

**UNICEF-ESSAYREEKS
KINDERRECHTEN IN DE
DIGITALE WERELD**

unicef 

voor ieder kind

ESSAY 5

DIGITALE WEERBAARHEID: EEN PLEIDOOI VOOR PARTICIPATIE VAN KINDEREN

Erasmus Universiteit Rotterdam:

Esther Rozendaal, hoogleraar digitale weerbaarheid en veerkracht

Chiara de Jong, postdoc onderzoeker

UNICEF-ESSAYREEKS

KINDERRECHTEN IN DE DIGITALE WERELD

Dit essay is onderdeel van de UNICEF-essayreeks over kinderrechten in de digitale wereld. Met deze wetenschappelijk gefundeerde essayreeks beoogt UNICEF Nederland samen met de Universiteit Leiden en Kennisnet meer bewustwording te creëren en handelingsperspectief te bieden, gericht op het veiliger, toegankelijker en rechtvaardiger maken van de digitale wereld voor kinderen. Het VN-Kinderrechtenverdrag is namelijk onverkort van toepassing in de digitale wereld. Kinderen hebben het recht om online veilig en onbezorgd te kunnen spelen, vrienden te kunnen maken, te leren en te ontspannen. Om kinderrechten in de digitale wereld te waarborgen, is veel werk te doen, maar deze essays laten zien dat er voldoende perspectief is.

Digitale weerbaarheid: een pleidooi voor participatie van kinderen

Auteurs:

Esther Rozendaal, hoogleraar digitale weerbaarheid & veerkracht, Erasmus Universiteit Rotterdam
Chiara de Jong, postdoc onderzoeker, Erasmus Universiteit Rotterdam

Inhoudsopgave

1. Introductie	3
2. Kansen en risico's	4
3. Digitale weerbaarheid	5
3.1 Media-gerelateerde kennis en vaardigheden	5
3.2 Cognitieve vaardigheden	5
3.3 Motivatie	6
3.4 Fysieke en sociale omgeving	7
4. Implicaties voor interventies en beleid	8
5. Het belang van participatie	9
Referenties	10

1. Introductie

Kinderen groeien op in een interactieve digitale samenleving. Dat maakt hun leven op veel manieren makkelijker en aangenamer en biedt hen veel mogelijkheden. Digitale media kunnen echter ook negatieve effecten hebben op het leven en welzijn van kinderen. Om ervoor te zorgen dat kinderen gelijkwaardig en actief kunnen deelnemen aan de digitale samenleving op een manier die hun welzijn ten goede komt, is er een groeiende roep om hun digitale weerbaarheid te versterken.

Vaak wordt aangenomen dat de digitale weerbaarheid van kinderen kan worden vergroot door te investeren in hun digitale geletterdheid - en met name in mediawijsheid. Mediawijsheid verwijst naar de verzameling competenties die iemand nodig heeft om zich bewust, kritisch en actief te kunnen bewegen en ontwikkelen in de mediasamenleving (Netwerk Mediawijsheid, 2021). Sinds enkele jaren zien we een enorme groei aan interventies die zich richten op het versterken van de mediawijsheid van kinderen, zoals [lesprogramma's op scholen](#). Die interventies richten zich doorgaans op het versterken van media-gerelateerde kennis en vaardigheden van kinderen.

Alhoewel het hebben van media-gerelateerde kennis en vaardigheden een belangrijke voorwaarde is om digitaal weerbaar te kunnen zijn, is dit niet voldoende. Zelfs als kinderen over de nodige media-gerelateerde kennis en vaardigheden beschikken, handelen zij daar lang niet

altijd naar (Rozendaal e.a., 2011; Jeong e.a., 2012; Vahedi e.a., 2018). Dit impliceert dat het vergroten van media-gerelateerde kennis en vaardigheden, bijvoorbeeld door media-educatie op school, niet automatisch zal resulteren in digitaal weerbaar gedrag.

Wat hebben kinderen naast media-gerelateerde kennis en vaardigheden nodig om de kansen van de onlinewereld met succes te benutten en tegelijkertijd op een weerbare manier om te gaan met de risico's ervan? In dit essay staat deze vraag centraal. Gebaseerd op bestaande wetenschappelijke inzichten beargumenteren wij wat kinderen nodig hebben om digitaal weerbaar te zijn. Ook geven wij aan waarom het belangrijk is om kinderen actief te betrekken bij het onderzoeken van hun digitale weerbaarheid en bij het bedenken van interventies die helpen hun weerbaarheid te versterken. Kinderen een stem geven betekent samen met hen te onderzoeken hoe digitale media hun leven beïnvloedt, welke kansen en uitdagingen zij ervaren, en wat zij nodig hebben om digitaal weerbaar te zijn. Hierdoor ontstaan inzichten die politici, beleidsmakers, en interventie-ontwikkelaars helpen om doeltreffende initiatieven te ontwikkelen die aansluiten bij de leefwereld en behoeften van kinderen en een positieve bijdrage kunnen leveren aan hun welzijn. Het thema van dit essay hangt daarmee nauw samen met verschillende rechten uit het [Kinderrechtenverdrag](#), (IVRK) zoals het recht van kinderen op ontwikkeling (artikel 6 IVRK) en het recht op betekenisvolle participatie (onder andere artikel 12 IVRK).

