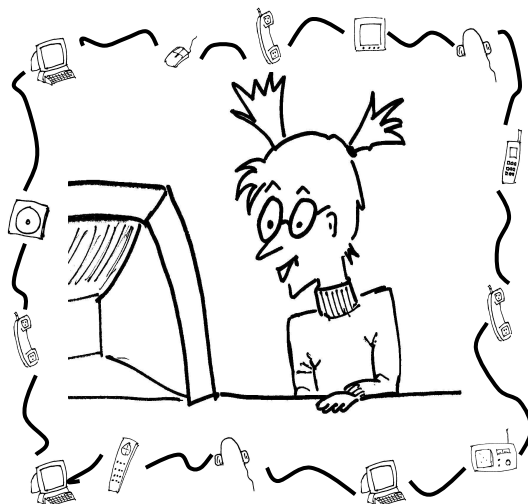


Vormingsavond



Invloed van TV en Multimedia op de opvoeding van kinderen

door Jo Voets

In bijna alle gezinnen is minstens 1 tv aanwezig (in meer dan 50% minstens twee televisies). Bijna alle kinderen kijken elke dag (even) naar de televisie. Het medium speelt dus van jong tot oud een rol in het leven. Er is daarom veel onderzoek gedaan naar het kijkgedrag van kinderen. Hieronder staat een aantal bevindingen uit deze onderzoeken.

Hoeveel?

De televisie is populair. Op de vraag welk medium minstens 1 keer per week wordt gebruikt, antwoordde in een onderzoek 97% van de ondervraagde kinderen 'de televisie'. Maar hoeveel kijken kinderen dan gemiddeld?

De ondervraagde kinderen kijken gemiddeld 6½ dag per week naar de televisie. Vanaf 11 jaar wint internet terrein, maar de televisie blijft bij deze vraag het hoogste percentage behouden. Andere media (pc/internet) nemen in ieder geval geen televisietijd in beslag. Die tijd wordt van andere bezigheden afgesnoept.

Kinderen tot 12 jaar kijken gemiddeld 1½ tot 2 uur per dag naar de tv. Dit is sterk afhankelijk van het seizoen. In de zomer spelen kinderen liever buiten en kijken daardoor gemiddeld minder tv (in juli, augustus, september 1½ uur) dan in de winter (in de overige maanden 2 uur).

Uit het Kijk- en Luisteronderzoek blijkt verder dat kinderen in de voorschoolse leeftijd meer kijken dan de schoolgaande kinderen tot een jaar of 8. Maar dat verschil is niet erg groot. De cijfers laten in ieder geval een tweedeling zien: tot een jaar of 8 kijken de kinderen gemiddeld minder dan twee uur, vanaf 9 jaar gaat de kijktijd omhoog, naar meer dan 2 uur per dag.

Wanneer?

Sinds de start van het medium televisie in de jaren 50 is het uitermate geschikt om *na het eten* even bij te komen, om te ontspannen. Voor 75% van de gezinnen is dat nog steeds zo. Tegenwoordig worden er non-stop televisieprogramma's aangeboden en ook voor kinderen is er op vrijwel elk moment van de dag wel iets bij. Ook door de aanwezigheid van video kan zelf bepaald worden wanneer tv gekeken wordt. In bijna elk huishouden zijn minstens twee televisies en één videorecorder aanwezig.

Kinderen kijken vaak op drukke momenten in het gezin televisie. *Voor het naar school gaan* kijkt 46% van de kinderen televisie, *tijdens het eten koken* is dat 72%. Ouders hebben dan even 'de handen vrij' om voor het gezin te zorgen. Al met al kijken kinderen misschien wel veel en vaak tv: uit de volgende top 10 blijkt dat ze nog steeds het liefst buiten spelen!

- 1. Buiten spelen 67%
- 2. Computer spelletje doen 53%
- 3. Televisie kijken 52%

- 4. Sporten 28%
- 5. Binnen spelen 28%
- 6. Internetten 15%
- 7. Bioscoop bezoeken 14%
- 8. Video kijken 10%
- 9. Boek lezen 10%
- 10. Muziek instrument spelen 7%

Hoe?

Een kind leert lezen, maar televisie kijken niet. Toch zijn ook bij het televisie kijken bepaalde vaardigheden nodig. Die ontwikkelt een kind gaandeweg. Ouders kunnen daarbij helpen. Op school komt media-educatie ook steeds meer aan de orde.

Fantasie - werkelijkheid

Om de wereld te leren begrijpen en angst te verminderen, is het van belang dat een kind leert 'echt' en 'niet echt' te onderscheiden. Tot een jaar of 4 geloven kinderen dat alles op tv echt is. Fantasiefiguren wonen in de televisie en kinderen reageren enthousiast op vragen. Vanaf een jaar of 3 weten kinderen vaak of ze zelf fantaseren of niet. Maar dat is door hen zelf bepaald. Bij televisie-inhoud is dat onderscheid veel moeilijker te maken.

5 t/m 8-jarigen bevinden zich in een overgangsfase. Pino is iemand met een pak aan, maar een dokter uit een serie met acteurs is in het echte leven ook arts. Pas vanaf een jaar of 7 begrijpen kinderen dat iets engs op televisie 'maar gespeeld is'.

Van 9 t/m 12 jaar ontwikkelt dit besef zich verder. Langzamerhand gaan ze begrijpen dat het er bij de politie anders toe zal gaan dan in de series op tv. Reality-tv bijvoorbeeld maakt het niet gemakkelijker. Zelfs volwassenen vragen zich af tot in hoeverre Jerry Springer gespeeld of echt is!

Verstandelijke ontwikkeling

Kinderen van 2 tot 5 jaar letten vooral op direct waarneembare, uiterlijke kenmerken. Aan een 'lelijk' uiterlijk koppelen ze negatieve eigenschappen. Een heks of monster is 'gemeen', ook al gedraagt het figuur zich vriendelijk. Een vermogen om te relativeren en te letten op details, is nog niet ontwikkeld. Het volgende onderzoek is daar een leuk voorbeeld van (Acuff, 1997): er werd meisjes gevraagd een keuze te maken uit een simpele pop met een groot hart op haar jurk of een pop met allerlei technische snufjes en een prachtig gezichtje. Bijna alle meisjes kozen de simpele pop (*bron: Pattie Valkenburg: Beeldschermkinderen*). Herhaling draagt bij aan het leren letten op details. Omdat kinderen de grote lijnen en verrassingen al kunnen voorspellen, gaan ze nieuwe dingen zoeken. Dan gaan ze wel letten op wat de figuren precies zeggen of doen. Kinderen vanaf een jaar of 5 kenmerken zich door zwart-wit denken. Een karakter is goed of slecht, lelijk of mooi. Aan de hand hiervan proberen ze de wereld te begrijpen. Vanaf een jaar of 8 ontwikkelen kinderen de capaciteit om aan de hand van details een oordeel te vellen over kwaliteit.

Tempo

Het tempo bij de televisie ligt hoog, bijvoorbeeld in vergelijking met (voor)lezen. Als een kind leest, kan het even stoppen om na te denken of terug te lezen. Bij de televisie is daar geen tijd voor. Een programma kan te snel gaan, waardoor het (jonge) kind het verhaal niet meer begrijpt. Voor jonge kinderen is het in dat geval leuk om een (voor)leesboek te lezen van een televisieprogramma. Het is voor het kind gemakkelijker om een (voor)leesverhaal te begrijpen. Daarnaast vindt een kind het leuk om bij herhaling van het verhaal te kunnen voorspellen wat er gaat gebeuren. Dat draagt bij aan het zelfvertrouwen.

Tijd

Op de televisie is tijd een heel ander fenomeen dan in het echte leven. De tijd wordt vaak ingekort. De ene scène speelt zich nog af in de middag, de volgende ineens de volgende ochtend. Soms start een verhaal met het einde en wordt er daarna pas verteld wat er precies gebeurd is.

Perspectief

De camera registreert een verhaal. Tijdens de ene scène wordt meegekeken met figuur X, tijdens de andere scène met figuur Y. Een volwassene begrijpt dat deze wisselingen van perspectief één verhaal vertellen. Maar volwassenen beschikken over de benodigde tv-ervaring om deze 'beeldtaal' te begrijpen. Kinderen moeten dergelijke technieken nog leren doorzien. Door de hierboven besproken 'technieken' uit te leggen, zal een kind het eerder leren begrijpen.

Welke inhoud?

De inhoud van een televisieprogramma moet aantrekkelijk zijn. Dat betekent ook dat de inhoud niet te moeilijk, maar ook niet te gemakkelijk mag zijn. We hebben voor u op een rij gezet wat kinderen in verschillende leeftijdscategorieën aanspreekt.

Wie kijkt TV?

