wel te zien en te doen valt: dus laten ze het verbod maar zitten. Maar de norm van ouders is wezenlijk, jongeren benaderen de rest van hun leven de wereld met die norm in hun achterhoofd: dat wil natuurlijk niet zeggen dat ze zich ernaar gedragen tijdens de puberteit, dat doen ze later wel, maar dat ze een filter hebben om de wereld binnen te laten.

Een student vertelde een treffend voorbeeld. Hij mocht vroeger van zijn ouders bepaalde tekenfilms niet zien. Dat vond hij belachelijk en protesteerde hevig. Bij zijn vriend stond die film gewoon aan. Toch ging hij daar vertellen hoe slecht die films waren. Hij gebruikte de norm van zijn ouders, maar heeft dat zijn ouders nooit laten weten. Het was die 'filter' die hem beschermd tegen wat hij zag.

Nog een voorbeeld. Joost blowt regelmatig. Zijn ouders hebben niets door. Hij leert makkelijk, dus niemand merkt het nog. De ouders van een vriend waarschuwen zijn ouders en die pakken het probleem aan. Protest? Ja, maar het werkt en niet veel later gaat Joost naar de ouders van de vriend om hen te bedanken. Vergis je niet: pubers willen grenzen.

Elvis the pelvis

Voor het eerst in de geschiedenis is er een nieuwe opvoedende instantie bijgekomen: de media, met als belangrijkste medium internet. Het virtuele milieu. Internet is een opvoedende instantie die niet als zodanig bedoeld is. De invloed is overal. Op het gebied van seks en agressie krijgen kinderen al lang vóór de puberteit alles ongevraagd op hun netvlies en in hun oren. Ging je vroeger vieze boekjes zoeken en gniffelend lezen, nu zit harde porno ongevraagd onder een blitse knop in je chatbox. Moeten we terug naar vroeger? Nee! Maar het is wel heel wat anders of je op zoek gaat naar seks omdat je er aan toe bent of dat je het ongevraagd op je bord krijgt, zonder kader om het te plaatsen.

Wie beschermt je tegen het idee van seks als ruilmiddel, als jij nog bezig bent met voetbalplaatjes ruilen? Er is nog nauwelijks onderzoek gedaan naar de invloed van seks in de media, bang als we zijn om preuts over te komen. Maar we kunnen met ons gezond verstand een eind komen als we om ons heen kijken en een mening durven te hebben.

De wijdverbreide beschikbaarheid van seks is alsof je een kind een klappertjespistool geeft met kogels. Waar halen we de naïviteit vandaan om verbaasd te zijn dat seksueel overdraagbare aandoeningen zich verspreiden onder zeer jonge kinderen? Hoe wil je dat jongeren seks niet meer 'vies', maar zelfs leuk gaan vinden als ze in hun kindertijd al pornobeelden te zien krijgen die koud, weerzinwekkend en belachelijk overkomen als je niet begrijpt hoe het werkelijk zit?

Je kunt tegenwerpen dat de jeugd in alle tijden wordt blootgesteld aan seks. De bijnaam van Elvis Presley was 'Elvis the pelvis', en zijn jonge fans hebben dat tijdperk toch ook overleefd. Toch lag dat anders. Elvis veroorzaakte een verschuiving, en je kunt niet blijven schuiven. Bovendien: zijn die volwassenen tevreden met hun relaties? Daar duiden de cijfers van echtscheidingen en alleenstaanden niet op. De flitsscheiding gaat de somberste waarschuwing van de ouders van de jaren zestig te boven.

Experimenteren is het terrein van de puber, maar dat is iets anders dan geconfronteerd worden met dingen die je niet begrijpt en die je als kind gaat imiteren. Via imitatie, niet door zélf te experimenteren, raakt het basisschoolkind opgezaald met het gedragsrepertoire van een puber.

Het bijzondere is overigens dat de manier waarop kinderen en jongeren met seks omgaan, schokkend lijkt te zijn voor álle leeftijden en lagen van de bevolking, ook voor ouders en de kinderen zelf.