2. Kansen en risico's

Digitale media bieden kinderen veel kansen en mogelijkheden. Zo kunnen digitale media kinderen helpen om contacten te leggen, relaties te verdiepen en hun identiteit te vormen. Ook kunnen digitale media hen aanmoedigen om te leren, te groeien en zich te ontwikkelen tot actieve wereldburgers (Allen, e.a., 2014; Pang e.a., 2022; Valkenburg & Peter, 2011). Er kunnen echter ook negatieve effecten kleven aan het gebruik van digitale media. Eén van de grootste zorgen in het huidige debat is de impact ervan op het welzijn van kinderen. Onderzoek toont bijvoorbeeld aan dat het gebruik van digitale media, met name social media, kan bijdragen aan een verhoogd risico op depressie, angstsymptomen, angst om dingen te missen en eenzaamheid (Nesi, 2020; Valkenburg, Meier & Beyens, 2022).

Een ander punt van zorg is de toenemende dreiging van artificiële intelligentie (AI) en andere opkomende technologieën voor het welzijn en de rechten van kinderen (UNICEF, 2021). Zo worden de meeste dagelijkse

online interacties van kinderen al aangestuurd door AI. Voorbeelden zijn de slimme algoritmen die bepalen met welke entertainment- en nieuwscontent kinderen geconfronteerd worden op social media, naar welke muziek ze luisteren op hun streamingdiensten of welke onlineadvertenties ze zien. Dit kan nuttig zijn, omdat het online ervaringen persoonlijker en relevanter maakt. Maar het brengt ook het risico met zich mee van het ontwikkelen van een beperkt wereldbeeld door filterbubbels en echokamers, schending van de privacy door commerciële gegevensverzameling en profileringspraktijken en misleiding door blootstelling aan desinformatie zoals deepfakes. Bovendien dreigt een nieuwe digitale kloof te ontstaan. Waar sommige kinderen mogelijk veel baat hebben bij AI-gestuurde onlinediensten, kan de betrokkenheid van anderen juist beperkt zijn vanwege een laag kennis- en vaardigheidsniveau of een gebrek aan toegang tot de benodigde apparatuur (Yang, 2022). Dit kan leiden tot meer sociale ongelijkheid (UNICEF, 2017).



3. Digitale weerbaarheid

Digitale weerbaarheid is een dynamisch proces waarin digitale mediagebruikers adaptief strategieën toepassen die hen helpen om de risico's van de onlinewereld te beperken en de kansen ervan optimaal te benutten (Hammond, Polizzi & Bartholomew, 2023; Lee & Hancock, 2023; Sun e.a., 2022). Dit proces kan zowel voor, tijdens en na interactie met digitale media plaatsvinden. Strategieën die voor het gebruik van digitale media ingezet worden zijn vaak preventief van aard en gericht op het voorkomen van online risico's. Denk aan het instellen van een sterk wachtwoord, het gebruik van een antivirus-app of het instellen van een limiet op schermtijd. Strategieën die tijdens interactie met digitale media gebruikt worden zijn juist gericht op het beperken en oplossen van online risico's. Voorbeelden zijn het kritisch reflecteren op de betrouwbaarheid van online-informatie en het rapporteren van vervelende berichten op social media bij het desbetreffende platform. Strategieën die na gebruik van digitale media worden toegepast hebben veelal betrekking op het terugveren van online risico's, zoals het bijsturen van negatieve gevoelens die ontstaan door online-ervaringen of het inschakelen van externe hulp bij een online pestincident.

Onderzoek naar de digitale weerbaarheid van kinderen laat zien dat niet alle kinderen even weerbaar zijn online. Sommigen zijn succesvoller in het toepassen van weerbaarheidsstrategieën dan anderen en daardoor beter in staat om online risico's effectief te beperken en kansen optimaal te benutten. Waarom is het ene kind digitaal weerbaarder dan de ander? Gebaseerd op bestaande empirische en theoretische inzichten vanuit de communicatiewetenschap, ontwikkelingspsychologie en gedragswetenschap stellen wij dat er verschillende individuele en omgevingsfactoren van invloed zijn op de digitale weerbaarheid van kinderen. Hieronder zullen wij enkele van die factoren achtereenvolgens bespreken.

