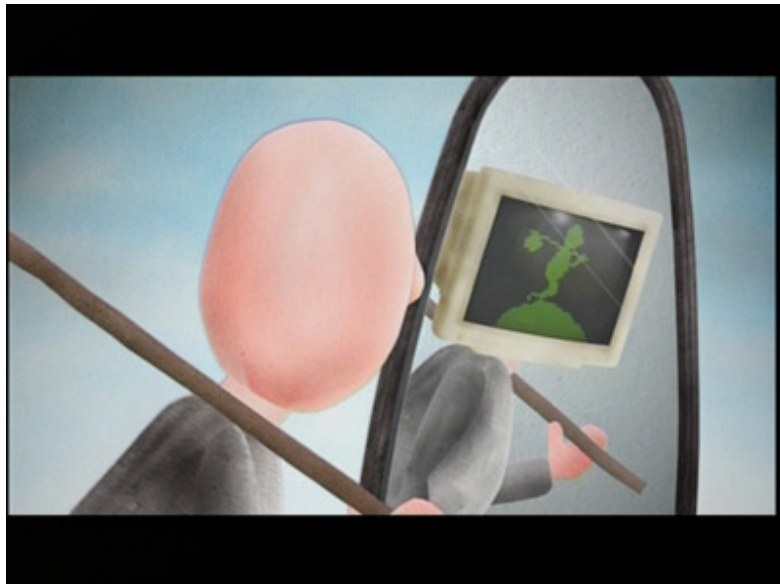


Jong-leren met internet

Het belang van media-educatie en de rol van de CMV'er



Suzanne Tamis
Culturele Maatschappelijke Vorming
Haagse Hogeschool
Juni 2008

Voorwoord

De scriptie die voor u ligt, 'Jong-leren met internet', is het resultaat van een aantal maanden van brainstormen, literatuuronderzoek, veel denken, praten en schrijven. Hiermee rond ik mijn opleiding Culturele Maatschappelijke Vorming aan de Haagse Hogeschool af. In deze scriptie probeer ik weer te geven welke rol de CMV'er kan spelen als het gaat om het ontwikkelen van media-educatieve leeromgevingen voor jongeren, waarbij internet als medium centraal staat. Ik heb dit onderwerp gekozen, omdat mij al langere tijd opviel hoeveel ontwikkelingen er op digitaal gebied plaatsvinden en de hoeveelheid aan media-aandacht die hier naar uit gaat. Internet is een fenomeen van deze tijd met de daarbij behorende mogelijkheden en gevaren. Het leek mij interessant om te onderzoeken welke rol de CMV'er als agogisch dienstverlener omtrent deze maatschappelijke ontwikkeling kan aannemen.

Door het schrijven van deze scriptie heb ik veel geleerd. Ik heb geleerd literatuur onderzoek te doen, koppelingen te maken en verbanden te leggen, de kern weer te geven en conclusies te trekken. Mijn schriftelijke vaardigheden zijn verbeterd en ik heb geleerd dat je met doorzettingsvermogen heel ver kan komen. Ik heb redelijk wat plezier beleefd aan het schrijven van deze scriptie, maar heb het er door persoonlijke omstandigheden ook vrij moeilijk mee gehad. Daarom ben ik blij met alle hulp die ik heb gehad. Allereerst wil ik mijn scriptiebegeleidster Jaswina Bihari-Elahi bedanken voor haar begeleiding en ondersteuning. Daarnaast wil ik ook Mieke Klaver bedanken voor haar second opinion en alle andere docenten voor de kennis en inzicht die ik de afgelopen jaren heb meegekregen. Tenslotte wil ik ook mijn studiegenoten, vrienden en familie bedanken voor de goede raad, steun en vertrouwen. Ik wens u veel leesplezier toe en hopelijk een helder en duidelijk beeld van de rol van de CMV'er betreft de ontwikkeling van een internet-educatieve leeromgeving.

Suzanne Tamis, juni 2008

Voorwoord

De scriptie die voor u ligt, 'Jong-leren met internet', is het resultaat van een aantal maanden van brainstormen, literatuuronderzoek, veel denken, praten en schrijven. Hiermee rond ik mijn opleiding Culturele Maatschappelijke Vorming aan de Haagse Hogeschool af. In deze scriptie probeer ik weer te geven welke rol de CMV'er kan spelen als het gaat om het ontwikkelen van media-educatieve leeromgevingen voor jongeren, waarbij internet als medium centraal staat. Ik heb dit onderwerp gekozen, omdat mij al langere tijd opviel hoeveel ontwikkelingen er op digitaal gebied plaatsvinden en de hoeveelheid aan media-aandacht die hier naar uit gaat. Internet is een fenomeen van deze tijd met de daarbij behorende mogelijkheden en gevaren. Het leek mij interessant om te onderzoeken welke rol de CMV'er als agogisch dienstverlener omtrent deze maatschappelijke ontwikkeling kan aannemen.

Door het schrijven van deze scriptie heb ik veel geleerd. Ik heb geleerd literatuur onderzoek te doen, koppelingen te maken en verbanden te leggen, de kern weer te geven en conclusies te trekken. Mijn schriftelijke vaardigheden zijn verbeterd en ik heb geleerd dat je met doorzettingsvermogen heel ver kan komen. Ik heb redelijk wat plezier beleefd aan het schrijven van deze scriptie, maar heb het er door persoonlijke omstandigheden ook vrij moeilijk mee gehad. Daarom ben ik blij met alle hulp die ik heb gehad. Allereerst wil ik mijn scriptiebegeleidster Jaswina Bihari-Elahi bedanken voor haar begeleiding en ondersteuning. Daarnaast wil ik ook Mieke Klaver bedanken voor haar second opinion en alle andere docenten voor de kennis en inzicht die ik de afgelopen jaren heb meegekregen. Tenslotte wil ik ook mijn studiegenoten, vrienden en familie bedanken voor de goede raad, steun en vertrouwen. Ik wens u veel leesplezier toe en hopelijk een helder en duidelijk beeld van de rol van de CMV'er betreft de ontwikkeling van een internet-educatieve leeromgeving.

Suzanne Tamis, juni 2008

Inhoudsopgave

Voorwoord

Inhoudsopgave

Hoofdstuk 1 Inleiding	6
§ 1.1 Introductie	6
§ 1.2 Maatschappelijke context	6
§ 1.3 Koppeling met CMV	7
§ 1.4 Scriptieopbouw	8
Hoofdstuk 2 De leefwereld van jongeren	10
§ 2.1 Inleiding	10
§ 2.2 Van een analoge naar een digitale maatschappij	10
§ 2.2.1 De analoge maatschappij	10
§ 2.2.2 De verschuiving	12
§ 2.2.3 De informatiemaatschappij	13
§ 2.2.4 De digitale maatschappij	16
§ 2.3 De leefwereld van jongeren	17
§ 2.3.1 Jongeren	18
§ 2.3.2 De leefwerelden van jongeren	19
§ 2.3.3 Wat er speelt onder jongeren	24
§ 2.3.4 Ontwikkeling en gedrag	26
§ 2.4 Conclusie	27
Hoofdstuk 3 Invloed van internet op jongeren	28
§ 3.1 Inleiding	28
§ 3.2 Internetgebruik door jongeren	28
§ 3.2.1 Frequentie	28
§ 3.2.2 Waar jongeren internet gebruiken	29
§ 3.2.3 De online omgevingen en activiteiten	30
§ 3.3 Mogelijkheden en gevaren van internet	35
§ 3.3.1 Mogelijkheden	36
§ 3.3.2 Gevaren	39
§ 3.3.3 Effecten	41
§ 3.4 Invloed van internet op jongeren	42
§ 3.4.1 De impact van internet op jongeren	42
§ 3.4.2 Invloed op de verschillende leefwerelden	43
§ 3.5 Conclusie	45
Hoofdstuk 4 Media-educatie	48
§ 4.1 Inleiding	48
§ 4.2 Voorlichting	48
§ 4.2.1 Het belang van voorlichting	48
§ 4.2.2 De effectiviteit van voorlichten	49
§ 4.3 Media-educatie	50
§ 4.3.1 Wat is media-educatie?	50
§ 4.3.2 Waarom media-educatie?	52

§ 4.3.3 Verschillende werkwijzen	54
§ 4.4 De CMV'er en media-educatie	57
§ 4.4.1 De meerwaarde.....	57
§ 4.4.2 De rol	58
§ 4.5 Conclusie	60
Hoofdstuk 5 Internet-educatief programma vanuit CMV-perspectief.....	62
§ 5.1 Inleiding	62
§ 5.1.1 Een laatste terugblik.....	62
§ 5.2 Een internet-educatief programma	63
§ 5.2.1 Voorwaarden.....	63
§ 5.2.2 Essentiële fasen.....	66
§ 5.2.3 De praktijk	68
§ 5.3 Eindconclusie.....	70
Nawoord	72
Literatuurlijst.....	73

Hoofdstuk 1 Inleiding

§ 1.1 Introductie

Tegenwoordig is de digitale media niet meer uit onze cultuur weg te denken en is daarmee een fenomeen van deze tijd. Het gemakgebruik waarmee jongeren de nieuwe digitale media hanteren is onder andere terug te zien in het internetgebruik onder jongeren. De jeugd, die met internet opgroeit en niet beter weet, maakt veel gebruik van de digitale wereld. Internet is voor hen een belangrijke bron van informatie, communicatie en plezier. Het internetterrein in het leven van jongeren wordt steeds groter, breder en belangrijker. Internet gaat op steeds meer gebieden in hun leven een rol spelen. De functies en het gebruik ervan zijn constant in verandering en ontwikkeling en de mogelijkheden blijven groeien. Omdat jongeren gewend zijn aan de constante ontwikkelingen op digitaal terrein, kunnen zij hier relatief gemakkelijk in meegaan. Ook hun instrumentele vaardigheden zijn door jonge gewenning goed en kunnen zij gemakkelijk nieuwe ontwikkelingen en handelingen toepassen. Maar als het op structurele vaardigheden aankomt, blijkt dat 55% van de jongeren hier onvoldoende mee om weet te gaan (Duimel en de Haan, 2007). De structurele vaardigheden zijn echter erg belangrijk, omdat van hieruit de informatie en activiteiten worden geselecteerd. Deze keuzes blijken bij jongeren vaak onnauwkeurig, willekeurig of ongewild, terwijl deze wel invloed hebben op de ontwikkeling en vorming van de jongeren. Maar kunnen jongeren wel de juiste keuzes voor zichzelf maken als het inzicht in omgang en selectie niet volledig is of ontbreekt? Hoe belangrijk is het dat jongeren verantwoorde keuzes leren maken op internet? Om dit te kunnen beantwoorden bekijken we eerst in vogelvlucht onze meerkeuzemaatschappij.

§ 1.2 Maatschappelijke context

Maatschappelijke trends en ontwikkelingen gaan steeds sneller in de Nederlandse samenleving, waarmee de mogelijkheden blijven groeien. Er is keuzevrijheid en diversiteit, wat tot een meerkeuze-samenleving leidt in de al brede informatiemaatschappij (de Waal, 2004). Hiermee neemt de verantwoordelijkheid van de burgers toe, er wordt van hen verwacht dat ze in het brede aanbod van het leven zich kunnen handhaven. Er zijn veel

positieve kanten aan de brede keuzevrijheid in Nederland, de kans dat je kan doen wat je wilt wordt door de meerkeuzesamenleving vergroot. Maar er is ook een schaduwzijde. Samen met het groeiende aantal mogelijkheden neemt ook de complexiteit van het leven toe. Het wordt steeds moeilijker om de “juiste weg” te vinden voor het inrichten van het gewenste leven. Veel mensen hebben daarom sturing, ondersteuning, informatie en/of advies nodig. Vooral jongeren, die nog keuzes moeten leren maken, zijn (nog) erg beïnvloedbaar. Omdat ze in ontwikkeling zijn en nog alle kanten op kunnen, is het van belang dat ze de juiste weg voor zichzelf leren vinden. Internet is een onderdeel van hun leven en daarom ook een omgeving waarin zij zich ontwikkelen. In en door deze digitale omgeving kunnen jongeren nog erg beïnvloed worden. Daarom is het belangrijk dat ze kritisch met internet leren omgaan. Ten eerste omdat ze heel veel op internet te vinden zijn, wat de kans op ontwikkeling via internet vergroot. Ten tweede omdat jongeren tussen de 12 en de 18 jaar erg beïnvloedbaar zijn en dus nog extra gevoelig voor de grote online mogelijkheden en diversiteit. Media-educatie zou inzicht kunnen bieden voor jongeren. Door de juiste kennis en een kritische houding kunnen jongeren hun al verworven vaardigheden beter en veiliger benutten en bevordert dit hun zelfstandigheid en zelfontwikkeling, zowel in hun online als offline wereld. Een CMV’er zou voor jongeren bij het werven van deze nodige competenties een rol kunnen spelen.

§ 1.3 Koppeling met CMV

In het CMV-werkveld moet je constant op de hoogte blijven van de nieuwe maatschappelijke ontwikkelingen en trends. Alleen op deze manier kan een CMV’er individuen en doelgroepen zo adequaat mogelijk dienstverlening. In dit geval zou de CMV’er een rol kunnen spelen door jongeren te informeren, faciliteren, ondersteunen, structureren en adviseren bij de omgang met internet door middel van media-educatie. Maar welke rol hebben de ouders, school of andere omgevingen hierin? In hoeverre is er behoeften aan media-educatie en in hoeverre is het een noodzaak? Op welke manier is media-educatie het meest succesvol voor jongeren? Welke mogelijkheden hier voor de CMV’er weggelegd zijn zal uit de uiteindelijke conclusie blijken, waarin antwoord gegeven wordt op de vraagstelling. Bovenstaande vragen hebben geleid tot de volgende vraagstelling:

Welke rol kan een CMV'er spelen in het ontwikkelen van media-educatieve programma's voor jongeren in Nederland, tussen de 12 en de 18 jaar, waarin de invloed van internet op hun ontwikkeling centraal staat?

Uit de bovenstaande vraagstelling zijn de volgende deelvragen ontstaan:

1. Welke invloed heeft de moderne maatschappij op jongeren?
2. Hoe ziet de leefwereld van jongeren eruit?
3. Op welke manier wordt er door jongeren in Nederland tussen de 12 en de 18 jaar internet gebruikt?
4. Welke motivatie zit er achter dit mediagebruik?
5. Hoe gaan de jongeren om met de effecten van internetgebruik?
6. Wat is de invloed van internet op jongeren?
7. Op welke manier is media-educatie interessant, bruikbaar en toepasbaar voor jongeren?
8. Op wat voor andere manieren zou de CMV'er een rol kunnen spelen voor de jongeren op het gebied van internetgebruik?

§ 1.4 Scriptieopbouw

Voordat er antwoord kan worden gegeven op de vraagstelling, zullen eerst de bovenstaande deelvragen moeten worden beantwoord. Per hoofdstuk zullen een aantal deelvragen besproken worden. Aan het eind van ieder hoofdstuk zal er een korte conclusie volgen. De antwoorden op de eerste twee deelvragen worden besproken in hoofdstuk 2 'De leefwereld van jongeren'. Dit is een essentieel hoofdstuk voor het leggen van de basis voor het antwoord op de hoofdvraagstelling. In dit hoofdstuk wordt gekeken naar de verandering van de analoge naar de digitale maatschappij, welke invloed de ontwikkelingen op jongeren hebben en hoe de leefwereld van jongeren er uit ziet. In het daarop volgende hoofdstuk, hoofdstuk drie 'Invloed van internet op jongeren', worden de deelvragen 3 t/m 6 uitgelicht; Er wordt nagegaan welke positie jongeren innemen als het gaat om het gebruik van internet, de mogelijkheden en gevaren van internet, de omgang van jongeren met de effecten en de invloed van internet op jongeren. Vervolgens wordt in hoofdstuk 4 'Media-educatie' uitgelicht wat media-educatie is, de functie ervan en worden

er verschillende bestaande methoden en uitgangspunten bekeken. Daarna worden de meerwaarde en de rol van de CMV'er met betrekking tot media-educatie weergegeven. In dit hoofdstuk wordt antwoord gegeven op de deelvragen 7 en 8.

Nadat alle relevante en noodzakelijke onderwerpen zijn besproken kan er in hoofdstuk 5 worden ingegaan op de vraagstelling. In dit laatste hoofdstuk wordt er antwoord gegeven op de hoofdvraag aan de hand van een aantal voorwaarden, uitgangspunten en praktijkideeën. Tot slot wordt de scriptie afgesloten met een korte eindconclusie.

Hoofdstuk 2 De leefwereld van jongeren

§ 2.1 Inleiding

De bedoeling van dit eerste hoofdstuk is om een duidelijk beeld te creëren van de leefwereld van jongeren in Nederland. Dit is de eerste stap naar het antwoord op de vraagstelling. Want om überhaupt een rol te kunnen spelen in het ontwikkelen van media-educatieve programma's voor jongeren zal er eerst kennis van zaken genomen moeten worden over de doelgroep. Voor de CMV'er is het daarom belangrijk om te weten hoe de leefwereld van jongeren eruit ziet, voordat er media-educatieve programma's kunnen worden ontwikkeld.

Allereerst is het belangrijk te onderzoeken in welke maatschappij de doelgroep leeft en wat dit voor hen betekent. Op deze manier weet de CMV'er vanuit welke maatschappelijke context er gehandeld moet worden. In §2.2 zullen daarom eerst de ontwikkelingen van de analoge naar de digitale maatschappij besproken worden. Denk aan ontwikkelingen als technologisering, individualisering en informalisering. Vervolgens worden in §2.3 de belangrijkste aspecten van de leefwereld van jongeren uiteengezet. Verschillende leefwerelden worden besproken en er wordt dieper ingegaan op de doelgroep. Tenslotte wordt in §2.4 een conclusie getrokken uit dit hoofdstuk. Hierin komen de belangrijkste punten en de rode draad uit dit hoofdstuk naar voren.

§ 2.2 Van een analoge naar een digitale maatschappij

§ 2.2.1 De analoge maatschappij

“Als we willen vaststellen hoe digitalisering ingrijpt op de inhoud en de vorm van cultuur, moeten we eerst weten hoe media invloed uitoefenen op onze interpretatie van informatie. Roepen zij een eigen soort gedrag op?” (van Driel, 2005:23).

Roept internet een bepaald soort gedrag op bij jongeren? Om dit te kunnen beantwoorden moet er eerst een stapje terug worden gemaakt naar de maatschappij, voordat zij een digitale maatschappij werd. We zullen bekijken welke vormen informatie toentertijd aannam en welke invloed dit had op de cultuur. Van Driel (2005) noemt een aantal fasen

van analoog naar digitaal. Elke fase wordt gekarakteriseerd door een aantal kenmerken. Hieronder een kort overzicht van de ontwikkeling van de informatieoverdracht van de orale cultuur tot de digitale cultuur.

Tijdperk	Kenmerken van informatieoverdracht
Orale cultuur	• Mondelinge boodschappen • Bij het overdragen van informatie was het van belang dat men in dezelfde ruimte en op hetzelfde tijdstip aanwezig was • Interactief, persoonlijk, vluchtig, algemeen van aard en losse gespreksstructuur • Omdat informatie overdragen veel tijd en moeite kosten en er niet makkelijk kennis gedeeld kon worden, hadden veel mensen een beperkte wereld en waren ontwetend
Schriftelijke cultuur	• De schriftelijke boodschap kreeg een dominante plek • Informatieoverdracht wordt tijd- en ruimteoverschrijdend • Het vastleggen en verspreiden van informatie werd gemakkelijker, gedetailleerder en uitgebreider • De eerste mediakanalen en kennisverzamelpunten ontstaan • Een breder publiek wordt bereikt • Tijdens de informatieoverdracht in schrift is er sprake van éézijdige communicatie. Verder was de informatieoverdracht per schrift onpersoonlijk, duurzaam, gespecialiseerd en gestructureerd. • D.m.v. het schrift konden meer mensen geïnformeerd worden of zelfstandig kennis opnemen. Hierdoor groeide de kennis onder de bevolking.
Beeldcultuur	• Beeldboodschappen worden gebruikt om mensen informatie en kennis over te dragen. • Beelden zenden zelfstandig en met directheid een boodschap uit • Het beeld neemt de plaats in van de informatie • Mede mogelijk gemaakt door technische ontwikkelingen • Door beeldboodschappen zijn de manieren van informatieoverdracht toegenomen.