De invloed van de nieuwe media is zo omvangrijk dat we het niet op ouders af kunnen schuiven: iedereen moet er iets aan doen, van ouder tot overheid. Politici durven nauwelijks. De verkiezingen staan voor de deur, maar wie durft? Niet handelen is ook handelen! Je kunt er als puber niet op rekenen dat je ouders alles weten, alles begrijpen en je beschermen. Je hebt een dorp nodig om een kind op te voeden, zeggen ze in Nigeria. Je hebt een regering en de wereld nodig om internet te manen.

Kameleongeneratie

In de jaren zestig dachten we dat er een generatiekloof was, dat bleek niet zo te zijn. Nu is hij er wel: maar dan niet tussen generaties, maar tussen twintig- en zestienjarigen. Jongeren vanaf twintig jaar begrijpen hun broers en zussen onder de zestien al nauwelijks meer. Ook omdat ze hun taal niet meer kunnen volgen. Snelheid van communicatie is voorwaarde voor acceptatie; en steno is een uitvoerige taal vergeleken met de teksten die kinderen op internet maken. Jongeren leven actief in een virtuele wereld waar je via games, chatten en profielsites de wereld naar je wensen vormt. Daarbuiten valt het tegen en ben je als jongere vaak overgeleverd aan de groepscultuur.

De internetgeneratie leeft als een kameleon, deze pubers kiezen een virtuele identiteit en missen het ontwikkelen van een eigen identiteit. En je kunt dat niet missen. Puberteit betekent het ontwikkelen van een identiteit: naar binnen kijken en jezelf ontdekken. Dat is niet altijd prettig en je hebt waardering vanuit je omgeving voor nodig om dat aan te durven.

Pubers willen contact. Ze zijn meesters in communicatie, en straffen meedogenloos af als je niet écht in contact treedt. Zij gebruiken de communicatiemiddelen uitvoerig en ontwikkelen op een vanzelfsprekende manier nieuwe vormen van contact. Ze bellen, sms'en, msn'en, e-mailen, chatten. Ze zoeken elkaar op en proberen contact te maken. Ze zijn de hele dag letterlijk en figuurlijk online, maar aan de andere kant wordt het ze steeds moeilijker gemaakt om zich structureel, langdurig met een ander te verbinden. Ze ontwikkelen nieuwe communicatievormen: ze blokkeren of verwijderen een contact dat hen niet bevalt. Bepalen of ze wel of niet iemand accepteren die zich aanmeldt. Virtueel kwetsen is nu eenmaal makkelijker dan recht in iemands gezicht.

In bed bij je ouders

Zijn Nederlandse pubers zelfstandiger geworden? Op het eerste gezicht wel, maar schijn bedriegt. Ze lijken wel groot, maar blijven steeds langer klein. Pubers kruipen bang bij hun ouders in bed, dat is tegenwoordig heel gebruikelijk, merk ik in mijn praktijk. Vervolgens zijn ze het ouderlijk huis niet uit te branden - thuis blijven wonen is goedkoper. Want hoe moet je rondkomen in een wereld waar, om te beginnen, het beltegoed op je mobieltje al zoveel geld kost?

Het roept een beeld op van de jongvolwassene in driedelig kostuum, met beren op zijn sokken en rugzakje, die kinderboeken leest. Hij lijkt volwassen, hij lijkt zo mondig. Maar hij heeft duidelijk begeleiding nodig. Zijn we eigenlijk nog van plan om die te geven?

3 Citaten van Martine Delfos in artikelen en interviews over seks en media

"Al dertig jaar doen we onderzoek naar de invloed van agressie in de media op kinderen en jeugdigen en het resultaat is inmiddels duidelijk: agressie in de media werkt in het algemeen agressiebevorderend. Er is geen enkele aanleiding om te verwachten dat het effect bij seksualiteit anders is."

- Artikel: 'Alle reden tot zorg over seksgedrag' door Martine Delfos in de Volkskrant van 18 augustus 2005, blz. 11.