3.1 Media-gerelateerde kennis en vaardigheden

Inzichten uit de communicatiewetenschap suggereren dat het hebben van media-gerelateerde kennis en vaardigheden een belangrijke voorwaarde is om digitaal weerbaar te kunnen zijn. Zo veronderstelt Potter's theorie van mediawijsheid dat media-gerelateerde kennis en vaardigheden fundamenteel zijn voor het verwerven van mediawijsheid, omdat het de context biedt waarbinnen

individuen, jong en oud, toegang kunnen krijgen tot media, en media kunnen begrijpen, evalueren en creëren (Potter, 2004). Zo is het bijvoorbeeld alleen mogelijk voor iemand om kritisch na te denken over reclameboodschappen als diegene ook de commerciële en persuasieve aard van de boodschap kan herkennen en begrijpen. En om niet ten prooi te vallen aan desinformatie online, moeten mediagebruikers eerst weten hoe ze de betrouwbaarheid van een bron kunnen identificeren.

Het Mediawijsheid Competentiemodel (Netwerk Mediawijsheid, 2021) biedt inzicht in welke media-gerelateerde kennis en vaardigheden belangrijk zijn. Volgens dit model zijn er acht mediawijsheid-competenties, die samen te zien zijn als het geheel van kennis, vaardigheden en mentaliteit die ieder individu, en dus ook ieder kind, nodig heeft om te bewegen in deze mediasamenleving. Deze competenties zijn het bedienen van apparaten en software, het exploreren van toepassingen, het vinden van informatie, het creëren met media, het verbinden via media, het discussiëren over media, het doorgronden van media en het reflecteren op mediagebruik. Media-educatie zou zich daarom moeten richten op het overbrengen van deze competenties als voorwaarde voor het begrijpen en gebruiken van digitale media, wat essentieel is om digitaal weerbaar te kunnen zijn. In Nederland gebeurt dit momenteel met de implementatie van de kerndoelen digitale geletterdheid in het basisonderwijs en voortgezet onderwijs.

3.2 Cognitieve vaardigheden

Het hebben van media-gerelateerde kennis en vaardigheden is dus een belangrijk onderdeel van de digitale weerbaarheid van kinderen. Eerder onderzoek heeft echter aangetoond dat het hebben van media-gerelateerde kennis en vaardigheden niet automatisch leidt tot veranderingen in gedrag dat bijdraagt aan de digitale weerbaarheid van kinderen. Wetenschappelijke inzichten over de cognitieve ontwikkeling van kinderen suggereren dat dit komt doordat de cognitieve vaardigheden die ze nodig hebben om kennis en vaardigheden om te zetten in actie nog niet volledig ontwikkeld zijn (Diamond, 2012). Om digitale media op weerbare manier te gebruiken, moeten kinderen dus in staat zijn om hun impulsieve reacties op mediagebruik te controleren en in plaats daarvan op een andere manier te reageren. Dit proces wordt ook wel