(Van Driel, 2005)

Vandaag de dag zijn nog steeds zowel de orale en schriftelijke informatieoverdracht, als de informatieoverdracht via beeld terug te vinden in onze maatschappij en worden al deze

manieren van informatie overdragen nog veel gebruikt. Maar wat een cultuur of tijdperk herkenbaar maakt en van elkaar scheidt is de dominante rol die een bepaalde manier van informatie overdragen inneemt. De manier van informatie overdragen die voor een bepaalde tijd tekenend is, bepaald de informatiecultuur waarin geleefd wordt. Anno 2008 worden veel verschillende manieren van informatie overdragen gebruikt, maar de nieuwste manier van informatie overdragen is via digitale techniek. Digitale techniek heeft bepaalde eigenschappen die de informatieoverdracht kenmerken, waardoor er een digitale cultuur is ontstaan. Het digitaal informatie overdragen neemt een dominante plek in de manier van informatie overdragen in de Nederlandse cultuur. Naast het feit dat via digitale wegen informatie overbrengen het dominante informatie- en communicatiemiddel is, is er ook een verandering te herkennen in de plek van de informatie zelf. In de orale cultuur, schriftcultuur en in een groot deel van de beeldcultuur nam informatie een andere plek in dan in de digitale cultuur. Waar eerst het verkrijgen en overdragen van informatie een grote plek innam in de maatschappij, gaat het in de digitale maatschappij om het selecteren van geschikte informatie. De toename van informatiebronnen en -middelen om informatie over te dragen, maakt het dat in de maatschappij informatie een andere rol heeft gekregen en andere capaciteiten van de burgers vraagt.

§ 2.2.2 De verschuiving

We kunnen tegenwoordig spreken van een informatiemaatschappij in Nederland. Deze is ontstaan door de verschuiving van de rol van informatie in de maatschappij. In de maatschappij is een enorme toename van hoeveelheden informatie en informatiebronnen ontstaan. Het vinden van informatie is hierdoor geen probleem, maar het selecteren van de juiste informatie is des te moeilijker geworden. De groei van mogelijkheden om informatie te verschaffen blijft toenemen. In de jaren tachtig, wanneer computers naast professioneel gebruik ook voor huiselijk gebruik aangeschaft worden, begint het digitale tijdperk in de informatiemaatschappij. De computer- en internetontwikkelingen gaan snel en de mogelijkheden voor het overdragen van informatie worden steeds breder. Tegenwoordig hebben bijna alle Nederlanders een digitale aansluiting en is internet een belangrijke bron van informatie, communicatie en vermaak. Maar door de grote keuzehoeveelheid aan informatie, mogelijkheden en activiteiten wordt het kiezen van geschikte informatie en het nemen van online verantwoorde stappen ingewikkelder. Het selectieproces is moeilijker geworden, terwijl door de individualisering de

verantwoordelijkheid van het individu is toegenomen. Hierdoor wordt het leven in een digitale informatiemaatschappij steeds complexer. Want de samenleving is sociaal-economisch afhankelijk van informatie en aangezien niemand zich aan de context van de samenleving kan onttrekken, is het noodzakelijk te leren omgaan met informatie. Tegelijkertijd heeft de individuele burger steeds meer verantwoordelijkheid over het succes van het eigen leven. Mede omdat de traditionele netwerken zijn verdwenen en burgers op basis van informele netwerken hun eigen leven moeten vormgeven. De keuzevrijheid maakt het vormgeven van het leven complexer, omdat de gemaakte keuzes onder de eigen verantwoordelijkheid vallen. Er moet zelf wat van het leven gemaakt worden. Maar iedereen is gedwongen dat binnen een bepaalde context te doen, in dit geval binnen de context van digitale informatiemaatschappij.

Om een duidelijker beeld te creëren van de huidige maatschappij, worden hieronder de belangrijkste ontwikkelingen tot de digitale informatiemaatschappij besproken. Deze ontwikkelingen zijn technologisering, individualisering en informalisering en zijn van invloed op de hedendaagse maatschappij. Kennis van de maatschappij en haar ontwikkelingen betekent meer kennis van en grip op de doelgroep. Daarom is het van belang deze maatschappelijke ontwikkelingen nader te bekijken. In de context van de maatschappij creëren jongeren namelijk hun leefwerelden en wordt hun gedrag bepaald. Zo is de invloed van de bovengenoemde ontwikkelingen ook terug te vinden op het gedrag van jongeren op het gebied van internet.

§ 2.2.3 De informatiemaatschappij

De informatiemaatschappij is ontstaan vanuit drie verschillende ontwikkelingen, namelijk de technologisering, de individualisering en de informalisering. Met technologisering wordt het proces bedoeld waarin de mens in toenemende mate steeds meer en beter natuurkrachten en hulpbronnen leert beheersen en dienstbaar kan maken aan de wensen en behoeften, wat ertoe leidt dat de fysieke en cognitieve mogelijkheden van de mens worden vergroot (Boekhorst, Kwast & Wevers, 2005). De ontwikkeling individualisering verwijst naar het proces waarin mensen steeds meer als individu in plaats van als groep aan de samenleving deelnemen en worden aangesproken op eigen keuzes en verantwoordelijkheid (Dieleman, 2007). Met informalisering wordt het proces van liberalisering en versoepeling van omgangsvormen en omgangsregels bedoeld (Dieleman,

2007). Hieronder zijn de ontwikkelingen en de invloed die hier vanuit gaat per proces uitgewerkt.

Technologisering

Al eeuwen lang zijn er ontwikkelingen in de techniek, maar de laatste tientallen jaren hebben de ontwikkelingen enorm toegenomen. In de techniek worden sinds de jaren zeventig grote stappen gemaakt, vooral als het gaat om de ontwikkeling van de informatieverwerkende machine, ook wel informaat genoemd. Een informaat kan zelfstandig programma's uitvoeren en is gebaseerd op zelfregulering. Mede hierdoor heeft de computer en het internet grote ontwikkelingen kunnen doormaken. De beheersingsmogelijkheden over de techniek nemen constant toe en het wordt steeds gemakkelijker om de beheersing uit te breiden. Hierdoor wordt het tempo van de technologisering steeds meer versneld (Boekhorst, Kwast & Wevers, 2005). Naarmate de technologisering toeneemt, neemt ook de impact en de reikwijdte van de technologisering toe. De technische ontwikkelingen krijgen steeds meer invloed op de samenleving, zo ook het internet. Internet is tegenwoordig door bijna alle huishoudens heen gedrongen. Omdat de digitale wereld door het hele leven verweven zit (denk aan school, opleiding, werk, vrije tijd) is men gedwongen om zich de techniek aan te leren. Bij jongeren van nu gaan de internethandelingen relatief gemakkelijk, omdat ze ermee zijn opgegroeid en er van jongs af aan mee omgaan. Ze maken er veel gebruik van en zijn er instrumenteel relatief handig in. Maar naast de digitale maatschappij blijft het een informatiemaatschappij, wat betekent dat er via internet een breed scala aan informatie, mogelijkheden en keuzes voorbij komt. Omdat internet door het leven verweven zit, is verstandig met internet om kunnen gaan daarom naast een nut ook een noodzaak. Maar voordat er hier verder op in wordt gegaan, worden eerst de veranderingen van de technologisering die van invloed zijn op internet belicht.

De technologisering zorgt dus voor nieuwe informatie- en communicatiemogelijkheden en heeft invloed op de keuzemogelijkheden en activiteiten. Maar daarnaast heeft de technologisering nog andere invloeden. De nieuwe technologie heeft de tijd- en ruimteverhoudingen veranderd. Via internet kan er contact gemaakt worden met mensen over de hele wereld. Digitale activiteiten ondernemen waar en wanneer je maar wil is geen probleem meer. Hiermee wordt de mobiliteit vergroot en groeit de actieve betrokkenheid en interactie tussen mensen, ongeacht tijd of plaats. Digitale activiteiten worden

laagdrempeliger en daarmee wordt de kans groter dat meer mensen digitaal actief zijn of worden. Bovendien wordt digitale technologie steeds goedkoper en is voor bijna iedereen betaalbaar. Kortom: Internet maakt de wereld toegankelijker voor de Nederlandse samenleving en alles en iedereen komt dichterbij elkaar te staan.

Individualisering

Vanaf de jaren zestig zijn in Nederland mensen zich steeds meer los gaan maken van traditionele verbanden. De ontzuiling zorgde ervoor dat de activiteiten die mensen ondernamen, en waar en met wie, niet meer samenhangen met het geloof of de kerk. Sociaal milieu, gezin, buurt, school en kerk werd iets waar men zelf iets over te zeggen had en de standaard levensloop verdween (Dieleman, 2007). Deze maakte plaats voor keuzebiografieën, waarbij het gaat om de persoonlijke invulling van het leven. Dit heeft als voordeel dat ieder z'n leven op eigen manier zin kan geven zonder zich binnen strakke kaders te moeten bewegen. Maar de eigen individuele levensloop bepalen betekent ook dat er meer verantwoordelijkheid op de individu drukt. Het individu is nu niet meer afhankelijk van de traditionele verbanden, maar daarentegen extra afhankelijk van eigen keuzes. Hiermee groeit de verantwoordelijkheid van de individu, want het succes van de levensloop hangt voor een groot deel af van eigen initiatief. Ook van jongeren wordt verwacht dat ze in de keuzemaatschappij hun eigen weg vinden, waarmee hun krachten en capaciteiten op de proef worden gesteld. Hierin zijn ze gedwongen zelfautonomie te ontwikkelen, om überhaupt succesvol vorm te kunnen geven aan het eigen leven. De capaciteit om eigen leerprocessen te sturen, geschikte keuzes te kunnen maken en er verantwoordelijkheid voor te nemen is belangrijk. Jongeren kunnen zich hier niet aan onttrekken, omdat ze zich niet uit de context van de maatschappij kunnen onttrekken. De wijze van opvoeding, onderwijs en cultuur zijn gebaseerd op de individualisering en zelfontwikkeling. Ook de overheid legt een steeds grotere verantwoordelijkheid bij de burgers. Al met al heeft de burger, naast het brede scala aan keuze en de vrijheid, een grotere kans te verdwalen in de keuzes en verkeerde stappen te maken. Hiermee wordt het leven onzekerder en het risico groter in het leven te verdwalen.

Kortom, het individu wordt aangesproken op eigen resultaat van het leven en er wordt verwacht dat het onder controle is. Bij jongeren zijn de krachten en capaciteiten echter vaak niet groot genoeg en spelen er onzekerheden op. Ondertussen is de maatschappelijke druk om te ontwikkelen groot, dus keuzes moeten gemaakt worden. Bepaalde voorwaarden om zelfstandig geschikte keuzes te kunnen maken ontbreken vaak

nog bij jongeren, daarom hebben ze hier juist steun bij nodig. In hoeverre voorlichting, begeleiding en sturing hierin belangrijk is voor jongeren wordt verderop in de scriptie besproken. Eerst worden de netwerken van jongeren bekeken, die niet meer traditioneel zijn zoals vroeger, maar geïnformaliseerd. Informalisering is de laatste ontwikkeling die besproken zal worden, voor verder te kunnen ingaan op de digitale leefwereld van jongeren.

Informalisering

Vanaf de jaren zestig is de sociale afstand tussen autoriteiten en burgers veel kleiner geworden. Autoriteiten hebben dan wel de uiteindelijke zeggenschap, maar het is gebruikelijk dat er op voet van gelijkwaardigheid met elkaar wordt omgegaan. Ook de verhouding tussen volwassenen onderling en volwassenen en jongeren is versoepeld. Tegenwoordig wordt verwacht dat men elkaar gelijkwaardig behandelt, ongeacht sekse of leeftijd. Naast gelijkwaardigheid, heerst er ook een meer spontane en ongedwongen sfeer dan vroeger (Dieleman, 2007).

Technologisering, individualisering en informalisering zijn processen die zich niet los van elkaar ontwikkelen, er heerst een wisselwerking. De processen beïnvloeden elkaar en versterken elkaars proces. De combinatie van de processen en ontwikkelingen maakt de maatschappij waarin we nu leven en beïnvloedt ook direct de digitale leefwereld van jongeren.

De veranderingen in de betrekkingen tussen mensen, de eigen verantwoordelijkheid voor de keuzes en de levensloop en de laagdrempeligheid van digitale technologie zijn de maatschappelijke oorzaken van het digitale gedrag van jongeren op internet.

§ 2.2.4 De digitale maatschappij

De bovengenoemde ontwikkelingen hebben er toe geleid dat we nu in een digitale informatiemaatschappij leven. Nederland loopt voorop in het gebruik van computers en internet, vooral jongeren zijn relatief veel en vaak op internet te vinden en zijn er vaardig in (Wijngaards, Fransen & Swager, 2006).

Jongeren zijn een doelgroep die bovenaan de “gebruikerslijn” van internet staan, mede doordat ze van jongs af aan vertrouwd zijn met de informatie- en communicatietechnologie

(ICT). Jongeren zijn bedreven in het gebruik van ICT en *“behoren tot de voorlopers in het verspreidingsproces ervan.”* (Duimel en de Haan, 2007:23). Doordat jongeren vertrouwd zijn met internet zijn ze relatief vaardig in de bijbehorende handelingen en scheiden zich hiermee van de bevolking die in het analoge tijdperk is geboren en opgegroeid. *“Kenmerkend voor een generatie is dat zij blijvend beïnvloed wordt door de omstandigheden en gebeurtenissen uit de periode waarin zij opgroeide.”* (Duimel en de Haan, 2007:24). Toch groeien de vaardigheden van de overige bevolkingsdoelgroepen ook langzamerhand. Deels omdat men er steeds meer vertrouwd mee raakt en deels omdat de groep jongeren, die tot de digitale generatie behoort, gedeeltelijk richting volwassenheid verschuift. Want jongeren die geboren zijn na 1980 behoren tot de digitale generatie (De Haan en Van 't Hof, 2006), wat betekent dat het begin van de digitale generatie al richting de dertig jaar gaat. Toch valt onder de jongeren van toen en de jongeren van nu alweer een onderscheidt te maken. De digitale wereld ontwikkelt zich snel en de mogelijkheden op internet van nu zijn groter, diverser en complexer, terwijl het gebruik ervan juist steeds makkelijker en sneller wordt. Dit betekent dat de handelingen nog diverser worden en met nog meer gemakgebruik gaan.

Dat jongeren over digitale vaardigheden beschikken, biedt ze nieuwe mogelijkheden tot plezier en ontwikkeling. Ze kunnen via internet gebruik maken van nieuwe vormen van ontmoeting, ontspanning en inspanning. Vooral ontmoeting en communicatie via internet is erg populair. Jongeren onderhouden online informele netwerken die op basis van individuele keuzes tot stand komen. Deze ontwikkeling – van traditionele sociale verbanden naar individualistische informele netwerken – heeft alleen tot stand kunnen komen door de ontwikkelingen van de technologisering, individualisering en informalisering. De online activiteiten en vaardigheden zijn echter waarschijnlijk niet generatiegebonden, maar leeftijdsgebonden. Toekomstige generaties zullen ook beschikken tot deze mogelijkheden en hier gebruik van maken.

§ 2.3 De leefwereld van jongeren

“Hoewel de leefwerelden van jongeren in kaart kunnen worden gebracht, is het van groot belang om deze in kaart gebrachte leefwerelden niet te zien als portretten van jongeren zelf. Leefwerelden worden weliswaar door jongeren gecreëerd, maar dat doen ze in een

maatschappelijke context die van grote invloed is op hun dagelijks leven en keuzemogelijkheden.” (Hermes en Naber, 2007:13)

§ 2.3.1 Jongeren

De doelgroep in deze scriptie is jongeren in Nederland tussen de 12 en de 18 jaar. In Nederland wonen ruim 1,5 miljoen jongeren die onder de bovengenoemde doelgroep vallen (Hermes en Naber, 2007). Deze doelgroep heeft een andere leefwereld dan kinderen en volwassenen. Kennis, vaardigheden en houding zijn volop in ontwikkeling en deels al verworven, maar vaak nog niet in evenwicht. De veel verworven competenties hebben nog geen vaste plek en zekerheden lijken nog onzeker. Jongeren zijn nog erg beïnvloedbaar en tegelijkertijd flexibel, waardoor ze bij hun vorming nog vele kanten op kunnen.

Ontwikkelen doen jongeren in hun eigen leefwerelden, dus ook in hun digitale leefwereld. Steeds vaker en meer zijn jongeren online te vinden, waarmee de kans van het digitaal werven van competenties groeit. Het is daarom belangrijk dat jongeren op een veilige en zelfstandige manier leren omgaan met de online informatie, communicatie en entertainmentmogelijkheden. Media-educatie is een manier om jongeren dit te leren. Om media-educatie te kunnen ontwikkelen die op de digitale leefwereld van jongeren aansluit, zal eerst moeten worden gekeken hoe de offline leefwereld van jongeren eruit ziet. Binnen en tussen welke omgevingen bewegen jongeren zich? Wat zijn de behoeften, wensen en interesses van jongeren? Tot welke competenties zijn jongeren in staat? Welke gedragskenmerken kunnen we onderscheiden? En hoe werken deze bovengenoemde punten door naar de digitale wereld?

Omdat internet verweven is met het dagelijks leven van jongeren en ze zaken uit het offline leven meenemen in hun digitale wereld, is het belangrijk te weten wat er in hun offline wereld afspeelt. Offline interesses en behoeften zijn terug te vinden in hun internetactiviteiten, waardoor je automatisch ook deels hun digitale leefwereld leert kennen. Voordat we dus verder gaan op de digitale leefwereld van jongeren bekijken we eerst hun offline leefwereld.

§ 2.3.2 De leefwerelden van jongeren

Een leefwereld is een omgeving waarin dagelijks geleefd wordt. *“De leefwereld kan opgevat worden als een aaneenschakeling van gedragingen, gedachten, gevoelens, waarderingen en belangstellingen. Vanuit hun eigen beleving en kijk op de wereld geven jongeren zin en betekenis aan hun bestaan.”* (Dieleman, 2007:23).

Hoe de leefwerelden van jongeren er uitzien hebben ze zelf maar deels invloed op. Maatschappelijke voorwaarden en ontwikkelingen beïnvloeden de keuzemogelijkheden van jongeren, en daarmee hun dagelijkse bezigheden. Dit betekent dat jongeren hun leefwerelden binnen een bepaalde context moeten creëren. De maatschappelijke context, het sociale milieu en de omgeving waarin jongeren opgroeien bepalen onder andere hoe hun leefwerelden er uit zien. Een aantal belangrijke ontwikkelingen die de maatschappelijke context bepalen zijn de technologisering, individualisering, informalisering en de invloed van de populaire cultuur. Deze ontwikkelingen hebben direct invloed op de leefwerelden van jongeren.

De leefwereld van jongeren bestaat uit verschillende leefwerelden of –omgevingen en zijn grofweg onder te verdelen in de omgevingen thuis, school en vrije tijd. De leefomgevingen staan wel op zichzelf, maar niet geheel los van elkaar. Ze beïnvloeden elkaar, er heerst een wisselwerking. Jongeren bewegen zich zowel binnen de leefwerelden als tussen de verschillende leefwerelden.

Thuis

Het gezin is een belangrijke leefwereld van jongeren. Ze groeien er op en ontwikkelen zich aan de hand van de onderlinge relaties en mogelijkheden binnen het gezin. Ouders en opvoeders hebben een voorbeeldfunctie voor jongeren en hebben invloed op de keuzes en ontwikkeling van jongeren. Door groei in variatie en diversiteit binnen gezinnen in Nederland, door o.a. verandering en versoepeling in rolpatronen, omgangsvormen en samenstelling van het gezin, is de leefomgeving ‘thuis’ een plek die per gezin erg kan verschillen. De moderne levensloop in het gezin is onvoorspelbaarder geworden, veranderlijke en complexe thuissituaties vragen van jongeren flexibiliteit en aanpassingsvermogen (Hermes, Naber en Dieleman, 2007).

Een andere oorzaak van de stijging van de diversiteit binnen het gezin is de ontwikkeling van de multiculturele samenleving in Nederland. Door de toename van verschillende

etnische afkomsten en culturen, stijgt ook het verschil van leven en opvoeden per gezin. Jongeren ontmoeten steeds meer gezinnen waar het leven er anders aan toegaat. In gezinnen uit andere culturen is er vaker nog een meer traditionele aanpak van leven en opvoeden. Deze jongeren moeten balanceren tussen enerzijds de eisen en verwachtingen van de moderne maatschappij in de buitenwereld en anderzijds de eisen en verwachtingen van het gezin.