"Ik pleit al jaren bij collega's om de invloed van seks in de media te onderzoeken. Welnee, dat heeft helemaal geen invloed, zeiden ze in het begin. Nu niet meer. De Rutgers Nisso Groep, kenniscentrum voor seksualiteit, zegt rondt: het is eigenlijk niet meer te onderzoeken, het effect is al overal aanwezig."

- Artikel: 'Alle reden tot zorg over seksgedrag' door Martine Delfos in de Volkskrant van 18 augustus 2005, blz. 11.

"Kinderen hebben recht op een eigen ontwikkeling van seksualiteit. Ze moeten seksualiteit ontdekken, in hun eigen tempo en niet iets krijgen voorgeschoteld waar ze niets mee kunnen. In dat geval gaan ze niet ontdekken, maar imiteren."

- Artikel: 'Alle reden tot zorg over seksgedrag' door Martine Delfos in de Volkskrant van 18 augustus 2005, blz. 11.

"Er is nog nauwelijks onderzoek gedaan naar de invloed van seks in de media, bang als we zijn om preuts over te komen. Maar we kunnen met ons gezond verstand een eind komen als we om ons heen kijken en een mening durven te hebben. De wijdverbreide beschikbaarheid van seks is alsof je een kind een klappertjespistool geeft met kogels."

- Artikel: 'Gooi kinderen niet voor de wolven, maar stel grenzen en trotseer de protesten' door Martine Delfos in NRC Handelsblad, 2 & 3 september 2006, blz. 17.

"Voor het eerst maken we mee dat jongeren op grote schaal seksueel contact hebben voordat ze biologisch rijp zijn. Alsof je een kind een klapperpistool geeft dat met kogels schiet."

- Column: 'Seks ligt op straat' door Martine Delfos in 0|25, juni 2002, blz. 22.

"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."

- Artikel: 'Virtueel Leven Enschede' door Martine Delfos in SoziO, vakblad voor de speciale en pedagogische beroepen, juni 2007, blz. 31.

"Op het gebied van seks en agressie krijgen kinderen al lang vóór de puberteit alles ongevraagd op hun netvlies en in hun oren. Ging je vroeger vieze boekjes zoeken en griffelend lezen, nu zit harde porno ongevraagd onder een blitse knop in je chatbox."

- Artikel: 'Gooi kinderen niet voor de wolven, maar stel grenzen en trotseer de protesten' door Martine Delfos in NRC Handelsblad, 2 & 3 september 2006, blz. 17.

"Moeten we terug naar vroeger? Nee! Maar het is wel heel wat anders of je op zoek gaat naar seks omdat je er aan toe bent of dat je het ongevraagd op je bord krijgt, zonder kader om het te plaatsen.

Wie beschermt je tegen het idee van seks als ruilmiddel, als jij nog bezig bent met voetbalplaatjes ruilen?"

- Artikel: 'Gooi kinderen niet voor de wolven, maar stel grenzen en trotseer de protesten' door Martine Delfos in NRC Handelsblad, 2 & 3 september 2006, blz. 17.

Pubers willen contact. Ze zijn meesters in communicatie, en straffen meedogenloos af als je niet écht in contact treedt. Zij gebruiken de communicatiemiddelen uitvoerig en ontwikkelen op een vanzelfsprekende manier nieuwe vormen van contact. Ze bellen, sms'en, msn'en, e-mailen, chatten. Ze zoeken elkaar op en proberen contact te maken.

Ze zijn de hele dag letterlijk en figuurlijk online, maar aan de andere kant wordt het ze steeds moeilijker gemaakt om zich structureel, langdurig met een ander te verbinden.

- Artikel: 'Gooi kinderen niet voor de wolven, maar stel grenzen en trotseer de protesten' door Martine Delfos in NRC Handelsblad, 2 & 3 september 2006, blz. 17.

"De tv/video heeft zich ontpopt tot de meest effectieve kinderoppas die we ooit gehad hebben."

- Artikel: 'Media-educatie. Wat is dát?!' door Martine Delfos in Kiddo, pedagogisch tijdschrift, juni 2007, blz. 22-24.