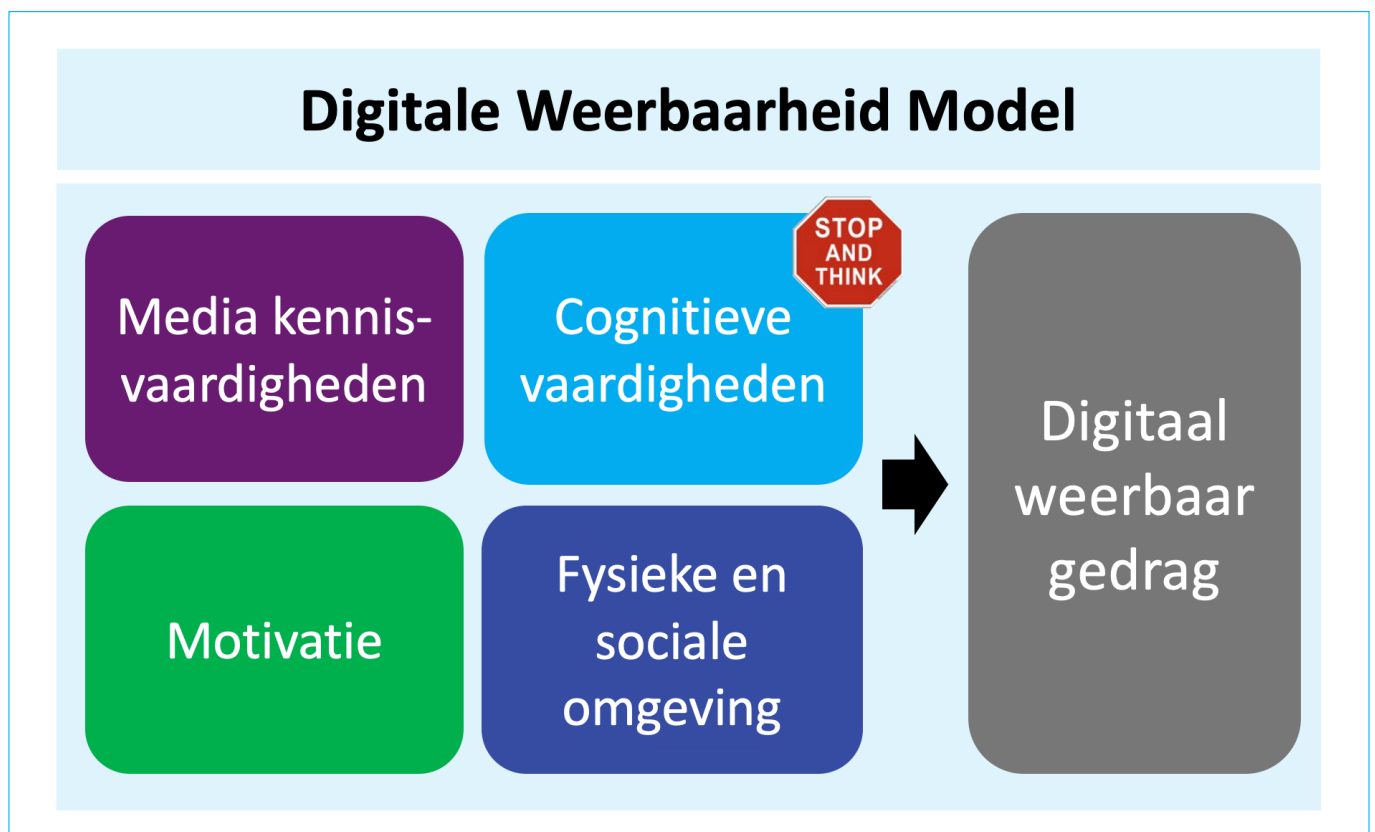
de stop-en-denk reactie genoemd, omdat het vereist dat kinderen hun impulsieve reacties controleren en vervolgens een strategie bedenken om met de situatie om te gaan (Rozendaal & Figner, 2020). De stop-en-denk reactie is nauw verbonden met de executieve functies van kinderen. Dit is een set mentale processen die helpen bij het monitoren en controleren van emoties, gedachten en acties, en die pas op jongvolwassen leeftijd volledig ontwikkeld zijn (Diamond, 2012).

Executieve functies als aandachtscontrole, actiecontrole en emotieregulatie spelen een sleutelrol in het vermogen van kinderen om te stoppen en na te denken als zij digitale media gebruiken. Aandachtscontrole maakt het mogelijk om irrelevante informatie te weren en relevante informatie efficiënt op te halen en te integreren. Als kinderen media op een weerbare manier willen gebruiken, is aandachtscontrole nodig om de media-inhoud te verwerken en proactief te reageren door de aandacht te verleggen of relevante kennis en vaardigheden efficiënt uit het geheugen op te halen. Daarnaast zijn actiecontrole en emotieregulatie nodig om impulsieve emotionele en gedragsneigingen te overwinnen als reactie op de verleidelijke aantrekkingskracht van de media. Kinderen met beter ontwikkelde actiecontrole en emotieregulatie gedragen zich over het algemeen meer zelfsturend en onafhankelijk. Ook tonen zij meer doorzettingsvermogen.

De aanname is dat kinderen met minder ontwikkelde executieve functies eerder geneigd zullen zijn om onmiddellijk te reageren op de emotioneel aantrekkelijke aspecten van digitale media die ze gebruiken, en daardoor minder geneigd zullen zijn om een stop-en-denk reactie uit te voeren. Hierdoor zullen zij eerder nadelen ondervinden van digitale media.

3.3 Motivatie

Naast het hebben van de media-gerelateerde kennis en vaardigheden en de cognitieve vaardigheden (executieve functies) die nodig zijn om zich digitaal weerbaar te gedragen, is het ook belangrijk dat kinderen gemotiveerd zijn om dat te doen. Gedragswetenschappelijke theorieën, zoals het COM-B model (Michie e.a., 2011) suggereren dat motivatie een belangrijke determinant is van gedrag. Dat kinderen zich digitaal weerbaar kunnen gedragen, omdat ze de juiste kennis en vaardigheden hebben, betekent niet automatisch dat zij zich ook zo willen gedragen. Motivatie is nodig om kennis en vaardigheden om te zetten in gedrag. Of kinderen gemotiveerd zijn om bepaald gedrag te vertonen, hangt volgens de zelfdeterminatietheorie af van de mate waarin zij autonomie, competentie en sociale verbondenheid ervaren (Deci & Ryan, 2000). Autonomie gaat om de mate waarin kinderen ervaren dat ze zelf mogen beslissen, zoals welke weerbaarheidsstrategieën ze gebruiken.