Dat de gemiddelde levensloop van jongeren tegenwoordig een minder vaste volgorde en vorm heeft dan voorheen, hangt ook samen met de stijging in het opleidingsniveau van ouders. Hoe hoger ouders opgeleid zijn hoe meer waarde zij hechten aan een onderhandelingsrelatie met hun kinderen. Oriëntatie en zelfontplooiing van de kinderen is belangrijk. De opvoeding wordt steeds meer afgestemd op de individuele wensen en behoeften van de jongeren. Ze moeten zelf aangeven wat ze willen, wat hun wensen en behoeften zijn, en keuzes kunnen maken. Ze zijn voor een groot deel zelf verantwoordelijk voor hun eigen levensontwerp; steeds meer ouders stemmen hier hun opvoeding op af. Dit vraagt zowel communicatievaardigheden van de ouders als van het kind. In de opvoeding is er dus meer ruimte voor jongeren ontstaan wat betreft de eigen invulling van het leven, maar tegelijkertijd dragen ze een grotere verantwoordelijkheid met zich mee.

Tenslotte is er binnen het gezin, over het algemeen, financieel ruimte om jongeren geld toe te stoppen. Dit is mede een gevolg van de gegroeide welvaart. De markt speelt op haar beurt in op het consumptievermogen van jongeren. Jongerenproducten zijn een belangrijk onderdeel van de gerichte marketing, aangezien jongeren zelfstandige en commercieel belangrijke consumenten zijn geworden (Naber, 2007). Jongeren hebben dus financieel meer vrijheid gekregen. Tegelijkertijd heerst er door de marktwerking een constante stijging van keuzemogelijkheden van producten, welke ook online worden aangeboden. De verleidingen voor jongeren zijn groot, daarom is kennis over informatieverwerking en het selecteren van keuzes van belang.

De veranderingen in het gezin hebben invloed op de leefwereld van jongeren. De omgang tussen ouders en jongeren, van bevel- naar overleg sfeer, de financiële zelfstandigheid en de diversiteit en keuzes maken het gezinsleven complexer. Jongeren moeten veel vaardigheden beheersen om zich hierbinnen positief te kunnen ontwikkelen en geschikte keuzes te kunnen maken. Er zijn nieuwe vaardigheden nodig om te kunnen gedijen in het

moderne gezin, zoals zelfstandigheid, eigenheid, initiatiefrijk, verantwoordelijkheidsgevoel en zelfautonomie. Daarnaast moeten zowel de ouders als de jongeren een balans proberen te vinden tussen ruimte geven en nemen en grenzen overschrijden en begrenzen. Door de toename in bewegingsruimte, geld en keuzevrijheid is dit voor jongeren extra ingewikkeld.

School

De verhoudingen binnen school zijn, evenals binnen het gezin, veranderd. Dit geldt ook voor de visie op het leerproces (Dieleman & Veugelers, 2007). De leer- en leefwereld van jongeren is tegenwoordig beide in de leefwereld 'school' te vinden. School is niet meer alleen om de kennis van de schoolboeken over te nemen, maar ook om kennis van buiten mee te nemen en te behandelen. Jongeren krijgen binnen de leefwereld school een alsmaar actievere rol en mogen steeds creatiever hun eigen leerproces invullen. Zelfontwikkeling is belangrijk en jongeren bepalen steeds meer zelf hoe hun eigen leerweg eruit komt te zien. Nieuwe vormen van leren worden ontwikkeld en binnen- en buitenschoolse activiteiten worden steeds meer gecombineerd.

Daarnaast ontmoeten jongeren op school leeftijdgenoten, die allemaal van buitenaf hun eigen leefwereld meenemen. Op school ontmoeten dus de verschillende leef- en leerwerelden elkaar en worden deze verder ontwikkeld. Omdat de verschillende leefwerelden op school samenkomen, is de leefwereld 'school' een belangrijke, maar ook complexe leefwereld voor jongeren. Vanuit de verschillende leefwerelden worden verschillende keuzes, capaciteiten en gedragingen verwacht. Voor jongeren kan het moeilijk zijn hierin een balans te vinden en keuzes te maken die bij hen aansluiten.

Individualisering heeft ervoor gezorgd dat jongeren een eigen individuele leefwereld hebben en hier ook een bepaalde houding in aannemen. Er wordt van hen verwacht dat ze zelfstandig en verantwoordelijk zijn en hier worden ze op school ook op aangesproken. Andersom hebben de jongeren de behoeften om meer zeggenschap te hebben in de lesstof.

Tenslotte maakt de technologisering dat jongeren veel en vaak met de nieuwe media bezig zijn. Contact, communicatie en informatie is voor hen binnen handbereik. Lesmethoden sluiten hier nog nauwelijks bij aan.

De bovengenoemde ontwikkelingen zorgen voor spanningsvelden in de leefwereld 'school' van jongeren. Om deze spanningen te reduceren is het nodig om de leervormen en lesstof weer meer te laten aansluiten bij de jongeren. Het onderwijs moet meegaan met de maatschappelijke ontwikkelingen van de leefwerelden van jongeren om ze te kunnen blijven activeren, motiveren en enthousiasmeren voor school. Door ontwikkeling buiten de leefomgeving school ervaren jongeren de buitenschoolse leefomgevingen ook als leeromgeving, waardoor school zelf als minder aantrekkelijk wordt ervaren. Nieuwe leervormen die inspelen op de buitenschoolse interesses en behoeften van de jongeren sluiten beter op hun leefwereld aan. Nieuwe media, een informatie- en communicatiemiddel dat een belangrijke rol speelt in het leven van jongeren, kan worden toegepast om een herkenbare, maar prikkelende sfeer te creëren. Doordat het beter aansluit voelen jongeren zich meer aangesproken en betrokken, waardoor het beter aanslaat.

Vrije tijd

De laatste belangrijke leefwereld voor jongeren die besproken zal worden, is de omgeving waarin ze bewegen als ze vrij zijn van gezins- en schoolverplichtingen, namelijk vrije tijd. In de vrije tijd ontwikkelen en onderhouden jongeren vriendschappen, zowel op individueel niveau als in groepen en in een jeugdcultuur of meerdere subculturen. Sociale relaties met leeftijdgenoten zijn heel belangrijk voor de persoonlijke ontwikkeling en socialisatie van jongeren (Naber & te Poel, 2007). De sociale groep die jongeren in hun vrije tijd ontmoeten bepaalt wat ze leren en hoe ze zich ontwikkelen.

Door de langere jeugdfase van tegenwoordig, speelt de leefwereld 'vrije tijd' een steeds grotere rol in het leven van jongeren. Naast de verplichte leefwerelden van thuis en school ontwikkelen jongeren zich ook hun vrije tijd leefwereld. In deze leefwereld mogen ze grotendeels zelf invullen hoe deze er uit komt te zien. Met wie ze omgaan, welke activiteiten er worden ondernomen en tot welke jeugdcultu(u)r(en) ze behoren valt onder hun eigen keuze. Dat jongeren hun vrije tijd zelf in delen betekent niet dat dit geheel zorgeloos is.

“Ook de wereld van sociale relaties en vrije tijd vraagt om het maken van keuzes, inschatten van risico's, reflecteren op ervaringen en verwerken van belevingen. Van jongeren wordt een grote mate van zelfsturing en bepalen van eigen richting verwacht... Leeftijdgenoten bieden hierin informatie en steun.” (Naber & te Poel, 2007:54).

In de vrije tijd worden er allereerst vriendschappen en sociale contacten aangegaan.

Door de individualisering zijn er binnen deze leefomgeving veranderingen opgetreden, waardoor het sociale netwerk van jongeren een andere vorm heeft aangenomen. Jongeren hebben tegenwoordig de vrijheid te kiezen met wie ze vriendschap sluiten, ongeacht geslacht, cultuur of geloof. Dit betekent dat jongeren van verschillende leefwerelden elkaar vaker ontmoeten dan vroeger. Hiermee wordt hun kijk op de wereld vergroot, wat een positieve invloed heeft op de ontwikkeling. Het helpt bij het vormen van meningen, principes en het ontwikkelen van de identiteit.

Naast de invloed van de individualisering zorgden de informalisering en de technologisering ervoor dat er een verschuiving heeft plaatsgevonden in de verhoudingen van het type vriendschappen binnen het sociale netwerk van jongeren. Na de verdwijning van veel traditionele sociale gemeenschappen, verdween namelijk ook een deel van de hechte en sterke banden die deze gemeenschappen automatisch met zich meebrachten en intensief werden onderhouden. De sociale contacten zijn nu niet meer voorgeschreven, maar een individuele keuze en er is sprake van lossere omgangsvormen. In combinatie met de technologisering, die een verruiming van de communicatiemogelijkheden biedt, nemen de variatiemogelijkheden in het leggen van contacten toe. Door de grote diversiteit van mogelijkheden in het aangaan en onderhouden van verschillende soorten vriendschappen, worden er tegenwoordig vaker lossere verbanden aangegaan. Binnen deze vriendschappen wordt minder intensief en frequent contact gehouden, de binding is minder diepgaand. Met de toename van zwakke bindingen wordt de kring van hechte bindingen dus verhoudingsgewijs kleiner (Dieleman, 2007).

“Grote netwerken met zwakke bindingen zijn in de huidige maatschappij in bepaalde opzichten ook functioneler dan kleine kringen van hechte bindingen... Zwakke verbindingen zijn van belang omdat daarmee contacten worden aangegaan met mensen die beschikken over andere bronnen, informatie en kennis dan jongeren uit zichzelf of hun naaste omgeving kunnen halen.” (Dieleman, 2007:29).

Door de toename in communicatiemogelijkheden en de verdwenen vaste leefkaders zijn dus informele netwerken ontstaan. Jongeren leggen zich niet meer vast aan bepaalde groepen, stijlen en subculturen, maar nemen deel aan verschillende verbanden. In de leefwereld vrije tijd bewegen jongeren zich tussen de verschillende contacten en gemeenschappen en halen eruit wat voor hen van belang is. Ze zoeken voor hun uiteenlopende motivaties en interesses wisselende verbanden die aan hun wensen

tegemoet kunnen komen. Omdat jongeren nog in ontwikkeling zijn, waardoor hun wensen en behoeften vrij veranderlijk zijn, zijn de informele contacten vaak tijdelijk en vrijblijvend van aard. Dit ontnemt niet dat de informele contacten een belangrijke leerbron zijn voor jongeren. Door de overdaad aan informatie en mogelijkheden in het leven is een afgewogen keuze maken niet gemakkelijk. Een informele groep is in het maken van keuzes een belangrijke schakel van informatie. Door met veel verschillende (informele) verbanden ervaringen en inzichten te delen, krijgen jongeren beter grip op de wereld en de ontwikkelingen en mogelijkheden die zij met zich meebrengt (Dieleman, 2007).

§ 2.3.3 Wat er speelt onder jongeren

Dat jongeren op diverse manieren een breed sociaal netwerk onderhouden en dat leeftijdgenoten van essentieel belang zijn voor informatie en grip op de maatschappij is wel duidelijk. Maar wat is het waar jongeren grip op willen krijgen? Welke informatie is voor hen van belang? Welke interesses en bezigheden hebben jongeren? Hieronder zullen een aantal onderwerpen die jongeren bezighouden kort besproken worden. Een aantal opmerkingen die van belang zijn voor het later bespreken van de digitale leefwereld van jongeren.

Lijf en liefde - Seksuele ontwikkelingen, lichaamsbeeld en lichaamscultuur

“Ideeën over jongeren en seksualiteit zijn in de loop der tijd onder invloed van diverse maatschappelijke ontwikkelingen ruimer en vrijer geworden, en ook in de praktijk is aan jongeren – aanvankelijk oogluikend – steeds meer toegestaan.” (Naber & Lenning, 2007:74).

Seksueel gedrag onder jongeren wordt tegenwoordig gezien als een interactief en relationeel leerproces, welke noodzakelijk is om tot identiteitsinformatie te komen. Een seksuele identiteit wordt gevestigd tijdens jonge volwassenheid, daarom is het voor jongeren van belang dat zij in het proces vooraf voldoende ruimte krijgen om zich te ontwikkelen. Jongeren hebben een actieve rol op het terrein van seks, liefde en relaties en moeten hierin zelf verantwoordelijke (leren) keuzes maken. Seksestereotypes beïnvloeden de keuzes, ontwikkeling, gedrag en zelfbeeld van jongeren op lichamelijk gebied. Hiermee wordt niet alleen de seksuele ontwikkeling van jongeren in een moeilijke positie gebracht,

maar ook het zelfvertrouwen van jongeren als het gaat om lichaamsbeeld en identiteit. Door het zien van onwerkelijke stereotypes als schoonheidsideaal kunnen jongeren een verkeerd zelfbeeld ontwikkelen.

Wat betreft lichaamscultuur is een stereotype minder van invloed. Alsnog kiezen jongeren vaak voor lichaamsversiering om ergens bij te horen. Maar omdat er sprake is van een breed scala aan subculturen en hiertussen veel gestijlsurfd wordt, is er geen sprake van één bepaald ideaal stereotype waar die lichaamsversiering bij aansluit.

Dat jongeren de ruimte krijgen in de ontwikkeling van lijf en liefde betekent niet dat ze al voldoende ontwikkeld zijn om geschikte keuzes te maken. Ongeveer een derde van de jongeren heeft onvoldoende of onjuiste kennis over seks. Communicatie, informatie en voorlichting zijn niet altijd voldoende aangepast aan het niveau van de jongeren. De combinatie van vrijheid op seksueel gebied en onvoldoende kennis kan voor vervelende situaties zorgen. Naast seksuele voorlichting op school raadplegen jongeren soms zelfstandig ouders, boeken, tijdschriften, seksbladen en seksuele-informatieve of pornografische televisieprogramma's. Maar het allerpopulairste informatiekanaal voor seks is internet (Naber & van Lenning, 2007).

Populaire cultuur – media en scenes

De meest populaire activiteiten die jongeren in hun vrije tijd ondernemen zijn bezigheden binnen de populaire cultuur. De populaire cultuur, die ontstaan is in de jaren '60, omvat voornamelijk media-activiteiten en gedrag en kenmerken uit jeugdculturen of scenes. Vanaf de jaren '60 hebben zich hierin veel ontwikkelingen voorgedaan, vooral veel innovatieve ontwikkelingen op het gebied van media. Commerciële televisie, games, popmuziek, de GSM en internet hebben onder andere een belangrijke plek gekregen in het leven van jongeren. Hierbinnen ontwikkelen jongeren hun eigen smaakcultuur en vormen hun identiteit (Sterk, 2007). Dit doen ze in wisselwerking met hun verschillende leefwerelden. Media zoals muziek en internet zijn culturele bindmiddelen die jongeren met dezelfde wensen of behoeften in contact brengt. De diverse interesses van jongeren maakt dat zij zich bewegen tussen verschillende scenes. De scenes hebben invloed op het mediagebruik van jongeren; hoe belangrijk de media voor jongeren is en welk gedrag ze hierbij vertonen. Maar andersom heeft de media ook invloed op het gedrag van de jongeren en waar ze bij willen horen. Doordat jongeren media dagelijks gebruiken en deze als maatstaaf dient voor ideeën en meningen, heeft de media invloed op jongeren. In

hoeverre het medium internet invloed heeft op jongeren en wat hiervan de gevolgen kunnen zijn wordt in het volgende hoofdstuk besproken. Hoe jongeren met hun interesses en behoeften omgaan wordt in de tekst hieronder uiteengezet.

§ 2.3.4 Ontwikkeling en gedrag

Een belangrijk kenmerk onder jongeren is dat ze in de periode van 12 tot 18 jaar op diverse fronten grote ontwikkelingen doormaken, zowel lichamelijke als geestelijke ontwikkelingen. Denk aan de ontwikkeling van hun seksuele identiteit en het maken van keuzes voor opleiding en toekomstig beroep. Allerlei belangrijke ontwikkelingen die de vorming van een mens bepalen (Hermes, Naber en Dieleman, 2007).

Evenals de leefwerelden van jongeren, wordt ook het verloop van de ontwikkelingen door de leefsituatie waarin jongeren zich bevinden bepaald. De sekse, achtergrond en cultuur, de maatschappelijke veranderingen en de relatie en communicatie met de opvoeders bepalen onder andere de leefsituatie. Binnen elke situatie hangen de ontwikkelingen van jongeren af van de keuzemogelijkheden, de keuzebegeleiding en de uiteindelijke keuzes die gemaakt worden. Vervolgens bepalen de competenties, het gedrag en de omstandigheden het verdere verloop van de ontwikkeling van jongeren.

Omdat alle jongeren in leefsituatie, competenties en gedrag verschillen, maken ze allemaal een andere ontwikkeling mee. Desondanks is er een rode draad in de ontwikkeling van jongeren terug te vinden. Bepaald gedrag en competenties zijn kenmerkend voor jongeren, met uitzonderingen op de regel. Kenmerken als onzekerheid, eigenwijsheid en nieuwsgierigheid zijn typerend voor jongeren. Het uitproberen, ontdekken en aftasten van mensen en situaties en de zoektocht naar een eigen identiteit en zelfstandigheid is gedrag wat hieruit voortkomt. Omdat bij veel jongeren het abstract-logisch denken nog niet volledig is ontwikkeld kunnen jongeren niet altijd voldoende zelfstandig realistische en geschikte keuzes maken. Daarnaast zijn jongeren gevoelig voor herkenning en erkenning en hebben de behoeften ergens bij te horen. Dit draagt bij aan het ontdekken van de identiteit, maar bepaalt ook de keuzes die bijdragen aan de ontwikkeling. Deze kenmerken en capaciteiten van jongeren hebben invloed op hun gedrag op internet en de ontwikkeling die op en door internet gemaakt wordt.

§ 2.4 Conclusie

Maatschappelijke ontwikkelingen bepalen de context waarin jongeren leven en hun leefwerelden creëren. Vanuit deze context ontstaan keuzemogelijkheden en ontwikkelingen. Jongeren ontwikkelen zich op allerlei fronten, in hun leefwerelden en door middel van hun leefwerelden. Dit betekent ook dat ze in hun verschillende leefwerelden op verschillende vlakken belangrijke keuzes moeten maken. Door de ontwikkelingen technologisering, individualisering en informalisering leven we in een digitale informatiemaatschappij. Dit betekent dat de leefwerelden van jongeren verweven zijn met de digitale leefwereld en dat jongeren zich ook steeds meer via internet ontwikkelen. Tijdens de online activiteiten worden er door jongeren veel keuzes gemaakt. Deze keuzes kunnen bewust gemaakt worden, maar ook onbewust, onbedoeld en/of ongewild. Er ligt tegenwoordig een grote verantwoordelijkheid bij de jongeren zelf voor het inrichten van hun leven, maar zij zijn hier niet altijd tot in staat zijn. Weggevallen leefkaders en de pluriformiteit van de digitale samenleving maken de leefwerelden van jongeren complex.

De digitale leefwereld van jongeren is een leefwereld waarin verschillende leefwerelden uit het offline leven snel en gemakkelijk bij elkaar komen. Dit betekent dat thuisactiviteiten, met het sociale leven en school verweven zijn. Welke online activiteiten ondernemen jongeren hierin? Hoe ziet de digitale leefwereld van jongeren eruit? Dit zijn belangrijke vragen die vanuit de basis van dit hoofdstuk verder gaan onderzoeken in het volgende hoofdstuk.

Hoofdstuk 3 Invloed van internet op jongeren

§ 3.1 Inleiding

Nadat in hoofdstuk 2 de leefwereld van jongeren en de context van de maatschappij waarin de leefwerelden gecreëerd worden uitgelicht is, wordt in dit hoofdstuk dieper ingegaan op één specifieke leefwereld van jongeren, namelijk de digitale leefwereld. Want voordat er in kan worden gegaan op media-educatie voor jongeren, zal er eerst kennis moeten worden genomen van de leefwereld van jongeren die voor media-educatie een belangrijk rol speelt, namelijk de digitale leefwereld. Het is belangrijk voor een CMV'er om te weten welk gedrag jongeren in deze leefwereld hebben en welke invloed het meest populaire en belangrijke medium, ofwel internet, heeft op jongeren. Alleen dan kan er een geschikt en aansluitend media-educatief programma worden ontworpen en goed onderbouwd worden welke rol de CMV'er hierin heeft.