"Tv is geen spel en kinderen ontwikkelen zich nu eenmaal het beste door spel, vooral door zelfstandig spelen zonder volwassenen, vooral buiten. De hoeveelheid tijd die kinderen met iets bezig zijn, heeft invloed op de hersenen. Kinderen worden dus al beschermd als zij een beperkte tijd met media bezig zijn."

- Artikel: 'Media-educatie. Wat is dát?!' door Martine Delfos in Kiddo, pedagogisch tijdschrift, juni 2007, blz. 22-24.

"De tv moet je niet gebruiken om het kind tot rust te krijgen. Als je als peuter tv leert kijken om tot rust te komen, raken je hersenen geprogrammeerd om naar monitors te kijken."

- Artikel: 'Media-educatie. Wat is dát?!' door Martine Delfos in Kiddo, pedagogisch tijdschrift, juni 2007, blz. 22-24.

"Als je er nog niet aan toe bent, is het belangrijk dat je ertegen beschermd wordt. Dat geldt ook voor de media. Ook daarin hebben kinderen het recht opgevoed te worden. Nu is dat altijd wel gebeurd, maar met de media dringt alles het kinderleven binnen."

- Artikel: 'Media-educatie. Wat is dát?!' door Martine Delfos in Kiddo, pedagogisch tijdschrift, juni 2007, blz. 22-24.

"Basisregel: bescherm kinderen tegen dingen waaraan ze nog niet toe zijn. Twijfel je: kies dan het zekere voor het onzekere en doe het niet. Dat geldt extra voor agressie in de media en voor seks."

- Artikel: 'Media-educatie. Wat is dát?!' door Martine Delfos in Kiddo, pedagogisch tijdschrift, juni 2007, blz. 22-24.

"Er is nog nooit zo een krachtig verslavend middel geweest op de wereld als de computer met internet."

- Artikel: 'Media-educatie. Wat is dát?!' door Martine Delfos in Kiddo, pedagogisch tijdschrift, juni 2007, blz. 22-24.

"School is niet meer dé ontmoetingsplaats voor jongeren. Schoolverzuim en schooluitval nemen toe, en de oorzaak is steeds vaker de computer. Zittenblijven als gevolg van internet is niet meer ongebruikelijk."

- Artikel: 'Geef computerkinderen een eierwekker' door Martine Delfos in NRC Handelsblad, 5 februari 2007, blz. 7.

"Internet is niet alleen anoniem, wat het meest gevaarlijk is voor menselijk gedrag, maar men kan zich ook een identiteit aanmeten die beter bevalt."

- Artikel: 'Geef computerkinderen een eierwekker' door Martine Delfos in NRC Handelsblad, 5 februari 2007, blz. 7.

"Er ontstaat een seksuele vorming die gericht is op consumptie. Kinderen en jongeren lopen het risico seks als consumptieartikel te behandelen, waardoor het moeilijker wordt het in te bedden in een relatie."

- Artikel: 'Geef computerkinderen een eierwekker' door Martine Delfos in NRC Handelsblad, 5 februari 2007, blz. 7.

“Depressieve jongeren hebben de neiging intensief op internet met vreemden te communiceren en meer van zichzelf bloot te geven dan jongeren zonder problemen.”
- Artikel: 'Geef computerkinderen een eierwekker' door Martine Delfos in NRC Handelsblad, 5 februari 2007, blz. 7.

“Het gebruik van de computer heeft alle kenmerken van verslaving in zich. Met zijn non-stopafleiding duwt de computer nare gevoelens naar de achtergrond. Er is sprake van een variabel beloningssysteem: soms is er een mailtje, soms niet; soms lukt het een niveau hoger te komen, soms niet. Juist dat 'alterneren' geeft een versterking van gedrag dat verslavend werkt. De gokmachine en het casino zijn erop gebaseerd.”
- Artikel: 'Geef computerkinderen een eierwekker' door Martine Delfos in NRC Handelsblad, 5 februari 2007, blz. 7.