Rozendaal, 2023

Bij competentie gaat het om het vertrouwen dat zij hebben in hun eigen kunnen. Denk bijvoorbeeld aan zelfvertrouwen in het effectief kunnen toepassen van strategieën. Bij sociale verbondenheid staat het gevoel van verbinding met anderen centraal. Een voorbeeld is de mate waarin kinderen vertrouwen ervaren in anderen en hen om hulp durven vragen.

3.4 Fysieke en sociale omgeving

Een ander belangrijk uitgangspunt van theorieën over gedragsverandering is dat gedrag niet in een vacuüm plaatsvindt maar afhankelijk is van de fysieke en de sociale omgeving (Michie e.a., 2011). De fysieke en sociale omgeving kunnen digitaal weerbaar gedrag van kinderen zowel belemmeren als faciliteren. Bij de fysieke omgeving gaat het bijvoorbeeld om de mate waarin de eigenschappen van digitale mediaplatformen en apps weerbaar gedrag mogelijk maken. Zo kan het ontwerp van games er bijvoorbeeld voor zorgen dat het heel uitdagend is voor kinderen om te stoppen of zich ervan te weerhouden om in-game aankopen te doen (Van der Hof, 2022). Aan de andere kant kunnen bepaalde eigenschappen van platforms en apps kinderen ook helpen zich online weerbaar te gedragen. Een voorbeeld daarvan

zijn platforms en apps die werken via 'privacy-by-design', waarbij in het ontwerp al rekening wordt gehouden met de privacy van kinderen.

Ook de sociale omgeving kan op verschillende manieren van invloed zijn op de digitale weerbaarheid van kinderen. Zo spelen sociale normen een belangrijke rol. Denk hierbij aan de mate waarin vrienden zich ook digitaal weerbaar gedragen, of waarin dat gedrag door de sociale omgeving wordt goedgekeurd. Als klasgenoten bijvoorbeeld hun sociale mediaprofiel afschermen voor onbekenden, zijn kinderen zelf ook eerder geneigd dat te doen.

Daarnaast kan media-opvoeding door ouders een rol spelen. Door mee te kijken met wat kinderen doen online en gesprekken te voeren over online risico's kunnen ouders kinderen helpen met strategieën om risico's te beheersen. Een open dialoog is daarbij belangrijk. Kinderen geven aan dat ze veel hebben aan hun gesprekken met ouders of andere media-opvoeders als die gesprekken emotioneel ondersteunend en niet-oordelend zijn. Ook helpt het als media-opvoeders digitale weerbaarheid erkennen als een proces van vallen en opstaan, waarin fouten maken onderdeel is van het leerproces (Hammond e.a., 2023).

4. Implicaties voor interventies en beleid

Bovenstaande theoretische en empirische inzichten suggereren dat kinderen zich pas weerbaar en veerkrachtig zullen gedragen als zij de media-gerelateerde kennis en vaardigheden hebben die nodig zijn het gedrag te vertonen, de nodige cognitieve vaardigheden (executieve functies) hebben, gemotiveerd zijn om het gedrag te vertonen en door de media en sociale omgeving in de gelegenheid gesteld worden om het gedrag te vertonen. Deze inzichten hebben belangrijke implicaties voor de ontwikkeling van interventies en beleid - met als doel om de digitale weerbaarheid van kinderen te versterken.

Voor interventies als media-educatieprogramma's op scholen, is het belangrijk om niet alleen te richten op het aanleren van media-gerelateerde kennis en vaardigheden, maar ook op het versterken van de executieve vaardigheden (stop-en-denk). Ook is het verhogen van de motivatie die kinderen nodig hebben om tijdens het gebruik van digitale media effectieve strategieën toe te passen belangrijk. Zodoende kunnen kinderen kansen van digitale media optimaal benutten en risico's voorkomen of oplossen. Hoewel executieve vaardigheden zich op natuurlijke wijze ontwikkelen wanneer kinderen ouder worden, toont onderzoek aan dat deze vaardigheden trainbaar zijn en op elke leeftijd verbeterd kunnen worden. Mindfulness en andere cognitieve en sociaal-emotionele ontwikkelingsprogramma's bieden in dat opzicht nuttige technieken, met name wanneer zij in combinatie aangeboden worden (Diamond & Lee, 2011; Langenberg & Brandsma, 2013; Snel, 2019).

Voor media-opvoeders die kinderen willen motiveren zich digitaal weerbaar te gedragen, is het vooral belangrijk om in te zetten op autonome motivatie. Dat kan door kinderen zelf argumenten te laten bedenken voor het toepassen van strategieën die hen helpen online risico's te vermijden en kansen te benutten. Vermijd daarbij controlerend taalgebruik, want dat geeft een grotere kans op weerstand en een lagere kans op de gewenste gedragsverandering. Creëer daarnaast het gevoel dat het hun zal lukken om weerbaarheidsstrategieën toe te passen door vertrouwen in hen te tonen en positieve feedback te geven op hun prestaties. Toon ook empathie en begrip richting kinderen. En benadruk dat ze door bepaald gedrag te vertonen, zoals melding maken van discriminerende sociale mediaberichten, niet alleen zichzelf maar ook anderen helpen om de onlinewereld leuker, veiliger, en socialer te maken.