Allereerst wordt er daarom in § 3.2 het internetgebruik onder jongeren besproken. Hierin komt o.a. naar voren hoe vaak en waar jongeren internetten, in welke online-omgevingen ze zich bevinden, welke activiteiten ze hierbinnen ondernemen en waarom. Vervolgens worden in § 3.3 de mogelijkheden en gevaren van internet voor jongeren besproken. Daarna zal in § 3.4 de invloed van internet op jongeren nader bekeken worden. Hierin komt de omgang van jongeren met de effecten van internet naar voren en worden de gevolgen hiervan besproken. Tenslotte worden in § 3.5 de belangrijkste elementen van dit hoofdstuk samengevat in een korte conclusie.

§ 3.2 Internetgebruik door jongeren

§ 3.2.1 Frequentie

In 2005 geven jongeren, in de leeftijd van 13 t/m 18 jaar, aan voor het eerst gebruik van internet te maken op een gemiddelde leeftijd van 7,8 jaar. Jongens gebruikten gemiddeld een half jaar eerder de pc dan meisjes en jongeren op het vwo hadden op jongere leeftijd hun eerste ervaring met computer- en internetgebruik dan jongeren van het vmbo en havo (Duimel en de Haan, 2007).

In 2005 had 82% van Nederland een computer waarvan 72% ook online was (Wijngaards, Fransen en Swager, 2006). Het computer- en internetgebruik is de jaren daarna alleen maar verder gestegen. Internetgebruik wordt steeds belangrijker en tegelijkertijd steeds gewoner. Om mee te kunnen draaien in de maatschappij is het steeds belangrijker om een computer met internetverbinding te hebben, aangezien op internet steeds meer verschillende activiteiten mogelijk zijn en steeds meer leefwerelden hier op inspelen. Een computer zonder internetverbinding wordt steeds meer ongebruikelijk en komt niet vaak voor. De online-mogelijkheden blijven groeien en daarmee de computers met internetverbinding ook. Met de groeiende mogelijkheden neemt het internetgebruik onder jongeren ook sterk toe.

De frequentie van internetgebruik is in het algemeen sterk toegenomen. Dit is vooral terug te zien in de groei van de groep jongeren die dagelijks online is. Bijna alle jongeren maken gebruik van internet, zowel thuis als op school. Daarnaast neemt het aantal jongeren die nooit online is af. Het percentage onder jongeren (13 t/m 18 jaar) dat geen internet gebruikt lag in 2005 tussen de 3% en de 7%. Het verschil in internetgebruik tussen jongens en meisjes neemt steeds meer af, door de stijging van internetgebruik onder de meisjes.

Omdat er zoveel verschillende activiteiten op internet gebeuren is het voor jongeren belangrijk om online bij te kunnen blijven. Dit kan voor school zijn, maar ook voor online contact met (potentiële) vrienden en voor het vormen en weergeven van voorkeuren. Omdat dit belangrijke zaken zijn voor jongeren en het via internet gemakkelijk en snel gaat, is deze doelgroep daarom relatief veel op internet te vinden.

§ 3.2.2 Waar jongeren internet gebruiken

“Op school wordt door jongeren minder van internet gebruik gemaakt dan thuis. Een derde van de jongeren gebruikt wekelijks internet op school, maar de meeste jongeren doen dat maar enkele keren per maand of minder” (Duimel en de Haan, 2007:52).

Jongeren zijn thuis het vaakst en het langst online te vinden. Omdat er de afgelopen jaren een flinke toename is geweest betreft internetaansluitingen in gezinnen, creëert dit voor jongeren steeds meer mogelijkheid om thuis van internet gebruik te maken. Het aantal computers met internetverbindingen per huishouden blijft stijgen en hiermee neemt de

kans bij jongeren van een internetaansluiting op eigen kamer toe. Jongeren met een eigen internetaansluiting maken ook daadwerkelijk meer gebruik van internet. Ze maken er frequenter en langer gebruik van. Ook op school neemt het gebruik van internet onder jongeren toe, maar niet zo sterk als het thuisgebruik. De manier van internetgebruik hangt samen met de leefwereld waarin jongeren zich bevinden.

§ 3.2.3 De online omgevingen en activiteiten

Er is een enorme diversiteit aan internetactiviteiten, onder te verdelen in verschillende omgevingen of vormen van internetgebruik. Deze zijn onder te verdelen in vier digitale omgevingen, namelijk: informatie, communicatie, entertainment en transactie (Duimel en de Haan, 2007). In deze omgevingen of onder deze kernactiviteiten vallen specifiekere internetactiviteiten.

Wat wordt er onder deze omgevingen verstaan?

Informatie: het gaat hier om het zoeken naar en het downloaden van allerlei soorten informatie op internet.

Communicatie: hier gaat het om alle vormen van communicatie, waarbij communiceren het hoofddoel is. Denk aan e-mailen, chatten, profiel- en netwerksites en discussieforums.

Entertainment: hierbij gaat om alle vormen van internetgebruik waarbij vermaak en plezier bovenaan staan. Gamen, muziek downloaden en hobbysites zijn hier voorbeelden van.

Transactie: activiteiten waarbij online regelingen worden getroffen noemen we een transactie. Denk aan internetbankieren en online reserveringen maken. Omdat internet als transactiemiddel door jongeren relatief weinig gebruikt wordt, is het niet relevant om te bespreken. Dit zal daarom ook niet gedaan worden.

Voordat er dieper wordt ingegaan op de verschillende omgevingen is het belangrijk om te vermelden dat internetomgevingen vaak deels in elkaar overlopen. Om verwarring te voorkomen en toch een grens aan te kunnen geven wordt er uitgegaan van het hoofddoel van de omgeving. Het uiteindelijke hoofddoel van het gebruik van de online omgeving bepaalt de hoofdsfeer in de online omgeving. Het hoofddoel en de subdoel(en) bepalen samen de grens van de internetomgeving. De grens is (licht) verschuifbaar aangezien de subdoel(en) van jongeren bij de gebruik van een online omgeving kunnen verschillen. Het is van belang om dit duidelijk te hebben, omdat een zo goed mogelijk inzicht in de

internetomgeving van jongeren van uiteindelijk belang is voor het verdere inzicht in de digitale leefwereld van jongeren en het uiteindelijk beantwoorden van de hoofdvraag.

Internet als communicatiemiddel

Voor jongeren is internet vooral belangrijk als communicatiemiddel en wordt hiervoor dan ook het meest gebruikt. Maar niet alle online communicatieomgevingen zijn even populair. Binnen de online communicatieomgeving maken we onderscheidt in vier soorten verschillende manieren van communiceren, namelijk: e-mailen, chatten, profileren en netwerken. Deze verschillende manieren zullen allemaal besproken worden, te beginnen met het meest populaire online communicatiemiddel: chatten.

Chatten

Het meest gebruikte en gewaardeerde communicatiemiddel via internet is chatten, ook wel Instant Messaging genoemd. Chatten betekent letterlijk babbelen en dat is dan ook wat er voornamelijk gebeurt. Een chatruimte wordt gebruikt om te kletsen en sociale contacten te leggen en/of te onderhouden, het is een virtuele hangplek (Wijngaards, Fransen en Swager, 2006).

Instant messaging of chatten staat voor het verzenden en ontvangen van tekstboodschappen, die direct op het beeldscherm verschijnen en waarbij een direct gesprek kan ontstaan van meersidige communicatie. Naast tekstboodschappen kunnen er vaak bestanden verstuurd worden, die direct ontvangen kunnen worden.

Instant messaging gebeurt in allerlei vormen op verschillende digitale plekken, maar is grofweg in te delen in twee soorten manieren: chatten via MSN en chatten in een chatbox.

MSN is een afkorting van Microsoft Netwerk. Het is een chatsysteem waarmee je zelf bepaalt met wie je wilt communiceren. Je bent niet overgeleverd aan toevallige bezoekers, maar stelt zelf je persoonlijke contactenlijst samen. Deze contactenlijst kan elk willekeurig moment bijgewerkt worden. Gesprekken kunnen zowel één op één gevoerd worden als met meerdere personen te gelijk (groepsgesprek). Er kunnen meerdere tekstvensters tegelijk openstaan voor verschillende aparte gesprekken.

MSN is de meest populaire manier van chatten onder jongeren. Dit is om verschillende redenen. Ten eerste omdat ze zelf kunnen bepalen wie ze aan hun persoonlijke contactenlijst toevoegen. Er is geen kans op contact met een willekeurig persoon, alle contacten zijn persoonlijk toegevoegd. Jongeren vinden het prettig om zelf te kunnen bepalen met wie ze communiceren. Dit verkiezen ze boven de openbare chatbox. Het is een relatief veilige manier van chatten. Ten tweede is MSN populair, omdat jongeren op deze manier makkelijk sociaal contact kunnen onderhouden. Er is geen sprake van direct oogcontact en non-verbale emotie of signalen, waardoor jongeren zich eerder op hun gemak voelen. De drempel wordt lager om contacten te leggen en te onderhouden. Jongeren durven zich meer open te stellen en te uiten via MSN dan als ze elkaar in het echt ontmoeten. Veel omgaan en communiceren met leeftijdgenoten is heel belangrijk voor jongeren om zich te ontwikkelen. MSN is een laagdrempelige manier om met leeftijdgenoten om te gaan en veel sociale contacten te leggen en te onderhouden. Ten derde is MSN populair omdat de online communicatie snel en makkelijk gaat en er ondertussen andere (digitale) activiteiten ondernomen kunnen worden (multitasking). Tenslotte kunnen er via MSN bestanden worden ge-upload en download worden. Het is onder jongeren een populaire activiteit om plaatjes en foto's uit te wisselen.

Naast chatten in een voorbehouden ruimte voor één bepaalde gebruiker, heb je ook chatboxen voor meerdere gebruikers. Hierbij is geen sprake van een persoonlijke contactenlijst en kun je willekeurig iedereen tegenkomen. In deze chatruimtes zijn jongeren beduidend minder vaak te vinden dan op MSN. Toch blijft ook deze vorm van chatten vrij populair onder jongeren.

Profiel- en netwerksites

Naast chatten is communicatie via profiel- en netwerksites ook populair onder jongeren. Jongeren kunnen op deze sites hun eigen pagina('s) aanmaken met persoonlijke voorkeuren, interesses en hobby's. Meestal zijn het openbare sites, zodat iedereen elkaars pagina('s) of profiel kan bekijken. Je kunt iemand op specifieke kenmerken zoeken, berichten bij elkaar achterlaten en een vriendenlijst maken. Jongeren communiceren hier dus met elkaar via het plaatsen en ontvangen van berichten op elkaars profiel. Voorbeelden van veelgebruikte profielsites door jongeren zijn CU2 (www.cu2.nl), Sugababes (www.sugababes.nl) en Superdudes (www.superdudes.nl). Onder jongeren die muziek maken is de profielsite myspace erg populair (www.myspace.com). Er kan een

eigen pagina aangemaakt worden waarop audio en video geplaatst kan worden. Op deze manier kunnen jongeren hun muziek aan andere mensen laten horen, met andere muzikmakers en/of liefhebbers in contact komen en een muzieknetwerk opbouwen. Er wordt gecommuniceerd door middel van het plaatsen van berichten. Op myspace worden er naast muziekpagina's ook pagina's met andere thema's aangemaakt. Toch wordt myspace het meest gebruikt voor muziekprofielen.

Profielsites die speciaal gericht zijn op het vormen van een netwerk heten netwerksites. De netwerkmogelijkheden op deze sites zijn groter dan op een normale profielsite. Binnen een netwerksite kunnen er allerlei verschillende netwerkgroepen gecreëerd worden. Deze kunnen gebaseerd zijn op het netwerk van jezelf en je vrienden, maar ook op thema's, interesses, organisaties of meningen. Je kunt zelf een netwerkprofiel creëren of je aansluiten bij een al bestaand netwerk. Om dit te kunnen doen heb je eerst een eigen profiel nodig. Profielen koppelen, op kenmerken of trefwoorden nieuwe (of oude) vrienden zoeken, je netwerk vergroten en berichten plaatsen zijn hoofdactiviteiten op een netwerksite. Daarnaast is er de mogelijkheid om, net als op een profielsite, je eigen pagina vorm te geven met teksten, plaatjes, foto's en/of muziek. Een voorbeeld hiervan is de populaire netwerksite Hyves (www.hyves.nl).

Profiel- en netwerksites worden door jongeren wederom gebruikt voor sociale contacten. Bekende contacten onderhouden, nieuwe en oude contacten zoeken en contact leggen.

Weblog

De laatste manier van online communiceren die veel gebruikt wordt onder jongeren is een weblog of kortweg een blog. Een blog is als het ware een profielpagina in dagboekstijl. Een blog kan net als op elke andere profielsite aangemaakt worden naar keuze van een eigen invulling. Dit kan een persoonlijke blog zijn of een blog met een thema. Jongeren beschrijven hier hun gedachten, belevenissen en meningen. Een blog wordt door jongeren gebruikt om hier uiting aan te kunnen geven en van gedachten te kunnen wisselen. De communicatie is gebaseerd op het plaatsen van teksten, verhalen en berichten. Als hierop wordt gereageerd kan er via het plaatsen van reacties op het forum een gesprek of discussie ontstaan met andere bloggers of bezoekers van de blog. Om de blog levendig te houden is het de bedoeling dat er regelmatig nieuwe input op de blog wordt geplaatst. Dit vraagt meer tijd en energie, uithoudingsvermogen en discipline, in vergelijking met de

andere online communicatiemiddelen. Dat is ook de reden waarom deze vorm van communiceren via internet onder jongeren minder populair is.

Internet als entertainmentmiddel

Internet wordt door jongeren dus het meest gebruikt om te communiceren. Maar naast online communicatie wordt internet door jongeren veel gebruikt voor entertainmentzaken. Er is een enorme hoeveelheid aan mogelijkheden als het om online entertainment gaat. Denk aan creatieve sites en hobbysites, verhalensites, muziek luisteren en downloaden, clips en films bekijken en downloaden, plaatjes zoeken, quizen maken etc. Jongeren doen dit graag voor hun plezier en om ervaringen te delen, gevoel te hebben ergens bij te horen en leeftijdsgenoten te ontmoeten met dezelfde interesses. Voor jongeren is het een simpele, handige, leuke en gratis manier van ontmoeting, ontspanning en vermaak. Maar één bepaalde activiteit is als digitaal entertainmentmiddel duidelijk het allerpopulairst, namelijk het online gamen.

Online games spelen

Onder de jongeren die games spelen, speelt 40% games op het web. Online zijn er veel soorten games te spelen. De ruime keuze maakt het de jongeren mogelijk een game te kiezen die aansluit bij hun eigen leeftijd, niveau en interesse. Het online gamen wordt voor 90% van de gevallen puur gedaan voor het plezier. Een klein percentage jongeren geeft ook aan het gamen te gebruiken als ontspanning, afleiding, om vrienden te maken, status te verwerven en/of geld te winnen.

Internet als informatiemiddel

Internet is voor jongeren een belangrijk informatiemiddel om aan informatie te komen en daarmee gelijk een grote informatiebron. Het is dan wel niet de meest populaire internetactiviteit onder jongeren, desondanks wordt het toch veel gebruikt. Online informatie opzoeken is populair onder jongeren, omdat informatie op internet opzoeken makkelijk en snel gaat, ze er niemand voor nodig hebben en nergens heen hoeven. Het is discreet, zodat jongeren zich vrijer voelen om informatie op te zoeken die ze liever privé houden. Via internet kunnen ze vragen stellen die ze in het echte leven niet durven te vragen of informatie opzoeken waar ze liever niet over praten. Op het internet is bijna alles te vinden, dit maakt het voor de jongeren mogelijk om zelfstandig zaken uit te zoeken. Niet

alle informatie is echter betrouwbaar en correct. Een groot percentage van de jongeren heeft (nog) onvoldoende besef van onbetrouwbare informatie.

Informatie kan via allerlei zoekmachines opgezocht worden, veelgebruikte zoekmachines zijn google (www.google.nl) en startpagina (www.startpagina.nl). Informatie kan van allerlei sites worden afgehaald, officiële informatiesites, scholierensites, persoonlijke sites, etc. Een aparte manier van informatie delen via internet is via een wiki (www.wikipedia.nl). Een wiki is een website waar bezoekers gezamenlijk werken aan een online encyclopedie. Iedereen kan zelfstandig gemakkelijk informatie, plaatjes, links en bestanden plaatsen of toevoegen om de online encyclopedie te verrijken. De website wordt meestal bewaakt door enkele beheerders die nieuwe informatie controleren op een serieuze bijdrage.

Onder de jongeren geeft 67% aan op internet naar schoolgerelateerde informatie te zoeken. Daarvan geeft 62% van de jongeren aan wekelijks of vaker internet te gebruiken voor het maken van huiswerk. Toch omvat dit maar een deel het online-zoekgedrag van jongeren. Populairder dan het zoeken naar schoolgerelateerde onderwerpen is het zoeken naar informatie over muziek, films en televisie, wat ons deels weer terugbrengt naar de online entertainmentomgeving. In zo'n geval zijn de informatie en entertainmentomgeving gekoppeld. De persoonlijke surfreden bepaalt dan uiteindelijk waar de grens van de internetomgeving ligt.

§ 3.3 Mogelijkheden en gevaren van internet

Jongeren halen beelden en ideeën uit de media om te ontdekken en vormen wie ze zijn en willen zijn. Ook via het internet, wat een veel gebruikt en belangrijk medium onder jongeren is, zijn veel jongeren bezig zich te ontwikkelen en vormen. Het online ontwikkelen en vormen van kennis, vaardigheden en houding brengt zowel mogelijkheden als gevaren met zich. Het kan een positieve invloed hebben op de ontwikkeling van jongeren, maar kan ook negatieve effecten tot gevolg hebben. Om een duidelijk beeld te kunnen vormen van de effecten van internet op jongeren, moeten eerst de mogelijkheden en gevaren die het internet met zich meebrengt in beeld worden gebracht. Vanuit de mogelijkheden en gevaren kan worden gekeken welke effecten deze op jongeren hebben, hoe ze hiermee omgaan en welke invloed het op jongeren heeft.

De online mogelijkheden en kansen bieden jongeren ontwikkelingen op allerlei gebieden, zowel sociaal als technisch, zowel lichamelijk als geestelijk en zowel individueel als maatschappelijk. Veel internetactiviteiten die jongeren ondernemen bieden vaak onbedoeld leermogelijkheden, zoals activiteiten in de communicatie- en entertainmentomgevingen. Ook bewuste leermomenten worden op internet ondernomen, zoals kennis en inzicht verschaffen voor school. Hieronder zullen eerst de online mogelijkheden en positieve kansen die internet jongeren te bieden heeft besproken worden.

§ 3.3.1 Mogelijkheden

Jongeren leren via en door internet, zowel bewust als onbewust en zowel bedoeld als onbedoeld. De meeste ontwikkelingen die jongeren online doormaken zijn onbewust en onbedoeld. Door middel van communicatie, informatie en entertainmentactiviteiten ontwikkelen jongeren nieuwe vaardigheden, kennis en houding. Hieronder op een rijtje de positieve ontwikkelingen bij jongeren door middel van internetactiviteiten:

De ontwikkeling van sociale vaardigheden

- Games: Sommige games stimuleren samenwerking, doordat er teams moeten worden gevormd met andere gamers om het spel goed te kunnen spelen. Een voorbeeld hiervan is World of Warcraft. Jongeren ontwikkelen hierdoor hun vermogen om samen te werken naar een hoger niveau (Wijngaards, Fransen en Swager, 2006). Het verplaatsen in andere rollen kan ook via games worden ontwikkeld. Dit heeft een positief effect op het inlevingsvermogen.
- Profiel- en netwerksites: Door het plaatsen en ontvangen van berichten en reacties leren jongeren grenzen binnen sociale contacten kennen, zowel eigen grenzen als grenzen van anderen. Ze leren andere mensen beter inschatten.
Leren rekening houden met verschillen, vragen stellen en een eigen verhaal vertellen zijn belangrijke vaardigheden. Leren contacten leggen en netwerken is een belangrijke sociale vaardigheid voor jongeren, omdat ze vanuit informele netwerken kennis en informatie kunnen halen die ze nodig hebben om zich verder te ontwikkelen.
- Chatten en MSN'en: Omdat er via MSN veel wordt gesproken met vrienden, bekenden en schoolgenoten worden er via MSN geregeld afspraken gemaakt. Een

sociale vaardigheid die jongeren daarom via MSN ontwikkelen is het leren maken van en houden aan afspraken. Daarnaast wordt er in chatrooms en op MSN geleerd nieuwe sociale contacten te leggen, op te bouwen en te onderhouden. Ook het leren omgaan met waardering en kritiek, het aanvoelen en inschatten van gesprekssituaties en hier geschikt op reageren wordt tijdens de online interactie met leeftijdsgenoten ontwikkeld.