0 tot 5 jaar

Baby's

Voorkeur van de allerkleinsten gaat uit naar:

- muziek
- (felle) kleuren, contrasten en beweging
- menselijke stem: langzaam tempo, hoge tonen en overdreven intonaties
- menselijke gezichten: mimiek / beweging
- herkenbare situaties en omgevingen: vanaf 1 jaar hebben kinderen de behoefte om te benoemen wat ze zien. Ze krijgen daardoor het gevoel meer grip te hebben op de wereld. En dat gebeurt aan de hand van taal.

Peuters en kleuters

Vanaf 1,5 tot 5 jaar waarderen de kinderen de volgende aspecten:

- korte verhaaltjes
- imiteren
- herhaling

- simpele, vriendelijke fantasiefiguren
- liedjes en rijmpjes
- humor: plotselinge verrassingen, clowneske gebaren en slapstick.
- eten: snoep, ijsjes, koekjes

U herkent deze elementen ongetwijfeld in bekende programma's voor de kleintjes als Teletubbies en Tiktak.

5 tot 8 jaar

- de aandachtsboog is zich aan het verbreden. Een kind van 5 jaar kan 1 uur lang geconcentreerd bezig zijn. Verhalen gaan daardoor een belangrijker rol spelen en programma's mogen wat langer duren.
- de kinderprogramma's voor 0 tot en met 4-jarigen worden nu vaak als 'kinderachtig' afgedaan. Kinderen willen wat meer snelheid, meer verhaallijn en wat complexere personages, spanning en avontuur.
- verbale humor spreekt aan, omdat kinderen meer met taal kunnen. Ook begrijpen ze meer van het leven. Dus ze begrijpen dat een man die met een zwembroek en flippers in (een decor van) ijs en sneeuw staat, in een verkeerde situatie is beland. 'Stoute' grappen spreken ook aan (uitwerpselen, kattenkwaad).
- ze ontwikkelen, vaak tot teleurstelling van ouders, een voorkeur voor actie en geweld. Dergelijke programma's stimuleren bij sommige kinderen druk en/of agressief spel (voor meer informatie zie: TV/ Negatief/ Geweld). Of opvoeders het willen of niet, kinderen houden er wel vaak van. Een verklaring hiervoor ligt in het feit dat ze leergierig zijn en de wereld willen gaan begrijpen. In deze programma's is de wereld simpel: de karakters zijn goed of slecht, het verhaal is simpel. Deze vorm van 'zwart-wit-denken' sluit aan bij de behoefte aan duidelijkheid. Ze hebben nog geen kennis en ervaring genoeg om situaties te relativiseren en om nuances aan te brengen. Het is goed of fout.

8 tot 12 jaar

Deze leeftijdsgroep wordt (in de marketing) ook wel 'Tweenagers' of 'Tweenies' genoemd. Het is een lastige doelgroep. Ze zijn nog kind, maar raken hoe langer hoe meer geïnteresseerd in volwassen zaken: muziek, shoppen, uiterlijk, intermenselijke relaties. Dit geldt overigens wat meer voor meisjes dan jongens.

- simpele plots voldoen niet meer. De kinderen ontwikkelen het vermogen om een weloverwogen oordeel te vellen aan de hand van gedetailleerde afwegingen. Ze zijn nu in staat om nuances aan te brengen en te relativiseren. Programma's moeten daartoe gelegenheid bieden. Er wordt nu daadwerkelijk kwaliteit gevraagd. Er moet goed geacteerd worden en details moeten kloppen.
- meisjes zijn minder snel onder de indruk van special effects en meer geïnteresseerd in het verhaal zelf. Ze zoeken realiteit, maar houden van drama, actie en humor. Fantasiebeesten moeten plaats maken voor echte dieren en menselijke idolen.
- jongens houden van actie, geweld, sport en zijn geïnteresseerd in gevaarlijke en spannende elementen (dinosaurussen, buitenaardse wezens, oorlog).
- kinderprogramma's verliezen bij deze leeftijdsgroep terrein en er wordt nu (vanaf 9 jaar) steeds meer gekeken naar programma's voor volwassenen, bijvoorbeeld soaps, komedies, spelprogramma's en muziekprogramma's. Waarom zo leuk?

TV kijken is positief?

Hoewel internet een enorme sprint heeft gemaakt in de populariteit onder met name pubers: de tv blijft het meest favoriete medium. Waarom blijven we dat huiskamerkastje zo waarderen?

Aandachttrekker: activeren

Zelfs baby's kunnen gefascineerd naar een beeldscherm kijken. Voor hen is het weinig anders dan een mobiel boven hun bedje. De verschillende kleuren, beweging en geluid vragen om aandacht.

Beweging

Door bezit van de eigenschap 'beweging' is de tv goed in staat om 'processen' in relatief korte tijd toe te lichten (hoe een boom ontstaat en groeit of een machine werkt). Vraag eens in uw omgeving wat een wenteltrap is. Vrijwel iedereen zal een bewegend gebaar gebruiken bij de uitleg. In woorden kost uitleg heel wat meer tijd.

Kennis

Het is dus een handig medium waar het gaat om 'iets te leren'. Kinderen zijn van nature leergierig. Ze willen weten hoe iets in elkaar zit, begrijpen hoe iets ontstaat. De tv geeft vaak een leuk, goed en vermakelijk antwoord op het welbekende 'waarom?'. Via dit medium leren ze over de wereld, talen en culturen, de natuur en ook langzaam aan over politiek. De tv speelt in op de behoefte aan woordenschat- en kennisvermeerdering van kinderen. Dit verklaart de populariteit van een programma als Klokhuis en bijvoorbeeld natuurfilms.

Nieuwe interesses

Via de tv maken kinderen kennis met dingen of situaties die ze nog niet kenden of waar ze maar weinig van af wisten. Ver weg, zoals andere culturen, maar ook dichtbij, zoals nieuwe hobby's. Sinds het programma 'Idool' is bijvoorbeeld het aantal aanvragen voor zangles explosief gestegen!

Plezier

De tv is een vriendje waar het gaat om ontspanning, gezelligheid, gesprekstof en humor. Tv roept regelmatig emoties op. Het kan ook zorgen voor stemmingsveranderingen. Zo kan een komedie een chagrijnige bui verdrijven, want lachen is letterlijk gezond.

Meningsvorming

De tv toont allerlei soorten mensen met allerlei verschillende meningen en visies op het leven. Dit beïnvloedt het vormen van een eigen

mening. Hoe meer objectieve presentaties (documentaires, interviews) van alternatieven, hoe meer nuance. Het thuis bespreken van dergelijke televisie vergroot dit effect.

TV kijken is negatief?

Gespeeld geweld

Grappige tekenfilms (Tom en Jerry, Woody Wood Pecker) tonen relatief veel geweld. Maar zelfs kleine kinderen begrijpen dat het geweld niet echt is. Dat wordt wat lastiger met actieseries en -films. Doordat echte mensen acteren, lijkt het alsof de agressieve handelingen echt gebeuren. De handelingen moeten van de makers ook nog zo echt mogelijk lijken.

De gevolgen worden juist *niet* duidelijk getoond. Kinderen kunnen hierdoor een verkeerd beeld vormen van de gevolgen van geweld. Politie-agenten gaan na het neerschieten van iemand niet een kopje koffie drinken, maar vaak werken zij in het echt een paar maanden op halve kracht. Een flinke rechtse veroorzaakt in het echt nog al eens een opname in het ziekenhuis voor behandeling van een kaakfractuur.

Echt geweld

In documentaires en het nieuws komt echt geweld voor. Jonge kinderen (tot een jaar of 4) maken nauwelijks onderscheid tussen fantasie en werkelijkheid. Monsters spreken hun fantasie aan, dus daar kunnen ze flink van schrikken. Maar als ze de Twin Towers in elkaar zien storten, dan zegt dat de kleintjes vaak weinig. Ze begrijpen de impact nog niet. Vanaf een jaar of 8 beginnen ze dit wel te begrijpen. Het schrik-effect is dan omgedraaid: monsters doen hen niet zoveel meer, maar een oorlog of natuurramp maakt grote indruk.

Gespeeld of echt, de trend is om geweld en gevolgen steeds explicieter te tonen. Nadeel van het expliciet tonen van de gevolgen, kan zijn dat geweld en de gevolgen ervan wennen. Daarnaast kunnen de 'rauwe' beelden angst in de hand werken.

De eerste vraag die elke ouder op een gegeven moment bezighoudt, is of mediageweld effect heeft op het gedrag van kinderen. Sinds de jaren '50 zijn wetenschappers zich gaan interesseren voor de invloeden van geweld op tv. Wat blijkt uit de onderzoeken tot nu toe?