“In de 'communicatiewereld' van nu moeten ouders samen opvoeden. Ze moeten groepen vormen rond de vriendschappen van hun kinderen en onderlinge regels in de oudergroep afspreken.”
- Artikel: 'Geef computerkinderen een eierwekker' door Martine Delfos in NRC Handelsblad, 5 februari 2007, blz. 7.

“Van ouder naar groepsouder zullen we ons moeten ontwikkelen, om onze kinderen een gezonde virtuele opvoeding te geven.”
- Artikel: 'Geef computerkinderen een eierwekker' door Martine Delfos in NRC Handelsblad, 5 februari 2007, blz. 7.

4 Literatuur

Gebruikte literatuur

- American Psychological Association. (2005, August 17). Resolution on Violence in Video Games and Interactive Media. www.apa.org/releases/resolutiononvideoviolence.pdf.
- Delfos, M. F. (2003). Seksuele oplichting. Je weg vinden in het seksuele oerwoud. In: M. Schaap & E. Skubisz (Red.). *Kinderen en seksualiteit. Een positieve bijdrage*. Janusz Korczak Stichting. Jaarboek 2003. Amsterdam: Naratio.
- Delfos, M. F. (2004-2009). *De schoonheid van het verschil. Waarom mannen en vrouwen verschillend zijn én hetzelfde*. Amsterdam: Harcourt Book Publishers.
- Delfos, M. F. (2005, augustus 18). Alle reden tot zorg over seksgedrag. *De Volkskrant*, p. 11.
- Delfos, M. F. (2006a). *Het maakbare kind. Opvoeding als (ver)gissing*. Amsterdam: SWP.
- Delfos, M. F. (2006b, september 2). Gooi kinderen niet voor de wolven, maar stel grenzen en trotseer de protesten. *NRC Handelsblad*, p. 17.
- Delfos, M. F., & Meere W. (In voorbereiding). Multimediatedrag van kinderen en jongeren. Praktijkgericht onderzoek naar hun beleving van multimedia en de behoefte aan interventies in het virtuele leven.
- Eijnden, R. v. d., Vermulst, A., Rooy, T. v., & Meerkerk, G. J. (2006). Monitor Internet en Jongeren: Pesten op Internet en het Psychosociale Welbevinden van Jongeren. Rotterdam: IVO Factsheet.
- Gould, M. S., Munfakh, J. L. H., Lubell, K., Kleinmann, M., Parker, S. (2002). Seeking Help From the Internet During Adolescence. *J. Am. Acad. Child Adolesc. Psychiatry*, 41 (10): 1182-1189.
- Graaf, H. de., & Vanwesenbeeck, I. (2006). Seks is een game: Gewenste en ongewenste seksuele ervaringen van jongeren op internet. Rutgers Nisso Groep, Utrecht.
- Greenfield, P. M. (2004). Developmental considerations for determining appropriate Internet use guidelines for children and adolescents. *Applied Developmental Psychology* 25, 751-762.
- Gross, E. F. (2004). Adolescent Internet Use: What we expect, what teens report. *Applied Developmental Psychology* 25, 633-649.
- Kuiper, E., Volman, M., & Terwel, J. (2004). Internet als informatiebron in het onderwijs: een verkenning van de literatuur en een aanzet voor verder onderzoek. Paper gepresenteerd op de Onderwijs Research Dagen 2004.
- Lenhart, A., Madden, M., & Hitlin, P. (2005). Teens and Technology: Youth are leading the transition to a fully wired and mobile nation. Washington DC; Pew Internet & American Life Project.
- Maczewski, M. (2002). Youth Experiences Online. *Child & Youth Care Forum*, 31(2).
- Madell, D. & Muncer, S. (2004). Gender differences in the use of the Internet by English secondary school children. *Social Psychology of Education* 7: 229-251.
- Meerkerk G., Eijnden, R. J. J. M. van den. & Rooij T. van (2006). *Monitor Internet en Jongeren: Compulsief Internetgebruik onder Nederlandse Jongeren*. IVO Factsheet Rotterdam.
- Mitchell, K. J., Finkelhor, D., & Wolak, J. (2003). The Exposure of Youth to Unwanted Sexual Material on the Internet: A National Survey of Risk, Impact, and Prevention. *Youth & Society, Vol. 34 No. 3*, 330-358.
- Morahan-Martin, J., & Schumacher, P. (2003). Loneliness and Social Uses of the Internet. *Computers in Human Behavior* 19, 659-671.
- Nikken, P. (2007). *Mediageweld en kinderen*. Amsterdam: SWP.
- Pardoën, J., & Pijpers, R. (2005). *Mijn kind on-line. Hoe begeleid je je kind op Internet?* Amsterdam: SWP.
- Peter, J., & Valkenburg, P. M. (2006a). Adolescents' exposure to sexually explicit material on the Internet. *Communication Research* 33 (2), 178-204.
- Peter, J., & Valkenburg, P. M. (2006b). Adolescents' internet use: Testing the "disappearing digital divide" versus the "emerging digital differentiation" approach. *Poetics* 34, 293-305.