Identiteitsontwikkeling

- Games: Het verplaatsen in andere rollen via games heeft ook een positief effect op de eigen identiteitsontwikkeling van jongeren. Door verschillende rollen te proberen kunnen ze ontdekken wie ze zijn en willen zijn.
- Profiel- en netwerksites: Via profielsites leren jongeren zichzelf profileren. Door te experimenteren met voorkeuren, interesses en hobby's leren ze ontdekken wie ze zijn en wie ze willen zijn. Via profiel- en netwerksites kunnen ze ook andere identiteiten ontmoeten en ontdekken en vanuit hier eigen voorkeuren en meningen vormen. Dit zal bijdragen aan de ontwikkeling van de identiteit.
- Chatten en MSN'en: Evenals via ontmoetingen op profiel- en netwerksites dragen chatten en MSN'en ook bij aan de identiteitsontwikkeling. Sociale contacten worden onderhouden, identiteiten besproken en voorkeuren en meningen worden gevormd.

Kennisvergroting

- Internet als informatiemiddel: door middel van internet kunnen jongeren zelfstandig hun kennis vergroten. Op internet is gemakkelijk en snel veel uiteenlopende informatie te vinden, waardoor jongeren relatief gemakkelijk hun kennis kunnen uitbreiden. Omdat niet alle kennis volledig of juist is, en jongeren hier niet altijd voldoende inzicht in hebben, is internet als informatiemiddel naast een kenniskans ook een gevaar. Hierover later meer.

Ontwikkelingen in vaardigheden

Via internet leren jongeren ook verschillende soorten vaardigheden ontwikkelen. Vooral de gamers leren specifiek te benoemen vaardigheden, waar in het offline leven veel plezier aan te beleven valt. Maar ook andere activiteiten en handelingen op internet kunnen verschillende vaardigheden ontwikkelen en vergroten. Veel van

de hieronder genoemde competenties, die verworven kunnen worden via internet, komen goed van pas in het leven tijdens onder andere opleiding en werk, namelijk:

- *Strategisch inzicht*: Veel online games vereisen strategisch inzicht. Dit ontwikkelt bij jongeren tactieken voor het doorgronden van systemen en bevordert het leren nemen van doordachte beslissingen. Strategisch inzicht kan een positieve bijdrage leveren in opleiding of werk.
- *Snel en juist leren beslissen onder tijdsdruk*: Dit leert jongeren afgewogen en geschikte keuzes maken in situaties waar een druk heerst.
- *Snel verwerken van informatie*: Om tijdens het gamen of andere online activiteiten meerdere zaken tegelijk in de gaten te kunnen houden en snel de juiste keuzes te kunnen maken is het noodzakelijk om snel informatie te kunnen verwerken.
- *Goede oog-handcoördinatie*: De oog-handcoördinatie wordt ontwikkeld tijdens het gamen, welke er voor zorgt dat de gamer sneller en beter kan handelen binnen de game. Maar een goede oog-handcoördinatie is ook handig voor bepaalde beroepen waarbij precisie belangrijk is. Denk bijvoorbeeld aan de handelingen van een chirurg, tandarts of piloot.
- *Concentratie vergroten*: Om een game goed te kunnen spelen is er tijdens het gamen een goede concentratie nodig. Naarmate de concentratie afneemt, neemt ook het succes van de gamer af. Gamen kan jongeren leren focussen op datgene waar ze mee bezig zijn en de draad vast te houden. Dit kan later van pas komen in opleiding en werk.
- *Multitasking*: Door het dragen van verantwoordelijkheid en verschillende taken binnen een game leren jongeren zich op meerdere zaken tegelijk te concentreren. Hierdoor ontwikkelen ze het vermogen om zich zowel intern als extern te kunnen concentreren, waardoor de aandacht verdeeld kan worden. Hierdoor wordt multitasking mogelijk.
- *Creativiteit*: Door te experimenteren en creatief om te gaan met het vinden van oplossingen, van nieuwe combinaties, mogelijkheden en kansen en het verbeteren van samenwerkingsverbanden wordt het creatief denken van jongeren gestimuleerd.

De hierboven genoemde mogelijkheden van internet die een positieve invloed hebben op de ontwikkeling van de jongeren, veroorzaakt een algehele groei in de ontwikkelingsmogelijkheden van jongeren in het algemeen. Zowel de mogelijkheden

waarin jongeren zich kunnen ontwikkelen groeit (bijvoorbeeld de mogelijkheid dat jongeren tegenwoordig zelfstandig informatie op kunnen zoeken over onderwerpen waar vroeger een taboe op was, maar die wel belangrijk is voor de kennis van jongeren om zich voldoende te kunnen ontwikkelen) als de middelen waarmee ze zich kunnen ontwikkelen. De toename in mogelijkheden en kansen die internet met zich meebrengt betekent een winst voor jongeren van deze generatie, aangezien ze naar eigen belang er hun voordeel uit kunnen halen.

§ 3.3.2 Gevaren

Er hangt echter ook een keerzijde aan de toegenomen mogelijkheden via internet, namelijk de gevaren die internet met zich meebrengt. Hieronder de gevaren, risico's en valkuilen van internet op een rijtje:

Misleiding en misbruik

- Zedendelicten. Deze kunnen via internet verschillende vormen aannemen. Via profielsites, chatten en MSN kunnen onbewust ongewenste contacten opgebouwd worden. Ongewenst seksueel gedrag kan het gevolg zijn. Dit kunnen seksuele toespelingen zijn, maar het kan ook verder gaan tot het chanteren of dwingen tot seksuele handelingen. Bijna de helft van de jongeren stoort zich wel eens aan vervelende opmerkingen tijdens het chatten of MSN'en. Dit zijn vooral meisjes en VMBO'ers, wat op zich ook niet ondenkbaar is aangezien zij vaker op MSN zijn, waardoor de kans dat er wat gebeurd toeneemt (Duimel en de Haan, 2007). Wanneer er op een actieve manier seksuele toenadering wordt gezocht neemt het gevaar voor jongeren toe. Als het vertrouwen van het slachtoffer eenmaal gewonnen is, wordt er geprobeerd in het echt af te spreken of via de webcam seksuele handelingen te laten verrichten. Doordat de dader het slachtoffer eerst beter heeft leren kennen, kan er vaak met persoonlijke gegevens of met al vastgelegde beelden de druk op de jongere worden opgevoerd. Er wordt dan gesproken van chantage en manipulatie. Webcambeelden kunnen ook als wraakmiddel worden gebruikt. Hierover meer in het volgende punt.
- Verspreiding van compromitterend privé-materiaal kan ernstige gevolgen hebben, omdat wanneer de beelden eenmaal op internet zijn het moeilijk is deze weer te verwijderen. Vaak worden er veel kopieën van gemaakt, waardoor er jaren later

nog beelden van terug te vinden zijn. Het gevaar is dat jongeren later hiervan nog last kunnen ondervinden, bijv. bij een sollicitatie (Duimel en de Haan, 2007).

- Misleiding kan ook in de vorm van onbetrouwbare, onvolledige en onjuiste informatie voorkomen. Jongeren kunnen hierdoor een verkeerd beeld van iets of iemand creëren, wat tot misvattingen kan leiden. Jongeren zijn snel geneigd informatie van internet voor waar aan te nemen. Ruim 80% van de jongeren is overtuigd van de waarheid van informatie op internet (Wijngaards, Fransen en Swager, 2006). Als er naar deze misvattingen gehandeld wordt, kan dit negatieve gevolgen hebben voor bijvoorbeeld schoolwerk, seksuele handelingen of omgang met mensen met een andere opvatting.

Verslaving

- Excessief gebruik van bijvoorbeeld chatprogramma's, gaming of sekssites.

Pesten via internet

- 15% van de jongeren geeft aan slachtoffer te zijn van cyberpesten, terwijl 13 % aangeeft wel eens gepest te hebben. Het verschil geeft aan dat de daders zich niet altijd bewust zijn van hun daden. Ook zijn ze zich vaak niet bewust van de gevolgen (Wijngaards, Fransen en Swager, 2006).
- Pesten via internet kan uiteenlopen van schelden tot bedreigen, chanteren, het verspreiden van persoonlijk of onwaar materiaal over het slachtoffer en inbreken in een computer (hacken).
- Het zelfvertrouwen van het slachtoffer kan verminderen en deze kan bang gedrag gaan vertonen.
- Cyberpesten wordt door jongeren het meest gedaan via MSN (Wijngaards, Fransen en Swager, 2006). Uitschelden is onder cyberpesten de meest voorkomende vorm.

Confrontatie

- Een confrontatie met ongewenste informatie (porno en geweld)
- Contact met ongewenste personen
- Jongeren zijn interessant voor de reclame- en marketingindustrie. Internet is een ideaal medium om jongeren hiermee te bereiken. De commercie dringt steeds verder door in de digitale leefwereld van jongeren. Jongeren zijn vaak

trendgevoelig, hebben de verleiding niet door en/of kunnen de confrontatie niet weerstaan zonder dat ze zich er bewust van zijn welke prijs eraan hangt. Van alle vervelende zaken op internet behoren reclame, pop-up en spam tot de grootste ergernissen van jongeren (Duimel en de Haan, 2007).

Negatieve beïnvloeding of afpersing

- Negatieve gevolgen voor jongeren door uitwisseling en overname van ongezond gedrag. Denk bijvoorbeeld aan een zelfmoordsite. Jongeren kunnen elkaar online steunen, maar elkaar ook aanzetten tot gevaarlijke handelingen door middel van negatieve beïnvloeding, groepsdruk of omdat ze ergens bij willen horen. Hier kunnen negatieve gevolgen uit voortkomen.
- Jongeren zijn interessant voor de reclame- en marketingindustrie. Zoals eerder genoemd hebben jongeren invloed op de aangeboden jongerenproducten, veel online jongeren zijn early adapters. Maar jongeren zijn tegelijkertijd ook gevoelig voor online aanbiedingen en verleidingen. Ze zijn zich niet altijd bewust van de prijs die eraan hangt. Eenmaal interesse getoond in de product of dienst kan de dader of het bedrijf op afpersing overgaan.

Misleiding, misbruik, pesten en confrontaties op en via internet zijn risico's die interactie op internet met zich meebrengt. Door de directe communicatie en beeldontvangst, de makkelijke en snelle verspreiding van informatie en de onzichtbaarheid en anonimiteit die kan worden aangenomen kan een dader zich makkelijk verhullen, verbergen, onvindbaar blijven en tegelijkertijd makkelijk en snel schade aanrichten. Daarom is het van groot belang dat jongeren hun ware identiteit via internet niet vrijgeven.

§ 3.3.3 Effecten

Het medium internet brengt, zoals uit hierboven blijkt, zowel veel positieve als negatieve kanten met zich mee. Internet biedt jongeren zowel een informatiebron als een middel om informatie te zoeken. De variatie aan mogelijkheden om contact te leggen en te onderhouden of entertainmentactiviteiten te ondernemen, is dankzij internet ook toegenomen. De door internet toegenomen mogelijkheden zorgen voor een groter keuzeaanbod en meer ontwikkelingsmogelijkheden voor jongeren. Dit is enerzijds positief, omdat jongeren zelfstandig een breed aanbod aan activiteiten kunnen ondernemen. Door

het steeds breder wordende aanbod groeien ook de ontwikkelingsmogelijkheden voor jongeren, welke een positief effect kan hebben op de ontwikkeling en vorming van jongeren. Maar anderzijds kan het brede aanbod en de vele mogelijkheden ook negatieve gevolgen met zich meebrengen. Als er door de bomen het bos niet meer gezien kan worden, wordt het voor jongeren moeilijk om een geschikte keuze te maken. Bovendien brengt het steeds bredere aanbod op internet naast positieve mogelijkheden ook gevaren en valkuilen met zich mee. De bovengenoemde mogelijkheden en gevaren die internet voor jongeren met zich meebrengt, staan niet los van de rest van de leefwereld van jongeren. De meeste effecten van de mogelijkheden en gevaren van internet op jongeren blijven niet binnen de digitale leefwereld van jongeren, maar hebben ook invloed op de offline wereld. Dit is een logisch gevolg aangezien de online leefwereld en de offline leefwerelden met elkaar verweven zijn en er een wisselwerking plaatsvindt. Welke gevolgen internet op jongeren heeft wordt in de volgende paragraaf besproken.

§ 3.4 Invloed van internet op jongeren

Inzicht in de invloed van internet op jongeren is van belang om een volledig beeld te kunnen creëren van de positie van jongeren als het gaat om internet. Aan de hand van de positie van jongeren en de mate en vorm van invloed van internet op jongeren, kan de positie en de rol van de CMV'er worden bepaald als het gaat om het ontwikkelen van media-educatieve programma's. Voordat er verder wordt ingegaan op de essentie van media-educatie, wordt daarom hieronder eerst de invloed van internet op de ontwikkeling van jongeren nader bekeken.

Op welke manier en in hoeverre heeft internet invloed op de jongeren? Hoe wordt de offline leefwereld van jongeren door internet beïnvloedt? En op welke niveaus vindt er beïnvloeding plaats? Welke gevolgen heeft dit voor de ontwikkeling van jongeren? Dit zijn belangrijke vragen die in deze paragraaf besproken zullen worden.

§ 3.4.1 De impact van internet op jongeren

Internet beïnvloedt jongeren grofweg vanuit twee verschillende invalshoeken. Ten eerste beïnvloedt internet het leven van jongeren van bovenaf. Het gaat hier het om de invloed van internet op de moderne maatschappij. Internet als digitale ontwikkeling bepaald de

(digitale) positie van de jongeren in de maatschappij; welke rol internet speelt in hun leven en in welke mate. Aangezien leefwerelden in de context van de maatschappij worden gecreëerd, heeft de digitalisering van de maatschappij invloed op de leefwereld van jongeren. De ontwikkeling is bepalend voor de belangrijkheidspositie van de digitale leefwereld van jongeren en dus ook in welke mate internet invloed heeft op jongeren.

Ten tweede heeft internet van binnenuit invloed op jongeren. Hier gaat het om de invloed van de activiteiten die de onlinewereld aanbiedt, ofwel het internetaanbod. Jongeren worden beïnvloed door de activiteiten die zij online ondernemen. De mogelijkheden en gevaren van internet brengen uiteenlopende positieve en negatieve gevolgen met zich mee. Deze gevolgen hebben ook invloed op de offline leefwerelden van jongeren en hun ontwikkelingen. De ontwikkelingen van jongeren bepalen de kansen in de toekomst, waardoor internet van binnenuit ook indirect invloed heeft op de maatschappij.

Kortom: Er vindt een constante wisselwerking plaats tussen internet, de maatschappij en de digitale leefwereld van jongeren. De ontwikkelingen in de maatschappij hebben invloed op de digitale leefwereld van jongeren, maar de digitale leefwereld heeft op haar beurt weer invloed op de maatschappij. Aangezien de digitale leefwereld een steeds belangrijkere rol speelt in de ontwikkeling van persoon en maatschappij, is het daarom van essentieel belang dat de toekomstige generatie voldoende kennis en grip heeft op de digitale leefwereld. Dit betekent dat zij leren zich bewust te zijn van de invloed van internet. De CMV'er kan hier een bijdrage in leveren, maar dan moet er eerst inzicht worden gecreëerd in de impact van internet op verschillende vlakken en niveaus.

§ 3.4.2 Invloed op de verschillende leefwerelden

Welke invloed internet heeft op de offline leefwerelden van jongeren hangt af van het internetgedrag van jongeren en de gevolgen van dit gedrag. Hieronder wordt per internetomgeving de mogelijke invloed op jongeren besproken en wordt er gekeken hoe dit doorwerkt op de andere leefwerelden.

De invloed van online-communicatie

Binnen de internetomgeving communicatie maken jongeren vooral gebruik van MSN, chatboxen en profiel- en netwerksites. Tijdens deze activiteiten kunnen er sociale vaardigheden worden ontwikkeld en vindt er identiteitsontwikkeling plaats. Dit heeft positieve gevolgen voor de sociale vaardigheden en identiteit in de offline leefwerelden.

Jongeren kunnen vaardigheden opdoen die van pas komen tijdens contact met leeftijdgenoten op school en in de vrije tijd. Bovendien biedt internet jongeren informele netwerken, welke ervoor zorgen dat jongeren aan informatie en contacten kunnen komen die nuttig zijn voor hun ontwikkeling in hun offline leefwerelden.

Maar binnen de communicatieomgeving op internet dreigen er ook gevaren voor jongeren, die een negatieve invloed kunnen hebben op hun ontwikkeling. Door middel van communicatie kunnen jongeren in contact komen met ongewenste personen en bedrijven. Misleiding, misbruik, pesten en negatieve beïnvloeding zijn hier gevolgen van. Het zelfbeeld, zelfvertrouwen, vertrouwen in anderen en sociale vaardigheden kunnen hierdoor achteruit gaan. Deze gevolgen hebben een negatieve invloed op het contact met leeftijdgenoten in de offline leefwereld. Persoonlijke en sociale ontwikkelingen van jongeren worden negatief beïnvloed.

Jongeren kunnen ook door excessief gebruik van chatten, MSN'en of profiel- en netwerksites, aan communicatie via internet verslaafd raken. Dit heeft een negatieve invloed op de communicatie in de leefwerelden school en vrije tijd, maar ook de leefwereld thuis kan hieronder lijden. Contacten met leeftijdgenoten die jongeren via school en vrije tijd ontmoeten, verwateren en worden verwaarloosd. Door het vele online contact lijkt het offline contact leggen steeds moeilijker, ingewikkelder en meer overbodig. Hierdoor lopen jongeren essentiële onderdelen mis van het in praktijk brengen van sociale vaardigheden en het offline experimenteren met de eigen identiteit. Het oefenen in het functioneren in verschillende leefwerelden is van belang en heeft invloed op de ontwikkeling in de verschillende leefwerelden. Als dit onvoldoende gedaan wordt heeft dit een negatieve invloed op hun ontwikkeling, op zowel persoonlijk als sociaal gebied.

De invloed van online-informatie

De informatieve internetomgeving wordt veel gebruikt voor het zoeken van informatie voor schoolgerelateerde activiteiten. Daarnaast wordt ze ook gebruikt voor het opzoeken van informatie over interesses en bezigheden van jongeren. Deze internetomgeving heeft een positieve invloed als het gaat om de kans op kennisvergroting. Jongeren kunnen via internet zelfstandig, snel en gemakkelijk aan een enorme hoeveelheid informatie komen, die aansluit bij hun belangen en behoeften. Dit vergroot en versnelt de kans op ontwikkeling, omdat informatie altijd binnen handbereik is en er op persoonlijk niveau aansluiting gevonden kan worden. Dit heeft een directe positieve invloed op de leefwereld

school. Maar ook op de leefomgevingen thuis en vrije tijd, omdat in deze leefomgevingen ook kennis nodig is om te ontwikkelen.

Een negatieve invloed heeft het internet als informatiebron en –middel als het gaat om onbetrouwbare informatie. Aangezien ruim 80% van de jongeren geneigd is informatie via internet als betrouwbaar te zien is de kans vrij groot dat jongeren onbetrouwbare informatie vergaren en als kennis van waarde beschouwen (Wijngaards, Fransen en Swager, 2006). Dit kan tot gevolg hebben dat jongeren in de leefwerelden school, thuis en vrije tijd naar verkeerde informatie gaan handelen. Dit staat de ontwikkeling in de weg.

De invloed van online-entertainment

In de internetomgeving entertainment zijn veel onbedoelde en onbewuste leermogelijkheden verscholen, welke een positieve uitwerking hebben op de ontwikkeling van jongeren. Sommige games beïnvloeden de ontwikkeling in sociale vaardigheden en identiteit. Daarnaast kunnen er via games verschillende uiteenlopende vaardigheden ontwikkeld worden die een positief effect hebben op de leefwerelden vrije tijd en school. Later ook op de leefwereld opleiding en werk.

Negatieve ontwikkelingen door middel van online entertainment zijn vooral verslavingen. Activiteiten als het bezoeken van sekssites en gamen kunnen verslavend werken. De offline leefwereld school kan hieronder lijden, doordat er geen ruimte, tijd en concentratie meer is voor schoolgerelateerde activiteiten. Dit geldt eveneens voor de leefwerelden thuis en vrije tijd. Jongeren kunnen door excessief internetgebruik hun relaties met het gezin en vrienden verwaarlozen. Dit staat zowel de persoonlijke als sociale ontwikkeling van jongeren in de weg.