In het boek 'Beeldschermkinderen. Theorieën over kind en media' laat Patti Valkenburg een grote hoeveelheid (verschillende typen) onderzoeken de revue passeren. Uit bijna elk (type) onderzoek volgt de conclusie dat geweld op tv agressief gedrag *kan* stimuleren. Dit hangt van 3 dingen af:

1. Het *kind zelf*. De kans is groter naarmate:

- het van nature agressiever is en daardoor meer van geweld 'houdt',
- het een jongen is, want jongens 'houden' over het algemeen meer van geweld en kijken er meer naar. Ook is de mogelijkheid tot identificatie groter.

2. De *omgeving* van het kind. De kans is groter naarmate:

- de frequentie waarin geweld voorkomt (op school, in het gezin of de media) hoger is.

3. De *inhoud van het programma* waar geweld in voorkomt:

- bepaalde elementen in een programma kunnen agressiegevoelens verhogen (u kunt hier op op de volgende pagina meer over lezen).
- de agressieve figuur in het programma is *aantrekkelijk* voor het kind: bijvoorbeeld als de dader een kind is of van hetzelfde geslacht is.
- het vertoonde geweld wordt *beloond*: een man slaat allerlei vijanden (slechteriken) in elkaar en wordt daarna omhelsd door zijn droomvrouw.
- 'gerechtvaardigd'*: het geweld dat de overvallers van een oma vertonen wordt eerder afgekeurd dan het agressieve gedrag van haar kleinkinderen die de overvallers 'terugpakken'.
- de onzichtbaarheid van gevolgen*: door een ruit springen levert geen bloederige tafereelen op; een klap op je kaak geen kaakfractuur; een agent die iemand doodschietaat komt niet een half jaar in de ziektewet, maar gaat direct vrolijk naar een bar met zijn collega's.
- realiteitswaarde*: een tekenfilm met gewelddaden levert minder effect op dan een serie met acteurs. Dit heeft ook weer zijdelings met identificatie te maken: hoe realistischer, hoe dichter bij de eigen leefwereld. Meer inleving betekent meer effect op eigen gedrag.
- de grofheid en ernst* van gewelddaden hebben meer effect dan bijvoorbeeld de frequentie van de daden.
- opwinding*: een geweldprogramma met harde muziek, veel actie en snelle beeldwisselingen zorgt voor een groter effect.
- waardering vanuit de omgeving*: wanneer een ouder of een ander belangrijk persoon zich positief uitlaat over gewelddadige beelden ('mooi, sla 'm maar goed in elkaar').

Conclusie

Geweld *kan* agressief gedrag veroorzaken. Maar het is *geen* kwestie van de 'injectienaald'-theorie (blootstellen aan geweld veroorzaakt agressief gedrag). Het effect hangt af van het kind zelf, zijn/haar omgeving en de inhoud van het televisiegeweld.

Geweld

Geweld loont

Een kind kan (onbewust) gaan denken dat je met geweld krijgt wat je graag wilt. Hoe vaak is in een film of serie niet het doel om iemand dood te maken? Als dat lukt wordt het vaak als bevrijdend, soms zelfs feestelijk, neergezet. Geweld is dan in feite een 'goed' middel om conflicten op te lossen. Dit effect zal sterker zijn als een kind opgroeit in een gezin waarin regelmatig geweld voorkomt. Als een ouder regelmatig geweld gebruikt, wordt dit als een 'vrijbriefje' gezien voor eigen gewelddadig gedrag.

Geweld went

Onderzoeken geeft aan dat gewenning plaatsvindt. In een onderzoek waar kinderen meerdere keren een gewelddadige film zagen, nam het schrik-effect en medeleven af. Niet alleen over de film, maar ook over het echte leven: kinderen die een gewelddadige film hadden bekeken reageerden minder geschokt op een geweldactie van kleuters in het 'echte leven' dan kinderen die een 'neutrale' film gezien hadden.

Televisie-werkelijkheid

Door de grote hoeveelheid geweld op de televisie (zowel in series als op het nieuws) kan een kind een vervormd beeld van de werkelijkheid ontwikkelen. Ze kunnen bijvoorbeeld gaan denken dat moord in het echt heel vaak voorkomt of dat door een raam springen geen spatje bloed veroorzaakt.

Grof taalgebruik

Kinderen pikken allerlei kennis en woordenschat op uit televisieprogramma's. Helaas gaat het dan niet alleen om woorden waar ouders en opvoeders blij mee zijn! Ook scheldwoorden komen hen ten ore. Lang niet altijd is de tv dé oorzaak van het gebruik van schuttingtaal. Het taalgebruik op school speelt ook een grote rol. Het zal vaak een kip-of-het-ei-vraag zijn, maar duidelijk is wel dat dergelijk taalgebruik vaak op tv bebezigd wordt.

angst

Monsters, heksen, het overlijden van een moederdier in een tekenfilm, enge muziek. Het zijn elementen waar kinderen bang van kunnen worden. Maar ook 'het onbekende' of een verrassingseffect kan angst veroorzaken. Het is daarom lastig om van te voren in te schatten wat bang zal maken en wat niet.

Er zijn onderzoeken geweest, waarin kinderen aan het begin van hun leven werden weggehouden van 'enge verhalen'. Toch zagen deze kinderen op een gegeven moment 'enge dingen' in het donker in hun kamer. [Patti Valkenburg: Beeldschermkinderen] Angst heeft een functie: het bereidt ons voor op het aankunnen en reageren op angstige situaties in het echte leven. Deze eigenschap, om ons te leren beschermen, is blijkbaar aangeboren en heeft een belangrijke functie.

Leren omgaan met angst hoort bij de opvoeding. Uw kind weghouden van angstige elementen uit het leven is onmogelijk en gezien bovenstaande ook niet wenselijk. Maar er is een verschil tussen 'griezelen' en 'angst'. Enkele voorbeelden van elementen die bang kunnen maken met een uitleg waarom:

Een vriendelijke heks of Quasimodo (De klokkenluider van de Notre Dame)

Jonge kinderen zijn nog niet in staat om een compleet beeld van iets te vormen. Van nature koppelen zij een lelijk uiterlijk aan onaardige eigenschappen. Ze kunnen situaties nog niet relativeren. Op dit moment is een heks, ondanks haar aardige gedrag, hoe dan ook gemeen.

De zak van Sinterklaas of Moederdier gaat dood in een tekenfilm

Hiermee wordt het gevoel van veiligheid aangetast en daar is een jong kind zeer gevoelig voor. Opvoeding betekent steeds een stukje verder loslaten. Maar dit proces gaat heel geleidelijk en ouders blijven tot aan de basisschoole leeftijd het allerbelangrijkste. Tot dan zijn dit soort fantasieën angstig en bedreigend.

De hulk

Een vriendelijk persoon (zeer herkenbaar uit eigen omgeving) verandert plotseling in een vreselijk monster. De fantasie van een kind slaat op hol: dit kan dus bij elk vriendelijk mens in eigen omgeving gebeuren. Dit geldt voor elke angstige scène die plaats vindt in een herkenbare omgeving: de keuken, de slaapkamer, de douche, etc. Door het zien van iets naars (een inbreker, een monster) in een dergelijke omgeving, plaatst een kind deze nare situatie in de eigen veilige omgeving en voelt zich niet meer veilig.

Dit zijn voorbeelden die veel te maken hebben met fantasie. Deze elementen kunnen vooral de jongere kinderen bang maken, omdat ze nog niet goed in staat zijn realiteit en fantasie te scheiden. Vanaf een jaar of 7 a 8 gaat dit al beter. Vanaf dat moment begrijpen ze dat het nieuws bijvoorbeeld echt gebeurt en verlegt de angst-grens zich van fantasie-elementen naar elementen uit het nieuws.

Angst herkennen

Bij griezelen zijn kinderen gewoon even bang. Soms helpen ze zichzelf een handje door een knuffel te pakken, de handen voor de ogen en/of oren te doen. Vanaf een jaar of 7 a 8 wordt spanning gewaardeerd en dagen kinderen zichzelf uit.

Vaak herkent een kind zijn of haar eigen grens. Of ze willen laten zien dat het griezelen te veel wordt is een tweede. Als ze zichzelf bijvoorbeeld te oud vinden om ergens bang voor te zijn of ze willen stoer doen. Maar bij elk kind zal het wel eens mis gaan. Het griezelen is dan omgeslagen in angst die even blijft 'hangen' en verwerkt moet worden. Die angst kan op verschillende manieren naar buiten komen:

- stil worden, nergens zin in hebben
- proberen de situatie te vermijden
- hoofdpijn, buikpijn of moe zijn
- bijzonder veel of juist weinig eten
- chagrijnig worden en/of agressief
- slecht slapen en/of angstige dromen
- bedplassen

Op de volgende pagina leest u hoe u hier mee om zou kunnen gaan.