Beleid moet gericht zijn op regels en richtlijnen die de digitale weerbaarheid van kinderen faciliteren, oftewel hen in de gelegenheid stellen zich online weerbaar te gedragen. Een voorbeeld van zulk beleid is het schoolbeleid voor smartphones (Pijpers, 2023). Vanaf 1 januari 2024 geldt een nieuwe landelijke richtlijn in het voortgezet onderwijs voor smartphones en andere apparaten in de les. De richtlijn is dat dit soort apparatuur alleen nog wordt gebruikt voor educatieve doelen. Vanaf het schooljaar 2024/2025 geldt deze afspraak ook voor het primair onderwijs. Het doel van dit landelijke beleid is om een schoolomgeving te creëren waarin het kinderen makkelijker wordt gemaakt zich niet onnodig af te laten leiden door hun apparaten.

Een ander voorbeeld is de Kijkwijzer van het Nederlands Instituut voor de Classificatie van Audiovisuele Media (NICAM). De Kijkwijzer waarschuwt voor mogelijk schadelijke inhoud in televisieprogramma's, series, en films. Sinds 1 juli 2022 moeten ook uploaders van onlinevideo's die gevestigd zijn in Nederland, een KvK inschrijving hebben, meer dan 500.000 volgers hebben en minimaal 24 video's per jaar publiceren de Kijkwijzer toepassen om kinderen te waarschuwen voor mogelijk schadelijke beelden. Het gaat bijvoorbeeld om beelden met geweld, seks, dierenleed of 'enge' dingen. Kinderen geven aan graag een waarschuwing te krijgen voor zulke beelden zodat ze zelf kunnen bepalen of te kijken of door te scrollen (NICAM, 2023). Het toepassen van Kijkwijzer maakt het dus makkelijker voor kinderen om strategieën toe te passen die bijdragen aan hun digitale weerbaarheid.

Ook de [Code voor Kinderrechten](#) is een goed voorbeeld van een beleidsinstrument dat de digitale weerbaarheid van kinderen kan faciliteren. Deze code biedt handvatten die ontwerpers en ontwikkelaars helpen om de rechten van kinderen te begrijpen en toe te passen bij de ontwikkeling van apps, games, slimme apparaten en andere digitale technologie. Het vooropstellen van het belang van het kind bij alle digitale activiteiten met een impact op kinderen is het leidend beginsel in deze code. Door in het ontwerp van apps, games, slimme apparaten en andere digitale technologie rekening te houden met het belang van kinderen en hun unieke eigenschappen worden risico's geminimaliseerd. Een ander belangrijk beginsel van de code is dat persoonsgegevens op een voor kinderen rechtmatige wijze verwerkt worden. En dat informatie over het gebruik van een digitale dienst herkenbaar en makkelijk te begrijpen moet zijn voor het kind.

5. Het belang van participatie

De inzichten in dit essay helpen om de digitale weerbaarheid van kinderen - en de factoren die die weerbaarheid faciliteren en hinderen - vanuit een theoretisch perspectief beter te begrijpen. Voor de ontwikkeling van effectieve interventies en beleid is het echter cruciaal om naast een theoretisch perspectief ook het perspectief van kinderen zelf mee te nemen. Ook is het van belang om rekening te houden met hun belevingswereld. Wat zien zij zelf als de belangrijkste kansen en risico's van hun onlinewereld? Welke coping strategieën zijn in hun ogen effectief om met die kansen en risico's om te gaan? Wat hindert of helpt hen om die strategieën toe te passen? Wat vinden zij zelf belangrijk om te leren? En welke interventies passen daarbij?

Kinderen worden nog zelden gevraagd om actief mee te doen, te praten en te beslissen over de ontwikkeling van beleid en interventies gericht op hun digitale weerbaarheid. UNICEF en het Ministerie van Buitenlandse zaken zetten recent een eerste stap richting het betrekken van jongeren bij beleidsontwikkeling rondom digitalisering (UNICEF, 2023), maar het zijn nog altijd voornamelijk volwassen professionals en beleidsmakers die bepalen hoe beleidsmaatregelen en interventies eruitzien. Kinderen hebben een ander perspectief dan volwassenen, zeker als het om digitale media gaat. Zo bleek uit eerder onderzoek dat kinderen zich vooral druk maakten over geweldadige beelden online, wat juist over het hoofd werd gezien door

onderzoekers, het publieke debat en beleid (Livingstone e.a., 2014). Door in gesprek te gaan met kinderen, zoals eerder bijvoorbeeld gebeurde bij het betrekken van De Jonge Klimaatbeweging in het Nederlandse Klimaatakkoord, worden vragen, behoeften, belevingen en oplossingen duidelijk. De manier waarop kinderen hun onlinewereld zien en ervaren kan het perspectief van volwassen professionals en beleidsmakers verrijken en hen helpen om interventies en beleid te ontwikkelen die er voor de kinderen echt toe doen. De interventie of het beleid zelf heeft daardoor vaak meer impact.