§ 3.5 Conclusie

Internet is steeds meer verweven en geïntegreerd in het alledaagse leven van jongeren. Jongeren zijn veel en vaak op internet te vinden in verschillende online-omgevingen op het gebied van communicatie, informatie en entertainment. Thema's die in de offline leefwerelden voor jongeren een belangrijke rol spelen zijn terug te herkennen in hun activiteiten op internet. Omdat jongeren zich ook op internet ontwikkelen betekent dit dat er online net zo goed keuzes gemaakt moeten worden als in het 'echte' leven. Bij de meeste jongeren speelt een groot deel van hun sociale leven zich online af, evenals veel

entertainmentactiviteiten en informatie- en opleidingsactiviteiten. Internet biedt jongeren hiermee een scala aan mogelijkheden en kansen, maar brengt ook gevaren met zich mee. Dit heeft effect op de ontwikkeling van de jongeren. Want de internetomgevingen en de offline leefwerelden staan met elkaar in wisselwerking en hebben invloed op elkaar. Op deze manier hebben ze ook invloed op de ontwikkeling van jongeren. Er kan onderscheid gemaakt worden tussen positieve en negatieve beïnvloeding. De invloed van internet op jongeren is op verschillende niveaus van ontwikkeling terug te herkennen, namelijk op macro-, meso- en microniveau. Hieronder een overzicht van de verschillende niveaus van ontwikkeling bij jongeren door internet:

Maatschappelijke ontwikkeling

Door de ontwikkelingen in de mogelijkheden om te informeren en communiceren op digitaal gebied, veranderen daarmee ook het gedrag en het leefritme van mensen. Er is sprake van een veranderende tijdsorde en continu verdeelde aandacht. Ongeacht tijd of plaats kunnen we via internet informatie opzoeken en communiceren met mensen over de hele wereld. Dit heeft invloed op de moderne leefsituatie van jongeren en heeft effecten op het belang van tijd, ruimte, leefritme en betrokkenheid. Jongeren kunnen via internet makkelijk en snel op de hoogte zijn van maatschappelijke veranderingen en gebeurtenissen, ongeacht lokaalniveau of wereldniveau. Dit bevordert de visieontwikkeling van jongeren betreffende de samenleving, de betrokkenheid op maatschappelijk niveau en de participatie in de samenleving. Maatschappelijke zaken zijn voor jongeren, mede door internet, niet meer ver-van-hun-bed, maar juist dichtbij. De wereld wordt steeds meer een global village. Hierdoor voelen zij zich eerder maatschappelijk betrokken bij de samenleving en de wereld, waardoor de kans groeit dat jongeren zich zullen ontwikkelen tot een actief burgerschap.

Sociale ontwikkeling

Naast maatschappelijke ontwikkelingen is het internet ook belangrijk voor de sociale ontwikkelingen. Leren omgaan met andere mensen wordt op school, in het gezin, maar vooral in de vrije tijd ontwikkeld. Contact met leeftijdgenoten is erg belangrijk voor de sociale ontwikkeling en aangezien jongeren online veel vrijetijdscontacten onderhouden draagt dit bij aan de sociale ontwikkeling. Vaardigheden als contactleggen en onderhouden, inlevingsvermogen, mensenkennis, afspraken maken en nakomen etc. zijn

sociale vaardigheden die via internet bijdragen aan de algehele sociale ontwikkeling van jongeren.

Persoonlijke ontwikkeling

Wanneer jongeren op internet actief zijn, zijn ze vaak met activiteiten bezig die bij hun persoonlijke behoeften, interesses en belangen aansluiten. Meninge, voorkeuren, principes en persoonlijke capaciteiten kunnen online ontdekt worden. Dit helpt hen bij het vormen van een eigen identiteit en bevordert de persoonlijke ontwikkeling.

Hoofdstuk 4 Media-educatie

§ 4.1 Inleiding

Nu de context waarin de vraagstelling plaatsneemt in de vorige hoofdstukken uitgewerkt is, namelijk de maatschappij, de leefwereld van jongeren en de invloed van internet op jongeren, kan er in worden gegaan op het onderwerp media-educatie. In dit hoofdstuk zal besproken worden wat voorlichting is en het belang daarvan. Daarna zal vanuit dit oogpunt media-educatie verder uitgewerkt worden. Tenslotte zal er een koppeling worden gemaakt tussen media-educatie en CMV. Er zal gekeken worden naar de meerwaarde van de rol van de CMV'er in media-educatie en de mogelijkheden binnen het vervullen van de rol.

§ 4.2 Voorlichting

Voordat er wordt ingegaan op media-educatie, wordt eerst het begrip voorlichting nader bekeken. Vanuit deze basis is namelijk het fenomeen media-educatie ontstaan.

§ 4.2.1 Het belang van voorlichting

We leven in een maatschappij waarin snelle veranderingen plaatsvinden en er sprake is van toenemende complexiteit. Door de pluriformiteit in de samenleving en de weggevallen leefkaders heerst er meer onzekerheid en is de verantwoordelijkheid van de burgers over het eigen leven vergroot. Om zelf wat van het leven te kunnen maken en er grip op te krijgen moeten burgers over voldoende informatie, inzicht en vaardigheden beschikken. Dit is van essentieel en doorslaggevend belang voor een kans op een succesvol leven. Daarom is voorlichting in onze risicovolle informatiemaatschappij naast een nut ook een noodzaak. Door de pluriformiteit en keuzevrijheid is het lastig om geschikte en verantwoorde keuzes te maken. De ontwikkelingen in de ICT maken de informatiemaatschappij nog complexer. Jongeren, die veel gebruik maken van internet, komen veel risico's tegen. Het is belangrijk dat jongeren risicovolle situaties op internet leren herkennen, erkennen en inzien, zodat ze zelfstandig verantwoorde keuzes kunnen maken. Voorlichting kan jongeren inzicht bieden in het vinden van verantwoorde wegen

als zij risicovolle of gevaarlijke situaties tegenkomen. Dit zal een positieve invloed hebben op hun ontwikkeling, daarom is voorlichting over internet van belang.

§ 4.2.2 De effectiviteit van voorlichten

Voorlichting is een goede manier van kennis en inzicht verschaffen en heeft al heel vaak succes gehad. De theorieën die worden gebruikt om voorlichtingsprogramma's te ontwikkelen voor specifieke doelgroepen, kunnen ook worden toegepast op een breder niveau. Individuen, groepen en organisaties die direct of indirect betrokken zijn bij de desbetreffende doelgroep en bewust of onbewust invloed hebben, kunnen vanuit eenzelfde theorie benaderd worden. De effectiviteit van het voorlichtingsprogramma voor de specifieke doelgroep kan hiermee vergroot worden, omdat de omgevingsfactoren ook aangepakt worden. Er is dan sprake van invloed zowel van binnenuit (de doelgroep) als van buitenaf (de omgevingsfactoren). Dit vergroot de effectiviteit van de voorlichting (van Gent en Katus, 2000). Daarom wordt er niet altijd één voorlichtingsprogramma ontwikkeld, maar vaak meerdere interventies. Bijvoorbeeld bij voorlichting over veilig gebruik van internet voor jongeren, is deze het meest effectief wanneer zowel de jongeren zelf, als de ouders en de docenten (omgevingsfactoren) benaderd worden.

Door middel van voorlichting kunnen problemen opgelost of gedrag veranderd worden. Meestal gaat het bij voorlichting om de laatstgenoemde. We spreken dan van actietheorieën. Deze geven aan hoe determinanten (beslissende of bepalende factoren in een ontwikkeling of toestand), gedrag en omgeving veranderd moeten worden en op welke manier aan de voorwaarden voldaan moet worden om de methode effectief te laten zijn. Het adequaat toepassen van de theorieën in de praktijk bepaalt echter uiteindelijk de effectiviteit en geslaagdheid van een voorlichting. Daarom is het belangrijk dat de voorlichter altijd alert is op nieuwe ontwikkelingen en de theorieën kan toepassen op de moderne situatie van het desbetreffende moment.

Hoe een voorlichting er uit ziet wordt bepaald door de maatschappelijke context, mensbeelden en de wetenschapsmodellen. Door de vele verschillende soorten voorlichtingen en manieren van voorlichten is het moeilijk voorlichting in een éénduidig begrip te omvatten. Ondanks de verschillen in de theoretische begripsvormingen van voorlichting, zijn er ook een aantal overeenkomsten te herkennen. Voorlichtingen zijn

gericht op het aanreiken van inzicht en oplossingen voor praktische problemen, waarbij het niet de bedoeling is om de informatie op te dringen en de mening van de ander te overheersen. Het gaat bij voorlichten puur om informatie geven over en inzicht geven in. Hierbij is het de bedoeling dat de ander vervolgens zelfstandig en bewust een mening kan vormen en beslissingen kan nemen. De grens van beïnvloeding via voorlichting ligt hoog; allereerst gaat het om het geven van informatie en verheldering, daarna is het aan de persoon zelf om te bepalen in hoeverre dit invloed heeft op eigen gedachten (Van Gent en Katus, 2000). Vanuit deze uitgangspunten een begripsbepaling voor voorlichting:

“Het geven van voorlichting kan men aanduiden als een activiteit die zich afspeelt op het terrein tussen informatie en educatie. Het betreft een vorm van dienstverlening, bedoeld om door het overdragen van feitenkennis en het bevorderen van inzicht een ander beter toe te rusten tot het verantwoord nemen van een redelijke beslissing.” (van Gent, 2000:11)

§ 4.3 Media-educatie

Op het gebied van media-educatie is er weinig geschreven en gepubliceerd, met name op het gebied van internet. Dit wijst op geringe wetenschappelijke kennis over dit onderwerp. Daarom is het ook niet vreemd dat media-educatie nog maar weinig voet aan de grond heeft gekregen in de Nederlandse maatschappij. Al helemaal als het gaat om media-educatieve programma's voor jongeren toegespitst op een verantwoord en veilig gebruik van internet.

§ 4.3.1 Wat is media-educatie?

Media-educatie kan in brede zin opgevat worden als het leren omgaan met ICT-apparatuur, het leren zoeken op internet en cd-rom en leren hoe je snel en effectief de gewenste informatie uit zowel traditionele als digitale media selecteert en waardeert (Hoogenboezem, 1999). Anders gezegd heeft media-educatie betrekking op de kennis en vaardigheden die nodig zijn om kundig en kritisch met media om te gaan (Holtrust, 1999). De Raad voor Cultuur omschrijft media-educatie als *“kennis en vaardigheden die betrekking hebben op de perceptie en selectie van media, processen van betekenisgeving, toetsing aan de persoonlijke ervaring, reflectie, en als resultaat daarvan het handelingsbekwaam en kritisch omgaan met media.”* (Holtrust, 1999:13). Wanneer

iemand beschikt over de nodige kennis en vaardigheden om kwaliteit in media te herkennen en bewuste keuzes te maken wordt er gesproken van het bezit van mediacompetentie.

Uit de bovenstaande informatie over media-educatie kunnen twee verschillende processen onderscheiden worden. Namelijk het meer praktische proces van leren omgaan met media, ook wel het kundig zijn. Hierin staan de vaardigheden tot het handelen en het gebruiken van de media centraal, ook wel de instrumentele vaardigheden genoemd. Het andere proces is het proces waarin er geleerd wordt om (nieuwe) informatie te beoordelen, ook wel het kritisch zijn. Hierin staat de waaromvraag centraal. Waarom informatie wel of niet betrouwbaar is, welke stappen veilig en verantwoord zijn en welke selectie van informatie het meest geschikt is. Het gaat om het leren plaatsen, inschatten en relativeren van media-uitingen en media-informatie en hierin een eigen standpunt te kunnen innemen. Deze vaardigheden worden ook wel structurele vaardigheden genoemd (Duimel en de Haan, 2007). Dat deze twee processen te onderscheiden zijn binnen media-educatie betekent niet dat deze ook los van elkaar moeten staan. Zowel instrumentele als structurele vaardigheden kunnen op zichzelf staan, maar enkel één van deze vaardigheden bezitten is tegenwoordig een “handicap”. Bij gemis van één van de vaardigheden kunnen de mogelijkheden van de media niet volledig benut worden. Dit geldt ook voor het internetgebruik door jongeren. Media-educatie gericht op het internetgebruik van jongeren betekent informatie en educatie over het veilig en zelfstandig gebruiken van internet. Het gaat hier om omgang met de informatie van internet, het kennen van de mogelijkheden en gevaren, welke gevolgen deze met zich meebrengen en hoe hiermee om kan worden gegaan.

Vanuit het oogpunt van deze scriptie is het doel van media-educatie dat jongeren kennis en inzicht hebben in het internet en het online leven, zodat ze van hieruit in vrijheid zo zelfstandig en bewust mogelijk veilig kunnen internetten. Het gaat erom de positie van jongeren op internet te versterken en verbeteren. Het eigen welzijn en het belang van de jongeren staat bij media-educatie voorop.

§ 4.3.2 Waarom media-educatie?

Omdat alle leefwerelden in de digitale leefwereld terugkomen, hiertussen een wisselwerking plaatsvindt en internet dus zowel direct als indirect invloed heeft op de offline leefwereld, is het noodzakelijk dat er veilig en zelfstandig gehandeld kan worden door jongeren, zonder negatieve effecten hiervan en het liefst positieve effecten. Vanuit dit standpunt vormen zich een aantal motivaties of argumenten waarom media-educatie voor jongeren van belang is. Deze motivaties zijn op te delen in de onderwerpen veiligheid, het recht om te weten, de noodzaak om te weten en zoveel mogelijk kunnen benutten. Hieronder worden de verschillende argumenten besproken.

Wanneer jongeren kritisch leren kijken naar de online wereld heeft dit positieve gevolgen op hun ontwikkeling. Omdat internet tegenwoordig door het leven van jongeren verweven zit, ontwikkelen zij zich ook op internet. Het leven biedt jongeren meer mogelijkheden als zij internet beter kunnen benutten. Dit is echter alleen het geval als zij internet veilig kunnen gebruiken, zodat de kans op negatieve gevolgen wordt geminimaliseerd. Veel jongeren zijn namelijk snel geneigd om informatie op internet voor waar aan te nemen en krijgen hierdoor onjuiste informatie tot hun beschikking met de gevolgen van dien. Ook andere gevaren en risico's op het onlinegebied van communicatie, informatie en entertainment kunnen een negatieve invloed hebben op de ontwikkeling van jongeren. In de moderne informatiemaatschappij moeten jongeren over voldoende capaciteiten beschikken willen zij geschikte keuzes kunnen maken. Om geschikte keuzes te kunnen maken en de risico's die internet met zich meebrengt te kunnen omzeilen is voldoende juiste kennis nodig over de digitale informatiemaatschappij.

De juiste keuzes maken in het leven en de individuele ontwikkeling is in zekere mate ieders eigen verantwoordelijkheid. Maar omdat snelle maatschappelijke ontwikkelingen het leven complex maken, en omdat veel volwassenen jongeren niet in alle nieuwe ontwikkelingen even goed kunnen begeleiden, is de positie van jongeren in de nieuwe ontwikkelingen niet altijd even gunstig. Dit geldt ook voor de technische ontwikkeling internet. Omdat dit medium naast mogelijkheden ook gevaren met zich meebrengt, het online-aanbod breed is en jongeren hier niet allemaal voldoende inzicht in hebben, kan dit negatieve gevolgen met zich meebrengen. Het complexe spinnenweb van beïnvloeding van de individuele omgeving en de maatschappij, in combinatie met de soms onvoldoende capaciteiten van de jongeren maakt dat jongeren niet altijd grip hebben op onlinesituaties.

Jongeren lopen hierdoor risico's die hun ontwikkeling eventueel negatief kunnen beïnvloeden. Daarom moeten ze voorbereid zijn op de gevaren van het web en gestimuleerd worden hier zelfstandig mee om te leren gaan. Het is belangrijk dat zij voorlichting krijgen over de online wereld; leren over verschillende soorten informatieoverdracht, het selecteren van informatie en een kennismaking met de mogelijkheden en gevaren van internet. Media-educatie kan jongeren helpen zich beter, effectiever en veiliger te bewegen in de online wereld.

Het voorkómen van negatieve gevolgen – veiligheid, recht en noodzaak

Media-educatie is dus ten eerste van belang om zo veel mogelijk negatieve effecten van internet te voorkomen, en de veiligheid van de jongeren te waarborgen. Bovendien hebben jongeren er recht op geïnformeerd te worden, zodat zij de kans krijgen verantwoorde en geschikte keuzes te maken. Jongeren zijn vrij vaardig als het gaat om instrumentele vaardigheden op internet, maar structurele vaardigheden schieten bij ruim de helft van de jongeren te kort (Duimel en de Haan, 2007). Dit betekent dat jongeren vaak onvoldoende weten hoe ze bepaalde informatie, personen of gebeurtenissen moeten opvatten en er mee om moeten gaan. *“Wat wij zien in de media, beschouwen wij vaak als werkelijkheid. Media-educatie leert mensen kritisch naar media te kijken.”* (Visser, 2007:28). Media-educatie is een noodzakelijke activiteit om inzicht te geven in de online wereld, zodat de risico's voor jongeren gereduceerd kunnen worden. Het is belangrijk dat jongeren goed leren kijken wie de bron is van de informatie of communicatie. Kritisch leren kijken: wil de bron iets bereiken met de informatie en/of de manier waarop het gebracht wordt? Op deze manier kunnen impulsieve acties, ongewenste contacten en confrontaties en onjuiste informatie vermeden worden.

Media-educatie een recht voor jongeren, maar ook een “plicht” of een noodzaak om goed te kunnen participeren in de samenleving. Vroeger werd burgerschap als recht gezien en er werd voor gevochten. Nu wordt het eerder als plicht gezien; er wordt van de burgers verwacht dat ze van een goed burgerschap blijf geven. Ook van jongeren wordt een deelname aan de maatschappij verwacht. Om aan de verwachtingen van de maatschappij te kunnen voldoen, moet men voldoende kennis en vaardigheden bezitten. In de digitale informatiemaatschappij gaat dit ook om voldoende digitale vaardigheden. Media-educatie kan het participeren in de samenleving vergemakkelijken en stimuleren. Bovendien zijn de jongeren van nu de volwassenen van de toekomst. Zij moeten later de nieuwe generatie

kunnen voorlichten, wat betekent dat ze kennis van zaken en inzicht moeten hebben en moeten kunnen inspelen op nieuwe ontwikkelingen en haar mogelijkheden en gevaren.

Het benutten van mogelijkheden

Ten tweede is media-educatie van belang om inzicht te krijgen in de mogelijkheden en kansen, zodat jongeren zo veel mogelijk positieve ontwikkelingen uit het internet kunnen halen. Het gaat hier om veiligheid, zelfstandigheid en zelfontwikkeling van jongeren en dat zij voldoende kans krijgen om zich positief te ontwikkelen. Omdat de digitale leefwereld een belangrijk en geïntegreerd onderdeel van het leven is geworden en zal blijven, is het belangrijk dat evengoed in deze leefwereld als in andere leefwerelden opgevoed en geleerd wordt. Omdat de ICT in de toekomst een steeds grotere en belangrijkere plek zal innemen in de offline leefwerelden thuis, vrije tijd en school zullen steeds meer activiteiten digitaliseren. De leefwerelden en de maatschappij moeten op elkaar aansluiten om zowel de persoonlijke als de maatschappelijke ontwikkelingen zo goed mogelijk te laten verlopen en er zoveel mogelijk uit te kunnen halen. Door middel van media-educatie kunnen de mogelijkheden van jongeren in de andere leefwerelden beter benut worden. Media laat de grenzen tussen amusement, informatie en educatie steeds meer vervagen, wat betekent dat de grenzen tussen de verschillende leefomgevingen ook afnemen. Werken met media-educatie kan de toegankelijkheid en aantrekkelijkheid voor jongeren verhogen om te leren. Het is een manier van leren die op hun dagelijkse leefwerelden aansluit, waardoor ze actiever betrokken raken bij het leerproces. Wanneer internet als middel ingezet wordt om te leren en te leven is het belangrijk dat hier op een verantwoordelijke manier mee om kan worden gegaan. Voorlichting over de digitale leefwereld zorgt ervoor dat ook in deze leefwereld de mogelijkheden zoveel mogelijk benut kunnen worden.