Omgaan met angst

- Door het kind serieus te nemen voorkomt u dat uw kind het gevoel krijgt dom en laf te zijn of zich te moeten schamen voor angstgevoelens. Door het angstgedrag af te keuren kan het kind angst krijgen om te laten merken dat het bang is.
- Een kind te dwingen iets te doen waar het bang voor is, kan meer angst en paniek veroorzaken.
- Door te proberen er achter te komen *wat* uw kind zo bang gemaakt heeft, kan hij/zij er over praten. Bij jonge kinderen kunt u mogelijkheden zelf verwoorden.
- Als bekend is wat uw kind zo bang heeft gemaakt, kunt u wellicht het één en ander toelichten, zodat ze het beter kunnen begrijpen.
- Vaak gaat het om het onbekende. U kunt er dan voor kiezen dieper in te gaan op het element. Bijvoorbeeld door er samen over te lezen en plaatjes te bekijken.
- Als het gaat om iets dat vaker voorkomt in het echte leven, dan vermijdt uw kind die situatie liever. Maar dat is niet aan te raden. U kunt samen langzaam, op het tempo dat uw kind aangeeft, aan de enge situatie wennen. Dan kunnen ze meemaken dat het mee kan vallen. Ook met het oog op andere, toekomstige angstsituaties.
- Door een compliment te geven als uw kind een klein stukje over zijn/haar eigen grens gaat, zal dat bijdragen aan het zelfvertrouwen om een angst te overwinnen.

Kinderen en nieuws

Onderzoekscijfers over kinderen en nieuws

Een onderzoekje, in 2001 gehouden via de site Coolkids.nl, laat zien welk nieuws kinderen belangrijk vinden en via welk medium ze het nieuws volgen. De kinderen die aan het onderzoek hebben meegedaan waren gemiddeld 11 – 13 jaar.

Bijna de helft van de kinderen (48%) vindt nieuws over Nederland het belangrijkste. Verder zijn sport-, muziek- en shownieuws belangrijk (ongeveer 14%), op de voet gevolgd door buitenlands nieuws (12%) en het weer.

Als kinderen het nieuws volgen, dan doet 8% dat via de radio en 12% via de krant:

- waarbij de regionale dagbladen het meest worden gelezen (45%), gevolgd door De Telegraaf (23%) en het Algemeen Dagblad (21%)
- kinderen lezen de krant vooral in het weekend (66%), 11% leest de krant doordeweeks.
- ruim 50% van de gezinnen is geabonneerd op een krant. Het nemen van een abonnement neemt toe naarmate de kinderen ouder worden.

Verder volgt 32% van de jeugd via internet het nieuws en 48% via de televisie:

- de meest favoriete nieuwszender is het Jeugdjournaal (45%)
- 36% volgt het nieuws via het NOS-journaal en SBS nieuws / RTL4-nieuws (beiden ongeveer 36%)

Kindernieuws?

In welke zin is het Jeugdjournaal anders dan het journaal voor volwassenen?

Hetzelfde: nieuws voor volwassen is nieuws voor kinderen. Behalve saaie politieke verhandelingen. Die interesseren kinderen (nog) niet of in mindere mate. Bij de keuze van (algemeen) nieuws, zijn drie criteria belangrijk:

nieuwswaarde: het moet om iets gaan dat nieuw is. Het trieste hieraan is bijvoorbeeld als een oorlog lang duurt, verdwijnt het langzaam naar de achtergrond. Terwijl de gruwelijkheden niet minder vaak voorkomen. Maar de oorlog is op dat moment niet 'nieuw' meer.

afstand: een ramp met 1000 doden in Timboektoe is 'minder belangrijk' dan een ramp met 10 doden in Nederland.

negativiteit: een gevleugelde uitspraak schetst wat hier bedoeld wordt: 'Goed nieuws is geen nieuws en slecht nieuws is goed nieuws.' Zodra het om iets gaat dat slecht of zielig is, gaat het om nieuws. Een succes of een blijde gebeurtenis komt maar zelden aan bod.

Maar ook anders: er komen namelijk toch ook echt andere onderwerpen aan bod, die je niet of nauwelijks terugziet in het volwassenenjournaal. Nieuwsitems over kinderen bijvoorbeeld of items die meer leven in de kinderwereld, zoals nieuws over natuur, dieren of muziek.

Geweldnieuws is door de jaren heen steeds explicieter in beeld gebracht. Dat zijn soms vreselijke beelden voor kinderen. Maar: geweld is wel nieuws. Dus het Jeugdjournaal kiest ervoor wel aandacht te besteden aan dit soort nieuws, maar de beelden en woorden worden zorgvuldig geselecteerd en voorbereid. Bij heftige beelden wordt vooraf een waarschuwing gegeven en volgt veel achtergrondinformatie.

Wat doet dit met kinderen? Kinderen worden nogal eens onderschat. Soms willen we ze te veel beschermen, terwijl we de waarheid ook zelf onder ogen moeten zien en de kinderen de wereld in zijn geheel willen laten leren kennen. Ze moeten en willen uiteindelijk zelfstandig hun weg kunnen vinden. Soms zijn ze al verder dan wij vermoeden en zijn onze zorgen en ergernissen onterecht. Ze blijken nog al eens over meer veerkracht te beschikken dan wij verwachten.

Aan de andere kant kan een bepaald detail ineens veel indruk maken en blijven hangen. Op de volgende pagina leest u waarom bepaalde aspecten uit het nieuws kinderen bang kunnen maken.

Wat maakt welke kinderen angstig?

Jonge kinderen:

Waarom worden jonge kinderen soms angstig van nieuws?

- fictie en werkelijkheid gaan nog samen op. Jonge kinderen creëren daarom met nieuwsfeiten hun eigen realiteit.
- daarnaast hebben ze tot een jaar of 7 een beperkt besef van plaats en tijd. Gebeurtenissen die ver weg gebeuren plaatsen zij in hun eigen ik-omgeving: op school, thuis...
- jonge kinderen zijn zeer gevoelig voor (onuitgesproken) spanning, twijfel en onzekerheid bij ouders. Dus als de ouders zich zorgen maken over iets op het nieuws, voelen kinderen dit feilloos aan.

In dit geval is het belangrijk veiligheid te benadrukken. Ze verlangen eerlijke antwoorden, maar dat hoeft niet te gedetailleerd te gebeuren. Relativerende opmerkingen ('het gaat om een strijd tussen andere landen en Nederland is een klein land') of benadrukken van positieve en hoopvolle berichten kan bijdragen om de stemming een andere kant op te krijgen.

Oudere kinderen:

De angst bij de wat oudere kinderen is realistischer. Vaak kunnen ze goed beargumenteren waarom het spannend is. Ze vragen om informatie en uitleg. Daarmee leren ze de achtergronden nog beter te begrijpen. De angst zal vergroten als we taboe opleggen en geen uitleg geven. Bij oudere kinderen kan als volgt worden omgegaan met angst:

- motiveren om kritisch te kijken. Nieuws is nooit objectief. Het is een verhaal, verteld door iemand of een groep mensen. Die mensen kiezen bepaalde woorden en beelden, maar dat wil niet altijd zeggen dat dat DE waarheid is.
- relativiseren: dat er zelfs in Engeland en Spanje (waar veel terrorisme voorkomt) in het verkeer nog steeds meer mensen omkomen dan door terroristische aanslagen.
- maar niet ontkennen: 'het zal hier nooit gebeuren'. Kinderen voelen onderliggende twijfels en dergelijke aan. Niet alleen bij ouders, maar ook bij leerkrachten of de sfeer in de samenleving.

Seks

Eigenlijk zijn er drie manieren waarop seks in programma's voorkomt:

- informatief: er wordt informatie gegeven over seks: seksuele gevoelens worden besproken, de mogelijke gevolgen, SOA's (Seksueel Overdraagbare Aandoeningen), zwangerschap...
- suggestief: er wordt een suggestie van seksuele gevoelens of handelingen gewekt; door de Kijkwijzer als '12 jaar' geclassificeerd
- expliciet: seksuele handelingen en geslachtsorganen worden duidelijk in beeld gebracht; door de Kijkwijzer als '16 jaar' geclassificeerd

Hoe komt seks op de buis?

Er is nog niet veel onderzoek gedaan naar seks op de tv en de invloed daarvan. Maar een aantal constatering kunnen we wel doen:

- veel vaker dan vroeger: als je nu op een volwassen tijdstip zapt, kom je zeer regelmatig beelden met seks tegen
- expliciet in beeld gebracht: van beelden van blote borsten bij de VPRO in de jaren '70, die voor grote opschudding zorgden, tot de ontelbare close-ups van billen en borsten in de videoclip van nu
- vaak niet te vergelijken met de realiteit: vaker als uiting van lust dan als daad van liefde; bedreven door jonge, succesvolle en slanke mensen; anticonceptie en/of SOA's (seksueel overdraagbare aandoeningen) komen niet of nauwelijks aan de orde

effecten

Onderzoek naar de effecten van het kijken naar seks op de tv is beperkt, vooral in verband met ethische overwegingen bij het opzetten van een onderzoek.