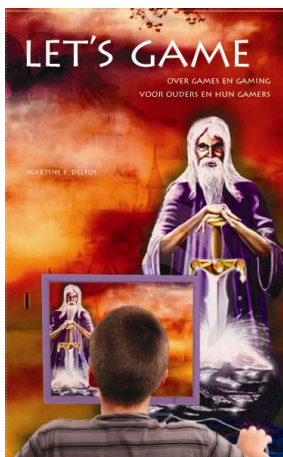
- Sjöberg, U. (1999). The rise of the electronic individual: A study of how young Swedish teenagers use and perceive Internet. *Telematics and Informatics* 16, 113-133.
- Subrahmanyam, K., Greenfield, P. M., & Tynes, B. (2004). Constructing sexuality and identity in an online teen chat room. *Applied Developmental Psychology* 25, 651-666.
- Valkenburg, P. (2002). *Beeldschermkinderen. Theorieën over kind en media*. Amsterdam: Boom.
- Valkenburg, P. M., & Schouten, A. P. (2005). Developing a model of adolescent friendship formation on the Internet. *Cyberpsychology and Behavior* 8 (5): 423-430.
- VIRK, Verdrag Inzake de Rechten van het Kind. (1990). Vertaling van het verdrag vastgesteld in New York, Algemene vergadering van de Verenigde Naties, 20 november 1989, gepubliceerd in Tractatenblad 1990, 170, 6-29.
- Wang, R., Bianchi, S.M., & Raley, S.B. (2005). Teenagers' Internet Use and Family Rules: A Research Note. *Journal of Marriage and Family* 67, 1249-1258.
- Wolak, J., Mitchell, K. J., & Finkelhor, D. (2003). Escaping or connecting? Characteristics of youth who form close online relationships. *Journal of Adolescence* 26, 105-119.
- Ybarra, M. L., Alexander, C., Mitchell, K.J. (2005). Depressive symptomatology, youth Internet use, and online interactions: a national survey. *Journal of Adolescent Health* 36, 9-18.
- Ybarra, M. L., & Mitchell, K. J. (2004). Youth engaging in online harassment: associations with caregiver-child relationships, Internet use, and personal characteristics. *Journal of adolescence*, 27, 319-336.

Extra literatuur

- Martine Delfos (2006). *Het maakbare kind. Opvoeden als (ver)gissing*. Amsterdam: SWP.
- Martine Delfos. (2008-2009) *Virtuele ontwikkeling van de Jeugd*. Amsterdam: SWP.
- Martine Delfos. (2000-2009) *Luister je wel naar mij? Gespreksvoering met kinderen van vier tot twaalf jaar*. Amsterdam: SWP.
- Martine Delfos. (2005-2009) *Ik heb ook wat te vertellen! Communiceren met pubers en adolescenten*. Amsterdam: SWP.
- Martine Delfos. (1999-2009) *Ontwikkeling in vogelvlucht. Ontwikkeling van kinderen en adolescenten*. Amsterdam: Pearson Assessment and Information B.V.
- Jeroen Lemmens. (2007) *Gameverslaving. Probleemgebruik herkennen, begrijpen en overwinnen*. Amsterdam: SWP.
- Peter Nikken (2007). *Mediageweld en kinderen*. Amsterdam: SWP.
- Wilma Geldolf (2007). *Heej sgatje*. Haarlem: Holland.
- Justine Pardoën & Remco Pijpers (2005). *Mijn kind Online*. Amsterdam: SWP.
- Patti Valkenburg (2002). *Beeldschermkinderen*. Amsterdam: Boom.