Door mee te doen, denken en beslissen ontwikkelen kinderen bovendien hun talenten, vaardigheden en competenties. Betekenisvolle participatie geeft het gevoel dat ze gezien worden en dat hun mening ertoe doet. Richtlijnen voor betekenisvolle participatie benadrukken daarbij het belang van gelijkwaardigheid tussen kinderen en onderzoekers, een focus op actie en verandering en een actieve rol voor kinderen in alle fases van het onderzoek, ook bij de interpretatie van de uitkomsten (Dedding e.a., 2023). Als kinderen op een gelijkwaardige manier mee mogen beslissen wordt een van de meest basale behoeften van kinderen erkend - het gevoel inspraak en invloed te hebben. Deze basisbehoefte is volgens het VN-Kinderrechtenverdrag bovendien een fundamenteel recht. Daarom is het, zeker rondom digitale weerbaarheid, essentieel om kinderen écht serieus te nemen in deze discussie.

Referenties

1. Allen, K. A., Ryan, T., Gray, D. L., McInerney, D. M., & Waters, L. (2014). "Social media use and social connectedness in adolescents: The positives and the potential pitfalls." *The Educational and Developmental Psychologist*, 31, 18-31. <https://doi.org/10.1017/edp.2014.2>
2. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). "The 'what' and 'why' of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior." *Psychological inquiry*, 11, 227-268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
3. Dedding, C., Wammes, M., Verspyck Mijnsen, C., Aussems, K., & Pannebakker, N. (2023). "Richtlijnen voor kinderen, jongeren en onderzoekers die echt willen samenwerken in onderzoek." *School for Participation*. https://www.schoolforparticipation.nl/wp-content/uploads/2023/01/2023_Richtlijnen-Jongerenparticipatie-in-Onderzoek.pdf
4. Diamond, A. & Lee, K. (2011). "Interventions shown to aid executive function development in children 4-12 years old." *Science*, 333, 959-964. <https://doi.org/10.1126/science.1204529>
5. Diamond, A. (2012). "Executive functions." *Annual Review of Psychology*, 64, 135-168. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-113011-143750>
6. Hammond, S. P., Polizzi, G., & Bartholomew, K. J. (2023). "Using a socio-ecological framework to understand how 8–12-year-olds build and show digital resilience: A multi-perspective and multimethod qualitative study." *Education and Information Technologies*, 28, 3681-3709. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11240-z>
7. Izard, C. E., King, K. A., Trentacosta, C. J., Morgan, J. K., Laurenceau, J. P., Krauthamer-Ewing, E. S., & Finlon, K. J. (2008). "Accelerating the development of emotion competence in Head Start children: Effects on adaptive and maladaptive behavior." *Development and psychopathology*, 20, 369-397. <https://doi.org/10.1017/S0954579408000175>
8. Jeong, S. H., Cho, H., & Hwang, Y. (2012). "Media literacy interventions: A meta-analytic review." *Journal of Communication*, 62, 454-472. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2012.01643.x>
9. Langenberg, G. & Brandsma, R. (2013). "MindfulKids, HeartfulKids. Een boek voor kinderen over aandacht en vriendelijkheid." LannooCampus.
10. Lee, A. Y., & Hancock, J. T. (2023). "Developing digital resilience: An educational intervention improves elementary students' response to digital challenges." *Computers and Education Open*, 100144. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2023.100144>
11. Michie, S., Van Stralen, M. M., & West, R. (2011). "The behaviour change wheel: a new method for characterising and designing behaviour change interventions." *Implementation science*, 6, 1-11. <https://doi.org/10.1186/1748-5908-6-42>
12. Nesi, J. (2020). "The impact of social media on youth mental health: challenges and opportunities." *North Carolina medical journal*, 81, 116-121. <https://doi.org/10.18043/ncm.81.2.116>
13. Netwerk Mediawijsheid (2021). "Toelichting Mediawijsheid Competentiemodel 2021." <https://netwerkmediawijsheid.nl/wp-content/uploads/sites/6/2021/05/Toelichting-Mediawijsheid-Competentiemodel-2021-2.pdf>
14. NICAM (2023). "Onderzoek toepassing Kijkwijzer voor social mediaplatforms Instagram en TikTok." <https://nicam.nl/files/NICAM-onderzoek-Kijkwijzer-op-TikTok-en-Instagram-juli-2023.pdf>
15. Pang, H., Qin, K., & Ji, M. (2022). "Can social network sites facilitate civic engagement? Assessing dynamic relationship between social media and civic activities among young people." *Online Information Review*, 46, 79-94. <https://doi.org/10.1108/OIR-10-2020-0453>
16. Potter, W. J. (2004). "Theory of media literacy: A cognitive approach." Sage Publications
17. Pijpers, R. (2023). "Smartphonebeleid op school: deze stappen helpen je op weg." <https://www.kennisnet.nl/artikel/6635/smartphonebeleid-op-school-deze-stappen-helpen-je-op-weg/>
18. Rozendaal, E., & Figner, B. (2019). "Effectiveness of a school-based intervention to empower children to cope with advertising." *Journal of Media Psychology*, 32, 107-118. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000262>
19. Rozendaal, E., Lapierre, M. A., Van Reijmersdal, E. A., & Buijzen, M. (2011). "Reconsidering advertising literacy as a defense against advertising effects." *Media Psychology*, 14, 333-354. <https://doi.org/10.1080/15213269.2011.620540>
20. Snel, E. (2019). "Stilzitten als een kikker." Kosmos Uitgevers.
21. Sun, H., Yuan, C., Qian, Q., He, S., & Luo, Q. (2022). "Digital resilience among individuals in school education settings: a concept analysis based on a scoping review." *Frontiers in Psychiatry*, 13, 858515. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2022.858515>
22. UNICEF (2017). "The state of the world's children 2017." <https://www.unicef.org/media/48601/file>
23. UNICEF (2021). "Policy guidance on AI for children." <https://www.unicef.org/globalinsight/media/2356/file>