Peter Nikken trekt in zijn artikel 'Seks in de media en kinderen' voorzichtige conclusies:

- jonge kinderen (onder 8 jaar) zullen geen problemen hebben met het zien van blote mensen op tv, omdat zij de associatie met 'seks' niet hebben. Heftige seksbeelden echter, zouden wel een schadelijk effect kunnen hebben. Omdat ze het fenomeen seks nog niet kennen interpreteren ze de daad wellicht als een gewelddadige handeling.
- van 8 tot 12 jaar voelen kinderen zich wel eens ongemakkelijk bij het zien van seksueel getinte beelden. Deze groep heeft nog al eens een 'heke' aan dergelijke beelden. Deze kinderen nemen misschien wel schuttingtaal over, maar vaak weten ze nog niet precies wat de woorden betekenen. De schuttingwoorden kunnen ze van tv overnemen, maar vaker horen ze dergelijke woorden eerst ergens anders. De tv heeft volgens onderzoekers dan ook geen extra schadelijke effecten op het taalgebruik van kinderen.
- kinderen ouder dan 12 jaar doen (ook) kennis op met betrekking tot seks op de tv
- het kan wel zijn dat eigen seksuele ervaringen (uiteindelijk) tegenvallen, omdat het op de tv allemaal zo soepel verloopt (en negatieve aspecten rondom anticonceptie en geslachtsziekten niet getoond worden)
- het vaker zien van (onschuldige) seks op tv zou gepaard gaan met een positievere houding ten opzichte van vrije seks
- jonge adolescenten die vaker naar (onschuldige) seks op tv kijken zouden vaak op jongere leeftijd hun eerste seksuele ervaring hebben

Voor de twee laatste punten geldt wel: andersom kan ook de oorzaak zijn. Kinderen die speciale interesse hebben in seks, vanuit zichzelf, zullen beelden die daarmee te maken hebben ook eerder opzoeken en vrijer denken over seks en op jongere leeftijd experimenteren.

Reclame

De kans is groot dat u nu aan het volgende denkt: u bent in de supermarkt en uw kind zegt om de 5 minuten dat het bepaald eten of drinken wil hebben. Als uw kind wat ouder is, geeft ook nog eens het exact aan welk merk het wenst.

Mogelijke gevolgen thuis

de reclamefilmpjes doen een beroep op basisbehoefte nummer een: eten en drinken. Helaas gaan de commercials zelden over wortels, appels en sinaasappelsap. Vaker betreft het snoep, koekjes, ijsjes, pizza en frietjes. Vet eten en zoetheid, slecht voor de gezondheid.

we leven in een consumptiemaatschappij. De groeiende economie van de afgelopen jaren heeft daar een bijdrage aan geleverd. Is men uitgekeken op schoenen, dan was er geld om nieuwe te kopen. Het is vaak duurder om een apparaat te laten repareren dan een nieuw exemplaar te kopen. Kinderen hebben vaak een horizontale interesse, meer dan een verticale. Uw kind heeft van u de jarenlange gewenste Playmobil-boerderij met Sinterklaas gekregen, zodat het meteen daarna het woonhuis wenst als burea. 'Hebben, hebben' kost geld en dat hebben we niet oneindig. Daarnaast proberen we kinderen verticale interesse bij te brengen: wees blij met wat je hebt en geniet er nou eerst maar eens van.

trends: knappe koppen verzinnen hele ketens aan films en televisieprogramma's om de verkoop van speelgoed te stimuleren. Soms slaan ze de plank mis. Kinderen bepalen namelijk uiteindelijk zelf wat wel of niet een trend wordt. Maar als het ze lukt, zit u met de gebakken peren. Het kost niet alleen geld, maar ook energie: denk aan de discussies die waarschijnlijk wel even aanhouden. Kinderen vinden reclame (en Loekie de Leeuw!) leuk. De reeks korte, op zich zelf staande verhaaltjes spreken hen aan. Die verhaaltjes zijn vaak grappig en gaan gepaard met aanstekelijke liedjes en deuntjes, die dan ook regelmatig uit volle borst worden meegezongen. Zelfs de allerjongsten vinden reclamespotjes aantrekkelijk. Programma's als Sesamstraat en Teletubbies zijn op deze vorm samengesteld: korte blokken/verhaaltjes met verschillende figuren, muziek en humor.

Reclame krijgt daarom de aandacht van kinderen. Reclamemakers richten zich ook steeds vaker rechtstreeks op kinderen. Zij zijn commercieel gezien interessant omdat:

- kinderen vaak trouw blijven aan merken als ze volwassen zijn,
- zij hun ouders kunnen beïnvloeden bij de aanschaf van producten
- kinderen zelf vaak een aardig bedrag te besteden hebben (cadeau- en zakgeld)

hoe gaan kinderen met reclame om?

Kinderen worden vaak blootgesteld aan reclame. Voor, na en op de commerciële zenders ook tijdens televisieprogramma's, worden reclames uitgezonden. Wat gebeurt er met kinderen bij het zien van deze reclameboodschappen?

Voor kinderen tot een jaar of 7 is het lastig om reclame van programma's te onderscheiden. Wat op de televisie gezegd wordt, is volgens jonge kinderen waar. Net zoals ze in een televisieprogramma iets leren over het leven van een olifant, 'leren' ze in reclames dat bepaalde producten 'de beste' zijn. 'Mam, waarom hebben wij DAT wasmiddel niet? Want DAT wast pas ECHT schoon!'.
'

De overdrijving in reclame is bekend terrein voor volwassenen, maar moet door kinderen nog geleerd worden. Een spotgoedkoop product betekent vaak dat er allerlei voorwaarden gelden. Is er bij een vliegende pop een hand in beeld, dan vliegt het dus niet uit zichzelf. De fantasiewereld er omheen krijg je er niet gratis bij. Zijn ze nog niet bekend met deze verleidingstechnieken, dan kan het product bij aanschaf voor een teleurstelling zorgen.

Regels

De Reclameraad heeft regels opgesteld om verleidingstechnieken naar kinderen toe binnen de perken te houden.

Volgens Artikel 11 mag er geen:

- misbruik gemaakt worden van de goedgelovigheid van kinderen
- inbreuk gemaakt worden op de relatie tussen ouders en hun kinderen
- voor kinderen gevaarlijke situatie getoond worden

Artikel 17 gaat over reclames voor 'suikerhoudend snoepgoed'. Volgens dit artikel:

- mogen in uitzendingen geen jongeren onder de 14 jaar voorkomen
- mogen de reclames niet direct gericht zijn op kinderen
- mogen de reclames pas in het blok voor het Journaal van 20:00 uur uitgezonden worden
- moet het vierkantje met de tandenborstel getoond worden.

Reclamemakers houden zich hier vaak aan. Maar een hand bij een vliegende pop kan onopvallend in beeld verschijnen. Het blijft zeer belangrijk dat de kinderen *zelf leren* de reclametechnieken leren te doorzien.

Overal is reclame. Niet alleen op tv, maar ook in tijdschriften, reclameblaadjes, op school en op straat. Dat betekent meer aanleiding tot discussie. Uit onderzoek is gebleken dat reclame nogal eens leidt tot conflict in het gezin. Bij afwijzing van het verzoek van het kind door de ouder, kan een ongelukkig gevoel ontstaan, zowel bij de ouder als bij het kind.

Tegenwoordig is vaak sprake van een onderhandelingsopvoeding. Zowel ouders als kinderen kunnen overtuigd worden door argumenten die de ander aandraagt. Om vader over te halen om die ene hagelslag met plaatjes van hondjes erin aan te schaffen, is het vertrouwde merk ineens 'niet lekker'. Kinderen zijn bijzonder gevoelig voor acties met kleine plaatjes of speelgoedjes in of bij een product. Ze zijn zich niet bewust van de commerciële intentie. Wie 'wint' uiteindelijk de discussie wanneer papa zegt: 'Die hebben we altijd en die vond je altijd lekker!'

Andere ouders prefereren duidelijkheid boven onderhandelen. Papa zegt dan in dit geval: 'Nee, onzin'. Als het kind vervolgens stijfkoppig blijft staan en gaat schreeuwen, gaat de ouder er niet op in en hoopt hiermee aangeleerd gedrag op dit gebied te voorkomen. Wel kopen naar aanleiding van een tirade, vergroot de kans groot dat het kind het de volgende keer weer op deze manier probeert.