§ 4.3.3 Verschillende werkwijzen

Media-educatie kan op verschillende manieren ingezet worden en met verschillende werkwijzen gehanteerd worden. Hieronder in grote lijnen hoe media-educatie gebruikt kan worden en welke werkwijzen er in Nederland terug te vinden zijn.

Hoe kan media-educatie gebruikt worden?

Media-educatie kan op grofweg twee manieren gebruikt worden en vanuit grofweg twee verschillende uitgangspunten. De twee manieren waarop media-educatie gebruikt of

ingezet kan worden zijn ten eerste media inzetten om op een nieuwe manier lesstof over te brengen. En ten tweede informatie en educatie of voorlichting geven over het gebruik van media, voor een kritische en veilige manier van internetgebruik. Media kan dus ingezet worden als onderwijsvernieuwend instrument om de lesstof op een nieuwe manier over te brengen en om leerlingen te laten reflecteren op de media (Visser, 2007).

Het voornaamste doel van media-educatie waar het in deze scriptie om gaat is het tweede doel, namelijk jongeren kennis en inzicht meegeven voor zelfstandige reflectie. Dat dit het hoofddoel is waar ik in deze scriptie vanuit werk sluit echter niet uit dat er van de andere manier van media-educatie geen sprake. De twee manieren kunnen in wisselwerking staan, elkaar versterken en onderbouwen. De eerste manier van media-educatie, media gebruiken voor lesstof, kan bijvoorbeeld ingezet worden om jongeren voor te lichten en te leren kritisch en reflecterend naar media te kijken.

De twee verschillende uitgangspunten waar vanuit media-educatie ontwikkeld kan worden zijn het ethische en esthetische uitgangspunt (Hoogenboezem, 1999). Vanuit het ethische uitgangspunt draait het om op de juiste manier omgaan met media. Veilig, kritisch, reflecterend en verantwoord. Het doel is het tegengaan en voorkomen van ongeschikt, risicovol, gevaarlijk gedrag op internet die negatieve effecten tot gevolg kunnen hebben. Wanneer media-educatie ontwikkeld wordt vanuit het esthetische uitgangspunt, vanuit “het mooie”, wordt er uitgegaan van het schone van media. Het accent wordt gelegd op de positieve kanten, mogelijkheden en kansen. Ook hier sluit het een het ander niet uit, media-educatie is pas volledig effectief als vanuit beide uitgangspunten gewerkt wordt. Dat is efficiënter en beter omdat de uitgangspunten elkaars effect kunnen versterken, waardoor de kans groter wordt met media-educatie meer effect te bereiken.

Hoe kan de mediacompetentie verworven worden?

Er zijn grofweg twee werkwijzen te onderscheiden waarmee de mediacompetentie verworven kan worden. De eerste is constructie, wat inhoudt dat de mediacompetentie verworven wordt door middel van het zelf ervaring opdoen met mediaproductie. Denk aan het experimenteren, het ontwikkelen, voorbereiden en realiseren van eigen mediaproducten. De tweede manier is deconstructie, hiermee wordt het analyseren van en het reflecteren op mediaproducten bedoeld, welke gedaan kan worden door onderzoek naar vorm en inhoud van media. *“Beide leermethoden kunnen de basis leggen voor het kritisch en bewust omgaan met media. Beide zijn in principe geschikt leerlingen gericht te*

leren kijken en luisteren en hen inzicht te geven in de mechanismen van betekenisvorming via diverse mediamiddelen.” (Holtrust, 1999:13).

Een belangrijke methode om geslaagde media-educatie te ontwikkelen is door aan te sluiten op het mediagebruik en de mediabelangstelling van de jongeren. Dit is van belang om het media-educatieve programma ook te laten aanslaan. *“Het is een bekend didactisch gegeven dat het leerrendement hoger is als leersituaties aansluiten bij de leefwereld van leerlingen (en in dat opzicht scoren audiovisuele media hoog).”* (Holtrust, 1999:11). Maar doordat jongeren een intensief en snel mediagebruik hebben is het niet altijd even gemakkelijk om hier op aan te sluiten en op voort te borduren. *“Leerlingen zijn doorgaans behendiger en vaardiger met media dan docenten. Dat is lastig en kan bedreigend zijn. Maar je kunt er ook gebruik van maken.”* (Visser, 2007:28). Docenten, ouders, dienstverleners etc. kunnen door van de kennis, vaardigheden en belangstelling van jongeren gebruik te maken het doel van de media-educatie behalen. Hierbij maken zij dus gebruik van jongeren om media-educatie te kunnen ontwerpen. Dit is een methode om aan te sluiten op de doelgroep. Anderzijds kan de docent of dienstverlener de educatieve kritische kant van mediagebruik belichten. Hoe kom je erachter of informatie betrouwbaar is? Hoe selecteer je informatie en leer je deze te lezen en te begrijpen? Hierbij gebruiken jongeren de kennis van de volwassenen om de waarden van de media-educatie in te zien. Volwassenen en jongeren zullen in de toekomst op mediagebied meer gebruik van elkaars kennis en vaardigheden gaan maken, meer van elkaar leren. De rol van de jongeren wordt hierin actiever en de rol van de docent wordt minder directief. Media-educatie zal niet plaatsvinden als een voorgeschreven les, maar als een interactief proces waarin de docent een begeleidende en informerende rol heeft. De verschuiving in de rol van de docent betekent echter niet dat de rol minder belangrijk is, alleen de invulling is anders. Het accent komt te liggen op het leren om zelfstandig een oordeel te veilen.

De meest voor de hand liggende plaats waar media-educatie voor jongeren geïntegreerd kan worden is op het voortgezet onderwijs, ofwel de leefwereld school. Dit zal echter alleen werken als scholen hier tegenover een open houding hebben, voldoende ruimte, tijd en middelen ter beschikking stellen, maar vooral ook hierover een éénduidige visie ontwikkelen. Om effectiviteit en succes te kunnen boeken moet er een ICT-plan komen, welke geïntegreerd wordt in en door het hele leersysteem. Om voldoende met de internet om te leren gaan, moet naast de voorlichting, internetgebruik ook geïntegreerd worden

door het hele leersysteem heen. Op deze manier kunnen jongeren in wisselwerking met hun nieuwe kennis en inzicht dit in de praktijk brengen, oefenen en gedurende het hele schooltraject vragen blijven stellen en vertrouwd raken met het veilig, zelfstandig, kritisch en reflectief omgaan met internet.

Media-educatie hoeft dus niet vakgebonden te zijn, maar kan vakoverstijgend zijn. Een lesprogramma waarin er samenhang is tussen vakken en media-educatie kan voor integratie van de mediacompetentie zorgen. Hiervoor is voldoende samenwerking binnen de school nodig. Maar ook samenwerking buiten de school met externe instanties kan vruchtbaar zijn. Juist omdat media-educatie tot op heden op de meeste scholen van het voortgezet onderwijs nog geen structurele vaste plek in het onderwijsprogramma kent is het moeilijk te verwezenlijken. Samenwerking met externe partners kan het proces vergemakkelijken en helpen succesvol te integreren.

§ 4.4 De CMV'er en media-educatie

§ 4.4.1 De meerwaarde

Als CMV'er is het belangrijk de ontwikkelingen in de samenleving bij te houden. Door de snelle veranderingen van het moderne leven neemt ook de complexiteit toe. De constante snelle veranderingen en ontwikkelingen vragen om een flexibele houding en een groot aanpassingsvermogen. Kunnen inspelen op nieuwe en veranderende situaties is daarom een vaardigheid die in de moderne maatschappij van belang is. Nieuwe elementen of veranderingen weet niet iedereen even goed in het leven in te passen of een geschikte en verantwoorde manier te vinden er mee om te gaan. Dit geldt ook voor de digitale ontwikkeling internet. Soms zijn er professionals nodig om mensen op de goede weg te helpen. Een CMV'er is zo iemand. Zij kan belangen, wensen en behoeften signaleren en analyseren en van hieruit geschikte activiteiten ontwikkelen (Spierts, 2003). Hiervoor is voldoende kennis van en inzicht in de veranderende maatschappij nodig. De CMV'er houdt zich dan ook constant bezig met vragen als: welke ontwikkelingen doen zich voor? Welke invloeden hebben deze ontwikkelingen? Welke gevolgen zijn er? En hoe kan ik als CMV'er adequaat handelen in deze situaties om de leefsituatie van de klanten te verbeteren?

Media-educatie een vorm is van dienstverlening waarbij klanten worden geïnformeerd, geadviseerd en leren. De CMV'er is een agogisch dienstverlener en een professional in het vervullen van deze taken. Bovendien gaat het in de agogische dienstverlening altijd om het verbeteren en versterken van de positie van de klanten en dat kan door middel van media-educatie bereikt worden. Want in media-educatie gaat het erom de positie van de klanten ten opzichte van media, en dus ook internet, te versterken en verbeteren. Het gaat om een activiteit die zoveel mogelijk bij de desbetreffende klanten aansluit en zoveel mogelijk in het voordeel en belang van de klant staat. Dit komt overeen met het kerndoel van de CMV'er: de positie van klanten verbeteren. In het geval van media-educatie de positie van jongeren in de risicovolle digitale informatiemaatschappij versterken, door inzicht te geven in de online wereld.

§ 4.4.2 De rol

Om media-educatieve programma's te kunnen ontwikkelen zal er vooral naar de overeenkomsten onder jongeren gekeken moeten worden. Toch is het belangrijk dat professionals die met jongeren werken, dus ook een CMV'er, zich bewust zijn van de diversiteit binnen de doelgroep. Er heerst diversiteit onder jongeren en het is belangrijk dit te herkennen en te respecteren (Hermes & Naber, 2007). Een CMV'er moet mogelijkheden en behoeften binnen de doelgroep kunnen signaleren en dit om kunnen zetten in maatwerk. Daarnaast moet een CMV'er op de hoogte blijven van de culturele en maatschappelijke trends en ontwikkelingen in de samenleving. De veranderingen die zich onder jongeren voordoen, de maatschappelijke omstandigheden waarmee ze geconfronteerd worden en de keuzes die ze vervolgens maken bepalen hoe hun leefwerelden er uit zien.

Media-educatie wordt allereerst ontworpen en ontwikkeld ten behoeve van voorlichting voor jongeren betreft de omgang met internet. Je zou dus grofweg kunnen stellen dat de CMV'er in dit geval een voorlichter is. *“Voorlichters houden zich echter met meer bezig dan alleen het geven van voorlichting. Studie, onderzoek, documentatie, analyse, planning, budgettering, personeelsmanagement, intern en extern overleg etc. behoren eveneens tot het voorlichtingswerk. Daarbij komt nog dat verschillende voorlichters verschillende dingen doen. Er bestaat in diverse praktijkvelden een verscheidenheid van doelen, methoden en technieken die vooral samenhangt met de aard van de problemen*

waarop de voorlichting in een gegeven situatie betrekking heeft, alsook met de mate waarin opvattingen en werkwijzen binnen een bepaald praktijkveld zijn uitgekristalliseerd.” (Van Gent en Katus, 2000:2).

De rol van de CMV'er binnen media-educatie zou de rol van een intermediair kunnen zijn tussen overheid, organisaties en instellingen, bedrijven en klanten. De CMV'er kan tussen belangen bruggen slaan door raakvlakken te zoeken en hierin verbindingen te leggen. De CMV'er fungeert als het ware als een spin in het web, waarbij ze belangen bewaakt en tegelijkertijd in samenspraak met de klant(en) de webdraden op elkaar afstemt tot een web met potentie. In dit geval een activiteit, programma of project met een succesvolle formule waarin iedereen tegemoet wordt gekomen. Dat de CMV'er de kunst van het balanceren bezit, maakt de rol voor de CMV'er in media-educatie uiterst geschikt. Belangrijke kerntaken als het signaleren van verschillende wensen, behoeften, belangen en processen en deze omzetten in een geschikt ontwerp sluiten aan bij de competenties van de CMV'er. Vanuit het ontwerp kan een bruikbaar, geldig en waardevol media-educatief programma ontwikkeld worden. Om het programma daadwerkelijk in de praktijk te brengen moet de CMV'er het plan organiseren, programmeren, arrangeren en faciliteren. Tijdens het ontwerpen, plannen en inrichten van de uitdagende leeromgeving wordt er methodisch en situatiegebonden gehandeld; de CMV'er gaat hierin systematisch, planmatig, strategisch, welbewust, weloverwogen en doelgericht te werk.

De CMV'er kan naast het vervullen van een intermediaire rol ook een begeleidende rol spelen in het media-educatieve programma zelf. Kerntaken van de CMV'er binnen het voorlichten zijn dan begeleiden, informeren, leren, adviseren, ondersteunen en onderrichten. Tijdens de uitvoering van een media-educatief programma is het van belang dat de CMV'er de jongeren weet te motiveren, activeren en enthousiasmeren om op een positieve manier met internet om te leren gaan. De rol van de CMV'er is hierbij om de jongeren inzicht en kennis mee te geven, maar tegelijkertijd niets op te leggen. Het gaat niet om een letterlijke overdracht van informatie, maar om oriënterend en begrijpend leren (Spierts, 2003). *“De sociaal-cultureel werker ondersteunt deelnemers bij het ontwikkelen van competenties of vermogens om zowel individueel als maatschappelijk adequaat te kunnen functioneren. De begeleiding neemt niet de vorm aan van overdracht, maar die van de dialoog. De sociaal-cultureel werker treedt steeds in overleg met deelnemers over doelstellingen, inhoud en vorm van het leerproces en over de achterliggende normen en*

waarden. Daartoe wordt zowel een beroep gedaan op zijn culturele competentie (inhoudelijke vakkennis) als op zijn sociale competentie (het kunnen hanteren van processen)." (Spierts, 2003:158). Het informeren is tijdens een media-educatief programma geen éénrichtingsverkeer, maar een interactief proces waarbij de CMV'er de jongeren begeleidt naar voldoende zelfsturing in de digitale wereld. *"Een optimale leeromgeving werkt toe naar zelfstandig leren; deelnemers worden meer en meer hun eigen gids."* (van der Vlerk, 2005:53). Tijdens dit proces wordt er op de leersituatie en de doelgroep zo veel mogelijk op een relevante manier uitdagend ingespeeld.

§ 4.5 Conclusie

Aangezien jongeren de toekomst zijn is het erg belangrijk dat ze zich op de juiste manier voldoende ontwikkelen, ook op internet. De digitale wereld zal in de toekomst niet verdwijnen, maar meer nieuwe mogelijkheden met zich meebrengen waar ze snel op moeten kunnen inspelen om bij te blijven. Nieuwe generaties zullen niet anders weten als leven in een digitale wereld, daarom is het van belang dat jongeren hier voldoende kennis en vaardigheden over bezitten en een kritische houding ontwikkelen. Op deze manier ontwikkelen ze een sterke positie in de online wereld en zijn ze bovendien voldoende bekwaam om de toekomstige generatie naar digitale zelfstandigheid te begeleiden. *"Want met de nieuwe media doen zich nieuwe gevaren voor en rijst de vraag naar online veiligheid van jongeren."* (Duimel en de Haan, 2007:23). Om deze veiligheid te waarborgen zijn er niet alleen instrumentele vaardigheden nodig, maar is ook structurele vaardigheid een noodzaak. Hierin schieten jongeren echter vaak te kort. Media-educatie kan een mogelijkheid bieden om veilig internetgebruik te bevorderen, de mogelijkheden te vergroten en hiermee de positie van jongeren in zowel de digitale als de offline leefwereld te versterken.

De kans om de meeste jongeren te bereiken voor media-educatie is door media-educatie in het schoolsysteem te laten integreren. Om het doel van media-educatie te kunnen verwezenlijken zal een werkwijze tot stand moeten komen waarin jongeren en volwassenen gebruik maken van elkaars kennis en vaardigheden. Naast een media-educatief programma zal media-educatie verweven en geïntegreerd kunnen worden door het hele leersysteem om op deze manier vanuit verschillende invalshoeken

mediacompetenties eigen te maken. Hier is tijd, ruimte en geld voor nodig en een professioneel inzicht om verbindingen te kunnen leggen en de leefwereld en systeemwereld aan elkaar te koppelen. De CMV'er, die zich beweegt in het maatschappelijk middenveld, heeft hierin een sterke positie om als intermediair te bemiddelen tussen systeem en leefwereld. Een CMV'er kan als evenwichtskunstenaar balanceren tussen de belangen, behoeften en processen en vanuit hier een interactieve leeromgeving ontwerpen, waarin de jongeren begeleidt kunnen worden naar het verwerven van mediacompetenties voor een veilig en zelfstandig (online) leven.

Hoofdstuk 5 Internet-educatief programma vanuit CMV-perspectief

§ 5.1 Inleiding

In dit laatste hoofdstuk zal antwoord worden gegeven op de vraagstelling, van waaruit de hoofdstukken geschreven zijn en deze scriptie ontstaan is. Een aantal essentiële onderwerpen zijn doorlopen, voordat een antwoord op de vraagstelling mogelijk was. Nu op het eind van de scriptie aangekomen kan er antwoord worden gegeven dankzij de voorgaande vergaarde kennis beschreven in de eerdere hoofdstukken. De eerdere hoofdstukken funderen als verantwoording en argumentatie voor het uiteindelijke antwoord op de vraagstelling.

In dit hoofdstuk wordt media-educatie vanuit het perspectief van de CMV'er concreet gemaakt middels een praktijkidee. Aan de hand van een aantal essentiële voorwaarden en uitgangspunten wordt er naar het praktijkvoorbeeld toegewerkt. Er zal worden afgesloten met een kort en krachtige eindconclusie waarin de kern van deze scriptie naar voren worden gebracht. Maar voordat het praktijkidee en de eindconclusie besproken worden, wordt er een laatste maal teruggeblikt op de vraagstelling en de daarbij geschetste situatie;

§ 5.1.1 Een laatste terugblik

Ontwikkelingen op digitaal gebied zorgen voor maatschappelijke veranderingen. Het snelgroeiende medium internet heeft veel invloed op zowel macro-, meso- als microniveau. Omdat het zo'n brede en sterke invloed heeft op de verschillende niveaus, is het van belang dat er tijd en aandacht wordt besteed aan deze ontwikkeling. Omdat de ontwikkeling niet zal verdwijnen, maar zich verder zal ontwikkelen is het van belang dat media-educatie op een stabiele en gestructureerde manier gestalte krijgt in de moderne maatschappij. De jongeren van nu zijn de volwassenen die de toekomst bouwen. Om hier zo veel mogelijk positieve mogelijkheden uit te halen zijn kennis en inzicht in het medium internet van belang.

Omdat jongeren (nog) geen duidelijk of volledig beeld hebben van de informatie- en communicatiewereld op internet, maar wel veel op internet te vinden zijn lopen ze onnodig

risico op. Jongeren kunnen vaak niet adequaat handelen als het gaat om het selecteren van informatie en activiteiten en het maken van keuzes. Het is daarom zowel een nut als een noodzaak dat jongeren weten wat er online gaande is en hoe ze daar mee om kunnen gaan. Door middel van media-educatie worden jongeren zich bewuster van hun houding en gedrag op internet. Hierdoor wordt het voor jongeren mogelijk gemaakt online betere keuzes te maken. Vanuit de nieuwe basiskennis kunnen jongeren op een eerlijke en objectieve manier hun houding (opnieuw) bepalen en zelfs beslissen hun gedrag en keuzes al dan niet aan te passen. Op deze manier kunnen ze veilig en zelfstandig internetten en het beste voor henzelf uit de internetmogelijkheden halen. Bovendien kunnen ze beter en makkelijker hun vaardigheden op een positieve manier benutten.

Hieronder de herhaling van de vraagstelling, waarop in de volgende paragraaf het antwoord wordt gegeven.

Welke rol zou de CMV'er kunnen spelen in het ontwikkelen van media-educatieve projecten voor jongeren in Nederland, tussen de 12 en de 18 jaar, waarin de invloed van internet op hun ontwikkeling centraal staat?