24. UNICEF (2023). "UNICEF en Ministerie van BZK lanceren Jongerenraad Digitalisering." <https://www.unicef.nl/nieuws/2023-09-13-unicef-en-ministerie-van-bzk-lanceren-jongerenraad-digitalisering>
25. Vahedi, Z., Sibalis, A., & Sutherland, J. E. (2018). "Are media literacy interventions effective at changing attitudes and intentions towards risky health behaviors in adolescents? A meta-analytic review." *Journal of adolescence*, 67, 140-152. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2018.06.007>
26. Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). "Online communication among adolescents: An integrated model of its attraction, opportunities, and risks." *Journal of adolescent health*, 48, 121-127. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2010.08.020>
27. Valkenburg, P. M., Meier, A., & Beyens, I. (2022). "Social media use and its impact on adolescent mental health: An umbrella review of the evidence." *Current opinion in psychology*, 44, 58-68. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2021.08.017>
28. Van de Weijer-Bergsma, E., Langenberg, G., Brandsma, R., Oort, F. J., & Bögels, S. M. (2014). "The effectiveness of a school-based mindfulness training as a program to prevent stress in elementary school children." *Mindfulness*, 5, 238-248. <https://doi.org/10.1007/s12671-012-0171-9>
29. Van der Hof, S., van Hilten, S., Ouburg, S., Birk, M. V., & van Rooij, A. J. (2022). "'Don't gamble with children's rights': How behavioral design impacts the right of children to a playful and healthy game environment." *Frontiers in digital health*, 4, 822933. <https://doi.org/10.3389/fdgth.2022.822933>
30. Yang, W. (2022). "Artificial Intelligence education for young children: Why, what, and how in curriculum design and implementation." *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 3, 100061. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100061>

Voor de inhoud van de essays zijn verschillende auteurs genodigd. De vervatte opvattingen en stellingname in deze essay zijn om deze reden niet per definitie de mening van UNICEF Nederland.

Als 's werelds grootste kinderrechtenorganisatie biedt UNICEF hulp bij acute nood en hulp op de lange termijn. UNICEF is de VN-kinderrechtenorganisatie, met een unieke opdracht vanuit de Verenigde Naties: alle kinderen geven waar ze recht op hebben. UNICEF werkt samen met regeringen en partners en lobbyt voor het waarborgen van kinderrechten. Dat doen we in Nederland en overal op de wereld. Samen maken we het verschil voor ieder kind. Voor nu én morgen.

De UNICEF-essayreeks, waar dit essay onderdeel van uitmaakt, is tot stand gekomen in samenwerking met de Universiteit Leiden en Kennisnet.



Universiteit
Leiden

Kennisnet

Op de hoogte blijven van de essays en de lancering van de essaybundel ga dan naar: www.unicef.nl/digitale-leefomgeving-kinderen

unicef 

voor ieder kind

UNICEF Nederland
Bezuidenhoutseweg 74
2594 AW Den Haag

088 444 9650
info@unicef.nl
www.unicef.nl