Soaps

Het genre televisie waarin we volwassen zaken (seks, drugs, relaties of geweld) en commercie veelvuldig tegen het lijf lopen, is soap.

Vanaf de jaren '20 was de 'soap-opera' in Amerika elke dag op de radio en vanaf de jaren '50 ook op de tv te zien. Elke dag werd een kort stukje familiedrama uitgezonden, waar de volgende dag het vervolg van te horen of later te zien was. De luisteraars waren bekend: huisvrouwen. Adverteerders schreven gretig rondom de uitzendtijden in. Vandaar de naam 'soap', want reclame rondom een programma met doelgroep huisvrouwen betekende in die tijd veel zeeprclame. Dus de naam is uit reclame geboren en die nauwe relatie bestaat nog steeds.

Waarom kijken we naar soaps?

- herkenbaarheid: veel onderwerpen die in soaps behandeld worden, komen ook voor in het dagelijks leven (liefde, sex, vriendschap, werk).
- soaps zijn vaak 'ontspannend'. Er wordt geen informatie gegeven. Inspanning en concentratie is niet nodig. De kijker kan even in de huid kruipen van iemand anders en wegdromen.
- vaak eindigt een aflevering op een spannend moment (cliffhanger). Dan móet de volgende aflevering wel bekeken worden om te zien hoe de situatie is afgelopen.

Invloed op kinderen

- commercie in de vorm van 'sluikreclame': tijdens het programma wordt een product aangeprezen. Spelers vertellen elkaar 'toevallig' hoe goed een bepaald product is of er verschijnt een product met duidelijk het merk in beeld.
- identificatie: kijkers vergelijken zichzelf vaak met acteurs in een soapserie. Dat kan frustratie of onbegrip opwekken.
- problemen die het kind uit eigen leven kent (bijvoorbeeld een scheiding), worden niet realistisch neergezet. Werkelijke gevoelens en gevolgen worden niet duidelijk en realistisch behandeld.
- oplossingen die kinderen tijdens het kijken bedenken, komen niet altijd aan de orde. Het kind kan gaan denken dat zijn oplossing 'minderwaardig is', terwijl de kans groot is dat zijn oplossing beter is, maar niet spannend genoeg. Een geheim wordt bijvoorbeeld extreem lang bewaard, terwijl je in het echte leven in die situatie al lang de waarheid verteld had.
- in een soap worden bepaalde aspecten uit het leven mooier weergegeven dan dat ze zijn. Bijvoorbeeld rijkdom en schoonheid.
- vaak stereotype beelden van mensen: de succesvolle zakenman/-vrouw, de slordige kunstenaar, de machoman, de sexy secretaresse...
- het uiterlijk. De spullen die in dergelijke series voorkomen zijn bedoeld om een trend te worden en dat kost geld (ook weer sponsoring); alle actrices zijn slank en de acteurs hebben geen beugels.
- soms horen kinderen begrippen als abortus, echtscheiding en dergelijke voor het eerst in een soap en leren ze op die manier wat dat betekent. Dat kan een nadeel zijn, omdat in een soap dingen spannender of juist luchtiger worden gemaakt. De kijker kan daardoor een verkeerd beeld krijgen van de werkelijkheid.
- kinderen komen via soaps in aanraking met andere 'volwassen' zaken, zoals bijvoorbeeld drugs- en alcoholverslaving, geweld, verkrachting...

Het beperkte onderzoek naar soaps geeft het volgende aan:

- de verhouding tussen het aantal mannen en vrouwen die in de series voorkomen, ligt gelijk: er komen evenveel mannen en vrouwen in voor.
- er wordt een stereotype beeld weergegeven: de soappersonages hebben vaak een goede baan, vrouwen zijn vaak jong en aantrekkelijk, allochtonen en ouderen komen veel minder in de series voor dan in het werkelijke leven.
- soaps zijn populaire series onder de jonge kijkers.

Kinderen en computer

69% van de kinderen tussen de 6 en 11 jaar doet minimaal 1 x per week een spelletje op de PC'. (QRIUS, Jongeren 2004)

Jongens en meisjes

Alleen in de pubertijd is er een groot verschil in de mate waarin jongens en meisjes computerspellen spelen. Tot een jaar of 7 is er bijna geen verschil, van 8 tot 13 jaar spelen jongens iets meer, maar dan gaat het om een verschil in speeltijd van enkele minuten per dag.

De kleintjes

Aanvankelijk werd gedacht dat kinderen geboren werden met een natuurlijk gevoel voor interactie. De pc zou hier uitstekend op aan sluiten. Men is er later op teruggekomen: het is prima om kleuters kennis te laten maken met het medium, maar niet té vaak en té veel. De kleintjes hebben in dit stadium van hun ontwikkeling vooral behoefte aan het spelen met concrete dingen.

U beslist of uw kleintjes wel of niet spelen met software. Dat kan al als ze nog baby zijn! De allerjongsten (tot 3 à 4 jaar) spelen gemiddeld een kwartiertje tot maximaal een half uur (4-6 jaar) per dag.

Oudere kinderen

Voor de wat oudere kinderen (7 à 8 t/m 12 jaar) geldt een richtlijn van 1 uur per dag. Zij komen sneller in de verleiding té lang bezig te zijn met de pc. Dit kan behoefte aan sterke prikkels, moeite met concentratie, RSI of hoge telefoonkosten (internet) veroorzaken.

Maar te weinig of niet spelen (en/of leren) met de pc is ook niet wenselijk. Als kinderen een jaar of 8 zijn en nauwelijks computerervaring hebben, is de kans groot dat ze een achterstand oplopen. Het onderwijs richt zich hoe langer hoe meer op ICT (Informatie en Communicatie Technologie) en de werkende wereld is helemaal ingericht op digitale communicatie. Wie vindt wat leuk?

Spelcomputers – computerspellen

Dit onderscheid wordt gemaakt omdat kinderen anders reageren op de apparaten. Jonge kinderen spelen vaker computerspellen, terwijl oudere kinderen liever de spelcomputers gebruiken. Jongens spelen 3 à 5 keer zoveel met een spelcomputer dan meisjes. Bij computerspellen is dit verschil lang niet zo groot.

0 tot 5 jaar

Voor deze leeftijdsgroep is de PC alleen al interessant om het toetsenbord. Maar ook omdat ouders er regelmatig achter zitten. Er is software voor baby's, maar pas vanaf een jaar of 3 kunnen kinderen de muis gericht bedienen.

De voorkeur van de jongsten gaat uit naar:

- muziek
- (felle) kleuren, contrasten en beweging
- menselijke stem: langzaam tempo, hoge tonen en overdreven intonaties
- menselijke gezichten: mimiek/ beweging
- Herkenbare situaties en omgevingen; vanaf 1 jaar hebben kinderen de behoefte om te benoemen wat ze zien. Ze krijgen daardoor meer grip op de wereld.
- korte verhaaltjes
- imiteren
- herhaling
- simpele, vriendelijke fantasiefiguren
- liedjes en rijmpjes
- humor: plotselinge verrassingen, clowneske gebaren en slapstick.
- eten: snoep, ijsjes, koekjes

Er is heel wat 'edutainment' (spelen en leren) die op deze interesses van kinderen ingaat. Een prentenboek op cd-rom is minstens zo leuk als voorlezen: samen dingen benoemen en tellen. Kinderen kunnen zelf bladeren en zo het eigen tempo bepalen. Hierdoor kunnen ze zich langer concentreren.

5 tot 8 jaar

De aandachtsboog is zich aan het verbreden. Een kind van 5 jaar kan een uur lang geconcentreerd bezig zijn. De kinderprogramma's voor 0 t/m 4-jarigen worden nu vaak als 'kinderachtig' afgedaan. Ze willen wat meer snelheid, meer een verhaallijn en wat complexere personages, spanning en avontuur. Verhalen gaan daardoor een belangrijker rol spelen. Daarmee groeit de interesse voor computerspellen zoals de platformspellen (behendigheidsspelletjes waarbij de speler door vallen en opstaan steeds een niveau hoger komt), adventures (waar de speler de spelomgeving doorstruint en gaandeweg het verhaal ontdekt) of een spelomgeving, waarin de werkelijkheid nagebootst wordt (sport, oorlog, vliegen, bouwen van een stad of pretpark).

De leeftijdsgroep ontwikkelt, vaak tot teleurstelling van ouders, een voorkeur voor actie en geweld. Computerspellen waar dit in voorkomt, worden dan ook steeds interessanter. Dit geldt over het algemeen niet voor meisjes. Zij voelen zich zelden tot geweld aangetrokken.