§ 5.2 Een internet-educatief programma

Om de doelen van media-educatie te kunnen bereiken is er een geschikte aanpak of methode nodig. Een werkwijze die aansluit bij het doel. Media-educatie is op zichzelf een middel om het doel te bereiken, maar wat is er voor media-educatie nodig? Hieronder worden een aantal voorwaarden geschept voor het ontwikkelen en realiseren van media-educatief programma voor jongeren:

§ 5.2.1 Voorwaarden

Aansluiting zoeken

Het is van belang dat het media-educatieve programma aansluit op de leefwereld van de jongeren, omdat alleen dan de media-educatie succesvol en effectief zal zijn. Maar wat betekent aansluiten nu eigenlijk? Ten eerste is het belangrijk om aansluiting te zoeken bij de doelgroep, want zonder aansluiting wordt er aan het doel voorbij gegaan. Aansluiten op de doelgroep betekent dat het media-educatieve programma inspeelt op de kennis en capaciteiten van de doelgroep en rekening houdt met de belangen, behoeften en

interessen. Het programma of project moet dus op het niveau van de jongeren aansluiten. Dit betekent enerzijds dat het tastbaar, begrijpbaar en realistisch moet zijn, en anderzijds niet te makkelijk, het moet blijven prikkelen. Er moet een balans worden gevonden tussen veiligheid en uitdaging. Hiervoor is een relevant, realistisch en structureel programma nodig, waarin elementen uit eigen leefwereld herkent kunnen worden. Herkenning zorgt voor erkenning. Dit geldt ook voor de doelen, wanneer jongeren merken dat hun inspanning (h)erkenning oplevert, worden ze geënthousiasmeerd. Naast herkenning moeten er voldoende prikkelingen zijn. Dit kan gedaan worden door te werken vanuit verrassende invalshoeken, creatieve werkvormen en voldoende afwisseling van het prikkelen van verschillende zintuigen (van der Vlerk, 2005). Wanneer een programma relevant, begrijpbaar en uitdagend is worden de jongeren intrinsiek gemotiveerd een verantwoordelijk en zelfstandige houding aan te nemen tegenover het medium internet. Daarnaast is het ook belangrijk dat er aansluiting plaatsvindt op het schoolsysteem, zodat media-educatie een zo groot mogelijke kans heeft om te voldoende integreren. Aansluiten op de leersystemen van tegenwoordig betekent dat het programma gebaseerd is op competentiegericht leren. Op deze manier kunnen jongeren beter doorstromen naar vervolgopleidingen (Visser, 2007).

Interactief, reflectief en open

Een volgende belangrijke voorwaarde voor media-educatie is dat het interactief, reflectief en open is. Zowel het type programma, de werkwijze, als de manier van begeleiden. Een combinatie van informatie, interactie, experimentatie, ervaring en reflectie zorgen voor een optimaal en effectief resultaat. Dit betekent dat naast voorlichting jongeren ook een eigen actieve bijdrage moeten leveren. Actief met nieuwe informatie aan de slag gaan bevordert onder jongeren het gevoel van betrokkenheid en relevantie. Tijdens de (inter)actieve activiteiten is het belangrijk dat er voldoende ruimte is voor experimenteren en het opdoen van ervaringen. Praktijkopdrachten zijn daarom van essentieel belang. Niet alleen horen, maar ook zien en doen. Door de variatie in werken met hand, hoofd en hart in de leeromgeving te verweven wordt het leerproces blijvender en totaler (van der Vlerk, 2005).

I hear and I forget

I see and I remember

I do and I understand

(Chinees gezegde)

(de Waal, 2004:5)

Door op een interactieve manier met internet bezig te zijn kunnen jongeren de nieuwe kennis en inzichten beter plaatsen in de werkelijkheid. Hiervoor zijn wel voldoende feedback- en reflectiemomenten nodig. Door over de nieuwe kennis, inzichten en ervaringen te praten kunnen theoretisch stof en ervaringsleren met elkaar verbonden worden. Deze wisselwerking is van belang om te kunnen reflecteren. Het reflectiemoment is als het ware een rustpunt waarbij wordt teruggekeerd naar de kern. Er wordt ruimte gecreëerd voor bezinning en voor leren leren. Koppelingen kunnen worden gelegd en door middel van dialoog kunnen (nieuwe) meningen en houdingen worden gevormd. Een bepaalde mate van openheid in het programma is hierbij geboden om de jongeren voldoende ervaring en vorming te kunnen bieden.

Omgevingsfactoren

Omgevingsfactoren hebben vaak invloed op een proces en of product en kunnen daarmee (deels) bepalend zijn voor het resultaat (van Gent & Katus, 2000). Dit is ook het geval betreft media-educatie. Daarom is het belangrijk dat niet alleen de jongeren worden betrokken bij media-educatie, maar ook andere factoren die invloed hebben op het proces en het resultaat. Denk aan factoren als ouders, docenten en faciliteiten. Ten eerste is het van belang dat ouders en docenten op de hoogte zijn van het gedrag van jongeren op internet en de gevaren van internet. Alleen op deze manier kunnen zowel de ouders als de docenten de jongeren ondersteunen en begeleiden in de online wereld. Als ouders en docenten achterblijven in de online ontwikkelingen en hier onvoldoende kennis over hebben zullen ze steeds minder grip hebben op de (digitale) leefwereld van jongeren. Daarom zijn activiteiten voor ouders en docenten, die in het verlengde lopen van het media-educatieve programma voor jongeren, een goede oplossing. De deskundigheid van docenten kan indien nodig bijgeschoold worden en ouders zouden voorlichtingen of cursussen kunnen volgen. De school zelf zou hierin een initiatiefrijke rol kunnen spelen door bijeenkomsten, activiteiten of programma's aan te bieden. Door de omgevingsfactoren bij het proces van de jongeren te betrekken vergroot dit de kans op een positieve invloed. De CMV'er zou hierin een rol kunnen spelen.

De laatste factoren die invloed kunnen uitoefenen op het succes van een media-educatief programma zijn de tijd, ruimte, geld en middelen die beschikbaar en inzetbaar zijn. Alleen

met voldoende van deze factoren kan het programma goed gefaciliteerd en gearrangeerd worden.

Samenwerkingsverbanden

Een laatst belangrijk uitgangspunt is het aangaan van samenwerkingsverbanden. De waarde van samenwerking betreft media-educatie mag niet onderschat worden, juist omdat het nog in de kinderschoenen staat. Door samenwerking kan er efficiënter gewerkt worden, kunnen er meer belangen en doelen behaald worden en wordt de kans op innovatie, groei en ontwikkeling groter. Kortom, door met andere samen te werken wordt de kans groter dat een media-educatief programma ook daadwerkelijk voeten in aarde krijgt en vruchten afwerpt. Een gezamenlijke aanpak levert meer en boeiender resultaat op. Culturele en maatschappelijke instellingen, technische bedrijven, de overheid en het onderwijs zijn potentiële partners binnen de media-educatie. De CMV'er kan vanuit het maatschappelijk middenveld als intermediair tussen en binnen de samenwerkingsverbanden opereren (Spierts, 2003).

§ 5.2.2 Essentiële fasen

Om een media-educatief programma te ontwikkelen is niet alleen ervaring met media nodig, maar ook kennis van de ontwikkelingen op mediaal en maatschappelijk gebied, kennis van de doelgroep, inzicht in mogelijke vruchtbare samenwerking, inzicht in methoden en in ontwikkelingsmogelijkheden. Deze voorwaarden zijn onder te verdelen in een aantal fasen (van Gent & Katus, 2000). Hieronder drie essentiële fasen voor het ontwikkelen, realiseren, afronden en (eventueel) bijstellen van een media-educatief programma voor jongeren. Deze onderbenoemde stappen zijn echter niet geheel afhankelijk van de volgorde zoals hieronder. Ze lopen vaak door elkaar, afhankelijk van de situatie.

De inventarisatiefase

- Analyse van het internetgedrag van jongeren
- Analyse van de invloed van internet op jongeren
- Waardoor of door wie worden jongeren van buitenaf beïnvloed? (analyse van de context waarin jongeren leven, de omgevingsfactoren)

- Analyse van de kennis en inzicht in de omgeving van de jongeren is van belang. Welke kennis en inzicht hebben de opvoeders, zoals ouders en docenten, over internet? (analyse van omgevingsfactoren)

De verzamelde gegevens moeten worden omgezet in interventies.

De implementatiefase

De implementatiefase overlapt als het ware de inventarisatiefase. De fases lopen in elkaar over. Tijdens het inventariseren, het ontwikkelen van interventies, moet er alvast goed geanticipeerd worden op de implementatiefase. Op deze manier groeit de implementatie mee met de ontwikkelingen en sluiten het ontwerp en de implementatie goed op elkaar aan. Tijdens de implementatie voor media-educatie moeten de volgende stappen worden genomen:

- Contact leggen en onderhouden met potentiële partners, zoals scholen, gemeente en culturele en maatschappelijke instellingen (Het gaat hier om het organiseren van een verbindingsgroep).
- Vanuit de potentiële partners samenwerkingsverbanden aangaan en onderhouden (verbindingsgroep).
- Het ontwikkelen en vaststellen van de doelen. Dit kunnen zowel media-educatieve doelen als algemeen maatschappelijke doelen zijn. Dit zijn de doelen waar vanuit het media-educatieve programma en de samenwerkingsverbanden op gebaseerd worden (implementatiedoelen).
- Het ontwikkelen van toepasbare en bruikbare methodieken. Dit bepaald hoe het media-educatieve programma eruit gaat zien.
- Het ontwikkelde programma wordt uitgetest in samenwerking met de aangegane verbanden. Bijvoorbeeld een aantal scholen testen het nieuw ontwikkelde programma met ondersteuning en begeleiding van een CMV'er (de praktische toepassing, implementatie).

De evaluatiefase

Ook het evaluatieplan moet met de ontwikkelingen in de andere fases meegroeien. De evaluatie is van essentieel belang om het effect te kunnen meten van de media-educatie. Als de media-educatie niet effectief is verdwijnt de essentie ervan. Daarom mag de evaluatiefase niet missen. Er zijn drie belangrijke stappen in de evaluatiefase te onderscheiden.

- Ten eerste moet het niveau waarop er veranderingen worden gewenst of verwacht worden vastgesteld. Dit wordt gedaan de hand van de analysegegevens van de inventarisatiefase en de streefdoelen. Dit betekent dat er zowel gekeken wordt naar de positie van de jongeren, als naar de doelen van het media-educatieve programma. Van hieruit kan er een realistisch en haalbare verwachting worden ontwikkeld (het kiezen van het evaluatieniveau).
- Ten tweede is het formuleren van vragen voor de effectmeting van de media-educatie van belang. Hierin worden er op de vooraf gestelde doelen meetbare effectvragen afgesteld, welke het effect van de media-educatie meten. Zijn de doelen behaald? In hoeverre heeft media-educatie (en andere interventies) effect?
- Tenslotte worden er ook vragen geformuleerd voor de meting van het proces. Hierbij gaat het om vragen die achterhalen waarom het media-educatieve programma en de aansluitende interventies wel of niet effectief zijn. In deze procesevaluatie worden betrokkenen over de inventarisatie- en implementatiefase bevroegd. Het gaat dan vooral om het waarom. Het gaat om de mening van de jongeren, de docenten, de intermediair etc. In deze fase staat het betrekken van alle samenwerkingsverbanden en betrokkenen centraal. Het gaat erom gezamenlijk tot een conclusie te komen voor een succesvol programma. Het achterhalen van de mening van de jongeren en de betrokkenen kan gedaan worden door middel van vragenlijsten, interviews en discussies.

§ 5.2.3 De praktijk

Naar aanleiding van de voorgaande voorwaarden, uitgangspunten en fasen is hieronder een praktijkidee uitgewerkt. Deze geeft weer hoe een media-educatief programma plaats zou kunnen nemen in de Nederlandse maatschappij.

Ik ben van mening dat media-educatie het beste zal werken als het in het schoolsysteem van het voortgezet onderwijs geïntegreerd wordt. Zoals in hoofdstuk twee is besproken wordt er op dit moment in het voortgezet onderwijs in Nederland weinig aan gedaan. Omdat het gebruik van media, en ook van internet, in toekomst alleen maar zal toenemen is het volgens mij het beste als media-educatie zoveel mogelijk door het hele schooltraject verweven wordt en een vakoverstijgende positie inneemt. Dit betekent dat in alle vakken waar enige vorm van media-educatie of mediagebruik mogelijk is dit ook regelmatig, door

het programma heen, toegepast wordt. Media wordt op deze manier een middel om andere vakken te leren. Doordat de jongeren voor bijna alle vakken met media moeten werken krijgen ze op die manier voldoende ruimte om het gehele schooltraject lang te oefenen om de mediacompetentie eigen maken.

Maar met mediagebruik door het school- en onderwijssysteem verweven alleen kom je er niet. Het is van groot belang dat er een ondersteunend media-educatief programma als vast onderdeel in het onderwijs voeten in aarde krijgt. Zonder dit ondersteunende media-educatieve programma wordt er aan het doel van media-educatie voorbij gegaan, namelijk het ethische uitgangspunt: een kritische visie en reflectievermogen. Het is niet nodig om media-educatie als nieuw vak in het schoolsysteem op te nemen. Andere al bestaande vakken bieden voldoende mogelijkheid om media-educatie zijn recht aan te doen. Een media-educatief programma kan prima integreren in een vak als maatschappijleer. In dit vak staat het nader kennis maken en onder de loep nemen van belangrijke maatschappelijke kenmerken en ontwikkelingen centraal. De digitale ontwikkelingen zijn hier een onderdeel van en daarmee is media-educatie als voorlichtende rol in een vak als maatschappijleer op haar plek.

Media-educatie kan dus een onderdeel vormen van een vak als maatschappijleer. Het is belangrijk dat de methode die gebruikt wordt tijdens het media-educatieve programma zowel aansluit bij de het schoolsysteem als bij de doelgroep. Daarom is een vorm van voorlichting in een pure vorm van informatie verstrekken niet voldoende. Media-educatie in het voortgezet onderwijs vraagt om een interactief programma dat aansluit bij de leefwereld van jongeren. Alleen op deze manier heeft het programma een kans van aanslaan en succes. Voorbeelden van interactieve activiteiten zijn groepsdiscussies over mediagerelateerde onderwerpen en opdrachten uitvoeren in de mediatheek. Desondanks dat interactieve activiteiten belangrijk zijn om de onderwerpen voor de jongeren tastbaarder te maken, is er een basis van kennis nodig. Voorlichting en informatieoverdracht mag daarom niet ontbreken. In combinatie met de interactieve activiteiten kan er een goede reflectie plaatsvinden. Vergaarde kennis en inzicht kunnen worden gereflecteerd, waardoor jongeren leren op een bewuste en kritische manier met de online-wereld om te gaan.

Naast maatschappijleer zijn ook een aantal andere vakken geschikt voor het verwerken van een media-educatief programma. Denk aan de kunstzinnige vakken, zoals CKV en

AVM. Kunstzinnige vakken bieden in de media-educatie de gelegenheid om de opgedane kennis en inzicht te gebruiken op een positieve en creatieve manier. Het uitgangspunt van media-educatie in deze vakken is meer esthetisch, er wordt meer aandacht besteed aan de kansen en mogelijkheden die internet te bieden heeft. Interactie en openheid zijn hierbij de kernwoorden. Door jongeren (bijv.) binnen een bepaald kader een eigen invulling te geven aan een opdracht worden ze gestimuleerd en geactiveerd om op een positieve en kritische wijze creatief met de media om te gaan. Denk aan het ontwerpen van een internetsite met een bepaald doel of het maken van filmpjes met een bepaalde boodschap. Op deze manier kunnen de jongeren een koppeling maken tussen theorie en praktijk. Wanneer ze met hun nieuwe kennis en inzicht gerelateerde activiteiten ondernemen zal de media-educatie extra effectief werken.

Deze ideeën kunnen in de lesprogramma's verwerkt worden. Daarnaast kan er vanuit school samenwerking gezocht worden met externe organisaties om samen met of voor de jongeren een media-educatief programma te ontwikkelen. De school kan hier professionals voor inhuren, zoals een CMV'er. Door met een externe professional samen te werken kan er een extra uitdagende leeromgeving ontworpen worden. De professional kan zorgen voor de faciliteiten, ideeën en ontwerpen en de ontwikkeling en uitvoering van het programma of project. Dit kunnen kant-en-klare activiteiten, programma's of projecten zijn, maar ook kan de CMV'er een programma ontwerpen die aansluit op een specifieke vraag van de klant. De CMV'er is een professional in het ontwerpen van een uitdagende leeromgeving, is gespecialiseerd in het inspelen op intrinsiek leren, kent de bronnen van het willen leren en kan hierin doelgroepsgewijs op inspelen.

§ 5.3 Eindconclusie

Ter afsluiting van deze scriptie kort en krachtig een eindconclusie vanuit het CMV-perspectief.

Het is voor zowel de ontwikkeling van de jongeren als voor de maatschappij (van de toekomst) van belang dat media-educatie, waarin internetgebruik centraal staat, een plaats krijgt in de Nederlandse digitale informatiemaatschappij. Er liggen voldoende kansen en mogelijkheden voor samenwerkingsverbanden en ontwikkeling op het gebied van media-educatie. Wanneer er voldoende tijd, ruimte, middelen, deskundigheid en

aandacht beschikbaar zijn kan er een media-educatief programma met potentie worden ontwikkeld. De CMV'er heeft als intermediair vanuit het maatschappelijk middenveld een sterke positie om een goede bijdrage te leveren in het tot stand brengen van media-educatie. Het basisprincipe waar vanuit de CMV'er als professional werkt is het tot stand brengen van een dialoog, welke van cruciaal belang is voor het ontwikkelen van een succesvol media-educatief programma. Vanuit het dialoog kan de CMV'er op een professionele manier nieuwe verbindingen leggen, reflecteren en evalueren. Het communicatieve en interactieve karakter van de agogisch dienstverlener sluit goed aan op de voorwaarden, uitgangspunten en de noodzakelijke taken voor het ontwikkelen van een media-educatief programma. De rol van de CMV'er is om haar kennis en visie op een adequate manier om te zetten in een uitdagende media-educatieve leeromgeving, waarin jongeren zich de mediacompetenties eigen kunnen maken en hun positie in de risicovolle digitale informatiemaatschappij versterkt wordt.

Nawoord

Ik hoop dat u deze scriptie met plezier heeft gelezen en wijzer bent geworden betreft de rol van de CMV'er in media-educatie. Als er meer tijd was geweest had ik graag meer werkvormen, praktijkideeën en mogelijkheden willen uitwerken. Desalniettemin hoop ik dat er voldoende helderheid van mijn verhaal uitgaat.

Literatuurlijst

Boekhorst, A., Kwast, I. & Wevers, D. (2005). *Informatievaardigheden*. Utrecht: Uitgeverij LEMMA BV

Boschma, J & Groen, I (2006). *Generatie Einstein, Slimmer, sneller en socialer. Communiceren met jongeren van de 21e eeuw*. Amsterdam: Pearson Education Benelux bv

Driel, H. van & redactie (2005). *Digitale communicatie*. Amsterdam: Boom onderwijs

Duimel, M. & Haan, J. de (2007). *Nieuwe links in het gezin, De digitale leefwereld van tieners en de rol van hun ouders*. Den Haag: Sociaal en Cultureel Planbureau

Fransen, J., Swager, P. & Wijngaards, G. (2006). *Jongeren en hun digitale wereld. Wat leraren en ouders eigenlijk moeten weten*. Assen: Van Gorcum

Gent, B. van & Katus, J. (2000). *Voorlichting in een risicovolle informatiemaatschappij, Theorieën, werkwijzen en perspectieven*. Alphen aan den Rijn: Samsom

Hermes, J., Naber, P. & Dieleman, A. (2007). *Leefwerelden van jongeren. Thuis, school, media en populaire cultuur*. Bussum: Uitgeverij Coutinho

Hoogenboezem, L. (1999). *Cultuur- en media-educatie*. Tilburg: MesoConsult BV

Sleurink, H. & Berg A. van den (2000). *Media-educatie, Een kennisinventarisatie. Een geschiedkundige, geografische, bestuurlijke en onderwijskundige ontdekkingsstocht*. Assen: Van Gorcum

Spierts, M. (2003). *Balanceren en stimuleren, Methodisch handelen in het social-cultureel werk*. Maarssen: Elsevier gezondheidszorg

Spierts, M. & redactie (2001). *Werken aan openheid en samenhang, Een nadere verkenning van culturele en maatschappelijke vorming*. Maarssen: Elsevier

Visser, J (2007) 'Media-educatie moet', *Van 12 tot 18*, april 2007: p. 28 - 30

Vlerk, D. van der (2005). *Inspireren tot leren, Het ontwerpen van een uitdagende leeromgeving*. Bussum: Uitgeverij Coutinho

Waal, V. de (2004). *Uitdagend leren, culturele en maatschappelijke activiteiten als leeromgeving*. Bussum: Uitgeverij Coutinho

Zoonen, L. van (2004). *Media, cultuur en burgerschap, Een inleiding*. Amsterdam: Uitgeverij Het Spinhuis