Nieuwe boek over gaming:

- Martine F. Delfos (2009). *Let's Game. Over games en gaming. Voor Ouders en hun gamers*. Amsterdam: SWP. (komt eerste week december 2009 uit).



Artikelen

Resolution on violence APA: www.apa.org/releases/resolutiononvideoviolence.pdf zie www.internetopvoeding.nl

De cirkels van Van Dijk zie: www.vansanten.com/projectaadoc/cirkels/

Sites

www.internetopvoeding.nl (binnenkort actief)

www.pegi.info/nl/index/

www.wow-europe.com/account/parental-control-verify.html

www.mijnkindonline.nl

www.mamasonline.nl

www.virtueellevenschede.nl

www.oudersonline.nl

www.mdelfos.nl

www.youtube.com

www.gametrailers.com

Over de auteur

Dr. Martine France Delfos, biopsycholoog, is getrouwd, twee kinderen, nooit gescheiden. Ze studeerde eind jaren zestig klinische research psychologie en begin jaren negentig Franse taal en letterkunde aan de Universiteit van Utrecht. In 1999 promoveerde zij op een psychologisch en letterkundig onderzoek over rouwverwerking bij Franse schrijvers. Zij is opgeleid als wetenschappelijk onderzoeker, klinische psychologie, en is sinds 1975 werkzaam in de praktijk. Daar heeft ze langdurig ervaring opgedaan in het diagnosticeren en behandelen van kinderen, jeugdigen en volwassenen. Zij is onder andere gespecialiseerd in relatietherapie, autisme en eetstoornissen.

Vanaf 1994 verzorgt zij, naast haar therapeutische praktijk, nascholing aan psychologen, psychiaters, orthopedagogen, artsen, maatschappelijk werkers en groepsleiders.

In 1997 richtte zij het PICOWO (Psychologisch Instituut voor Consultatie, Onderwijs en Wetenschappelijk Onderzoek) op om haar researchwerk vorm te geven.

Vanuit de combinatie van een researchopleiding en een therapeutische praktijkervaring begon ze haar kennis om te zetten in biopsychologische modellen. Daarbij worden verschillende wetenschapsgebieden betrokken, met name psychologie, biologie, chemie en wiskunde. De auteur hecht er belang aan dat er verbinding is tussen wetenschap en praktijk. De modellen die zij ontwikkelt, staan in directe relatie tot de maatschappelijke en wetenschappelijke werkelijkheid.

Naast haar werkzaamheden als zelfstandig gevestigd therapeut en docent publiceerde zij vanaf 1993 onder andere op het gebied van de psychologie. Daarnaast verschenen verscheidene handboeken en specialistische boeken, onder andere over gespreksvoering met kinderen (*Luister je wel naar mij? Gespreksvoering met kinderen tussen vier en twaalf jaar*) en over verschillen tussen mannen en vrouwen (*De schoonheid van het verschil. Waarom mannen en vrouwen verschillend zijn én hetzelfde*).

In 1994 kreeg zij de Wilhelminaprijs voor haar eerste vier therapeutische kinderboeken. In deze serie zijn inmiddels negentien boeken verschenen. Vanaf 1997 verschenen tien delen over seksuele voorlichting.

Omdat wetenschap dynamisch is, wordt in nieuwe drukken van haar boeken steeds het meest recente onderzoek verwerkt.

Vershillende van haar boeken verschijnen in vertaling (Engels, Duits, Frans, Spaans en Burmees).

Sinds 2008 is zij lector aan de Hogeschool Edith Stein met als leeropdracht: *De virtuele ontwikkeling van de jeugd*.

Informatie is te vinden op de website: www.mdelfos.nl.