8 tot 12 jaar

De hiervoor beschreven trend zet zich voort. Daarnaast raken kinderen steeds meer geïnteresseerd in volwassen zaken: muziek, shoppen, uiterlijk, intermenselijke relaties. Dit geldt wat meer voor meisjes dan voor jongens.

Door meisjes worden rollenspellen (Role Playing Games) interessant, want zij hebben vaak een voorkeur voor groepsprocessen en persoonlijke relaties.

Meisjes houden over het algemeen meer dan jongens van denk-, puzzel- en vaardigheidsspellen (bijvoorbeeld Tetris). Vanaf een jaar of 9 begeven kinderen zich hoe langer hoe meer op internet, waarmee internetgames en chatten ook steeds meer op hun interesse kunnen rekenen. Daarnaast wordt het vaak leuk gevonden om sites te bouwen en te programmeren.

Computer is positief?

Openhangende mondjes, de ogen geconcentreerd op het beeldscherm: zelfs drukke kinderen komen tot rust door het 'verdwalen' in een programma. Waar ligt de aantrekkingskracht van computerspellen?

In het algemeen zijn het de volgende elementen die de computerspellen zo aantrekkelijk maken:

- beeld- en geluideffecten*: makers volgen trends op de voet om kinderen aan te spreken qua sfeer en muziek.
- uitlokken van nieuwsgierigheid*: over het geheel genomen lokt de start van een spannend verhaal uit om de afloop te gaan ontdekken. Maar ook tussendoor: een dichte deur, doos of kist, een langswandelende figuur, een radio. In deze virtuele omgevingen mag je toegeven aan nieuwsgierigheid, door alles wat uitlokt aan te klikken.
- uitdaging*: het niveau wordt vaak steeds moeilijker. Het behalen van een volgend 'level' geeft een goed gevoel.
- controle*: de speler kiest een figuur, bepaalt het verloop van het verhaal, welke kant hij op gaat.... Zelfs de kleintjes genieten al van de controle die ze over de inhoud hebben. Een klikgrapje wordt regelmatig herhaald. Ze laten daarmee zien dat ze snappen hoe het werkt.
- beloning van acties*: de speler krijgt direct antwoord op acties, een kleuter krijgt een enthousiast 'goed zo!' te horen en een grappige animatie te zien, in een platformspel krijg je 'extra levens' of in een actiespel een wapen. Dit stimuleert door te spelen, ook als het een keertje misgaat. Aan het einde van een spel krijgt de speler vaak een beker, diploma, applaus of de liefde van de felbegeerde prinses voor de grootse prestatie.
- identificatie*: een speler kruipt in de huid van de hoofdpersoon (al dan niet zelf gekozen). Dat verhoogt de betrokkenheid bij het spel.
- samen spelen*: uit een onderzoek (Van Schie) is gebleken dat 68% van de kinderen meestal met (of tegen) iemand anders speelt.

Positieve invloeden

Net als bij de tv horen we vooral negatieve verhalen over het medium pc als er iets in het nieuws komt. Maar wat zijn de positieve invloeden van (spelletjes op de) pc?

Actief

Tv wordt als een passief medium beschouwd. Vooral sinds de opkomst van de computer. Want in tegenstelling tot alleen het kijken naar de tv is uw kind op de pc zelf actief bezig. Het heeft invloed op het programma en bepaalt zelf het tempo, de volgorde en het niveau.

Leren

Bij de televisie is het, door bewegend beeld, al gemakkelijker om te laten zien hoe een bepaald proces plaats vindt (bijvoorbeeld de groei van een boom). De computer biedt ook nog eens de gelegenheid om op eigen tempo opdrachten te maken (zelf doen), de eigen weg te bepalen (niveau en volgorde) en daar een reactie op te krijgen (feedback). Met educatieve software leert uw kind spelenderwijs tellen, letters herkennen/lezen, logisch denken, problemen oplossen en onthouden.

Als de kinderen wat ouder zijn en ze moeten ook teksten schrijven, dan draagt een pc bij aan het zelfvertrouwen. Krassen en overschrijven kan het gevoel opleveren dat het 'fout' is gegaan. 'Knippen en plakken' op een pc geeft een proces weer: daarin mag je fouten maken. Het eindproduct, de print, ziet er altijd keurig uit.

In een Engels onderzoek in 2002 gaven ondervraagde ouders en leerkrachten aan dat kinderen die veel games spelen beter worden in wiskunde en spellen/lezen. Onderzoek uit de afgelopen jaren wees ook uit dat er sprake is van positieve leereffecten.

- kinderen die thuis over een computer beschikten, scoorden hoger op het gebied van rekenen en lezen
- meerdere onderzoeken hebben uitgewezen dat computerspel onder andere het ruimtelijk denken bevordert
- spelen van computerspellen zou van invloed zijn op probleemoplossend vermogen (kinderen die op een pc hadden gewerkt begrepen wiskundige puzzelopdrachten wat beter)
- op 7-jarige leeftijd thuis de beschikking hebben over een computer kwam als één van de zeven factoren naar voren in een hogere score op een taal- en leesvaardigheidstest.
- tijdens een wiskundeproject scoorden de 12-jarigen die het project op de pc hadden gedaan hoger dan de kinderen die op standaard manier instructie kregen.
- peuters/kleuters: door gebruik van beelden, geluid en interactiemogelijkheden kunnen 3 tot 5-jarigen zich langer concentreren
- test onderscheiden kleur en vorm bij kleintjes: geen verschil in aantal juiste antwoorden, wel in snelheid antwoord geven

Ruimtelijk inzicht

Dit is een vorm van intelligentie waarmee onthouden wordt waar zich wat (of wie) bevindt en waarmee inzicht verkregen wordt in de verhouding met andere elementen. Onderzoek heeft aangetoond dat puzzel-, adventure-, simulatie-, platform- en ook actiespellen vaak bijdragen aan de ontwikkeling van het ruimtelijk inzicht.

Strategisch inzicht

Uit Engels onderzoek in 2002 blijkt dat adventures en simulatiespellen het strategische en probleemoplossend denkvermogen van de kinderen verbeteren. Race- en schietspellen leiden niet zo zeer tot meer strategisch inzicht.

Oog-handcoördinatie

Dit is de vaardigheid om wat met de ogen wordt gezien, direct te kunnen omzetten in een actie met de handen. De computer doet grote aanspraak op deze vaardigheid. Bijvoorbeeld met typen, maar ook bij spelletjes. Omdat dat vaak bijzonder snel moet gebeuren, draagt dit inderdaad bij aan deze vaardigheid.

Computer is negatief?

Uit onderzoek (NICAM) is gebleken dat ouders een genuanceerd idee hebben over de invloed van games. Zij zijn meer overtuigd van positieve leereffecten dan van de negatieve invloeden op gedrag en houding. Weinig kinderen vinden dat hun gedrag door games wordt beïnvloed. Toch is het zinvol even stil te staan bij mogelijk negatieve aspecten van computerspellen.

Geweld

Er is een aantal titels van cd-roms waarin gruwelijk geweld gepleegd wordt. De speler kruipt in de huid van de hoofdfiguur en dat geeft het gevoel zelf de controle te hebben over de gewelddadige acties. Helaas wijst de praktijk ook nog eens uit: hoe bloederiger het spel, hoe populairder. Daarnaast zijn spellen, gelabeld voor 15 tot 18 jaar, een tijdje later doorgesijpeld naar veel jongere spelers.

Onderzoek wijst uit dat gewelddadige spellen weldegelijk agressief gedrag kunnen veroorzaken en het lijkt erop dat dat toeneemt omdat de beelden in actie- en horrorspellen steeds realistischer worden.

Waardoor kunnen kinderen agressief worden van gewelddadige spellen?

- Identificatie*: bij tv speelt dit al een rol. Bij pc-spellen is dit effect nog intensiever, omdat de speler zelf een hoofdfiguur kiest en vanuit dat perspectief door de spelomgeving beweegt en zelf de acties bepaalt en uitvoert.
- Opzwepend*: beelden, geluiden en acties volgen elkaar in hoog tempo op, de muziek is vaak erg druk. Deze onrust kan na het spelen met een dergelijk computerspel, druk gedrag of impulsief/agressief spel stimuleren.
- Afstompen*: de extreme beelden van agressie en geweld in de spellen kunnen veroorzaken dat meer alledaags geweld als 'niet erg' afgedaan wordt. Eigen agressief gedrag kan daarmee verkeerd ingeschat worden (ergere gevolgen dan 'gepland').
- Frustratie*: in computerspellen wordt veel gewerkt met beloningssystemen: hogere niveaus ('levels') halen, gevechten winnen levert extra levens op en zo meer. Maar als het hogere niveau niet behaald wordt of het gevecht niet gewonnen, dan kan dat leiden tot frustratiegevoelens. Zeker als het een aantal keren achter elkaar niet helemaal goed gaat.

Mannenwereld

Computerspellen of videogames worden vooral gespeeld door jongens, maar ook inhoudelijk draait het in de spellen vooral om jongens en mannen.

In de verhalen is weinig ruimte voor meisjes en vrouwen. Vrijwel alle personages die voorkomen zijn overdreven stoere machos. De vrouwen die voorkomen worden vaak kwetsbaar en in nood (afhankelijk) neergezet en hebben een mooi uiterlijk, waar de vrouwelijke vormen overdreven in uitkomen.

De laatste jaren is er een hit geweest van een spel met een vrouwelijke actieheld, maar ook dat spel trok vooral mannelijke spelers aan. Vrouwen worden in de spellen neergezet als slachtoffer of actieheld en beide typen spreekt meisjes niet aan.

Verslavend?

Ouders maken zich vaak zorgen om het verslavende effect van computerspelletjes. Het is raadzaam om zo vroeg mogelijk duidelijke afspraken over speeltijd te maken.

Vaak blijkt dat kinderen relatief lang(er) spelen met een *nieuw* spel. De aandacht verschuift na verloop van tijd weer meer naar andere bezigheden. Op zich is dat prima. Als u er voor kiest een langere speeltijd aan te houden na de aanschaf van een spel, dan is het raadzaam om dit expliciet te vermelden. Uw kind weet dan van te voren dat er na verloop van tijd weer minder lang gespeeld mag worden.

Sommige kinderen hebben er meer moeite mee en blijven terugkomen op het spel. U zou uw afspraken kracht bij kunnen zetten door een kookwekker te gebruiken en afspraken te maken over andere bezigheden (lezen, huiswerk, sport, (buiten) spelen met vriendjes en vriendinnetjes).

Eenzaam?

De pc is een individueel medium. Eén muis, één toetsenbord, één scherm maken de computer vooral geschikt voor één gebruiker. Ouders maken zich nog wel eens ongerust: gaat het spelen van computerspelletjes niet ten koste gaan van sociale contacten?

Uit een onderzoek van Marketing online in 2002 blijkt dat voor veel kinderen (67%) buiten spelen toch nog steeds de meest favoriete bezigheid is. De meeste tijd besteden ze, vanuit zichzelf, het liefst met vriend(innet)jes.

Ongeveer een kwart van de computerspellen speelt daarop in en biedt de gelegenheid samen te spelen (tegen elkaar, met elkaar of tegen de computer). Kinderen maken daar graag gebruik van, want als ze niet kunnen buiten spelen met vriend(innet)jes, dan graag binnen samen. U kunt er bij aanschaf van een spel extra op letten of het spel over een dergelijke optie beschikt. Overigens spreken webgames kinderen daarom ook aan: ze komen elkaar of onbekende kinderen tegen in het (internet)spel.

Lichamelijke klachten

Heel soms veroorzaakt het (flikkerende) beeldscherm klachten (misselijk, duizelig). In zeer uitzonderlijke gevallen is sprake van epileptische aanvallen. Deze kinderen zijn dan overgevoelig voor een flikkerend scherm.

Wat iets vaker voorkomt is een overbelasting van bepaalde spieren. Soms zitten kinderen te lang gebogen, gespannen en geconcentreerd te spelen, waarmee ze hun duim, hand, pols of elleboog overbelasten. Een gevolg is bijvoorbeeld een tintelend of géén gevoel in de onderarm of een 'Nintendo-duim'. In de werkende wereld worden deze verschijnselen RSI genoemd: Repetitive Strain Injury. Bepaalde kleine spiertjes raken overbelast. Deze verschijnselen verdwijnen vaak weer als niet meer wordt gespeeld.

Software kiezen

Software is duur. Terwijl de inhoud, in tegenstelling tot boeken, niet even 'in te kijken' is. Cd-roms voor jonge kinderen krijgen al snel het label 'educatief' opgeplakt, want dat verkoopt. Maar worden letters wel goed aangeleerd (een 'b' en geen 'bee'; kleine letters, geen hoofdletters)? Goedkope software kan na één keer bekijken in de la blijven. Tieners voelen zich soms aangetrokken door titels voor volwassenen, die gewelddadige inhoud bevatten. Dan is het raadzaam eerst zelf informatie te zoeken over de titels die op de verlanglijstjes vermeld staan.

- In de bibliotheek* is een groot aantal cd-roms te leen om te bekijken of u (en uw kind!) het wat vindt.
- U kunt (samen) *demo's* bekijken: korte impressies van (nieuwe) programma's op cd-rom of te downloaden.
- Shareware*: op het web zijn programma's soms voor een bepaalde periode uit te proberen.
- Freeware*: GRATIS spelletjes; het proberen waard dus. Virusgevaar is wel altijd aan de orde!
- In *computertijdschriften* staan vaak beschrijvingen van softwaretitels. *Compukids* is een computertijdschrift voor kinderen, handig voor u en uw kind: samen recensies lezen, zelf tips en cheats lezen.

Criteria

1. **Technisch**: Staan de systeemeisen op de verpakking vermeld? Verloopt de installatie soepel? Geen foutmeldingen? Geen lange inlaad-wachttijden?
2. **Gebruikersvriendelijk**: Bevat de inlay (de 'kaft' in het doosje) nuttige informatie? Kunt u en/of uw kind de weg vinden in het programma? Spreken de knoppen voor zich? Is er een mogelijkheid om hulp op te vragen?
3. **Aansluiting bij doelgroep**: Is de inhoud goed afgestemd op het ontwikkelingsniveau van uw kind? Begrijpt uw kind waar het over gaat? Is het doel van het spel duidelijk?
4. **Interactiviteit**: biedt het programma genoeg mogelijkheden om als speler op de computer te reageren? Sluit het type interactiviteit (spelvorm, bijvoorbeeld multiple choice-vragen, zelf tekst intypen, klikken, slepen) aan bij het ontwikkelingsniveau uw kind?
5. **Vormgeving**: Spreekt de uitstraling aan? Past het kleurgebruik, de manier van presenteren, gebruik van figuren (fantasiedieren, echte dieren, kinderen, type plaatjes en animaties, etc.), liedjes/muziek/geluiden bij de smaak van uw kind.

6. *Lang genoeg speelplezier*: Zal het programma voor langere tijd interessant blijven? Door bijvoorbeeld: meerdere levels (eerst niveau 1 halen voor je niveau 2 kunt betreden, etc.), een diepe structuur (achter een deur een spel en dan weer een deur), score (de mogelijkheid jezelf en/of een medespeler te overtreffen), een mogelijkheid om samen te spelen?

7. *Uw normen en waarden*: voldoet het programma aan uw normen en waarden: op het gebied van fantasie, geweld, griezelen, sex, schuttingtaal, etc.?

8. *Educatieve/informatieve waarde* (ALS het om een educatieve cd-rom gaat!): Klopt de gegeven informatie? Worden dingen juist aangeleerd (bijvoorbeeld de eerste kennismaking met letters aan de hand van de uitspraak van een 'b' geen 'bee')?

9. *Feedback*: Hoe wordt uw kind benaderd? Is duidelijk of acties goed of fout zijn?

10. *prijs-kwaliteitverhouding*: Als u het programma aan de hand van bovenstaande criteria bekeken hebt, kunt u tot slot bepalen of het prijskaartje dat aan de cd-rom hangt, klopt bij de mate van kwaliteit.

Vanaf april 2003 staan op verpakkingen van computerspellen en videogames, net als bij de Kijkwijzer voor de televisie, leeftijdsindicatie en pictogrammen vermeld. Zo worden zowel u als uw kinderen geïnformeerd over de inhoud en leeftijdsindicatie van de spellen.

De pictogrammen zijn het zelfde als bij de kijkwijzer. Er wordt mee aangegeven of in de inhoud van spellen geweld, seks, drugs, grof taalgebruik, discriminatie of beelden die angst kunnen oproepen voor komen. Voor de leeftijdsindicatie geldt een andere indeling, namelijk: 3+, 7+, 12+, 16+, 18.

Daarnaast is het een groot verschil dat het systeem PEGI (Pan European Game Information) een Europees initiatief is en ook zo breed uitgevoerd wordt. Via een intranetsysteem met alle aangesloten landen, worden door distributeurs en uitgeverijen de formulieren ingevuld waar een leeftijdscategorie en pictogrammen automatisch 'uitrollen'.

Games zijn veel meer dan andere mediaproducten Europees geïntereerd (Engelstalige titels worden vaak zelfs niet eens vertaald) – voor Europa uitgebracht. Daarom is het zeer efficiënt dat dit classificatiesysteem Europees wordt aangepakt. Amerikaanse game-titels worden opnieuw geïntereerd. In dat geval zijn er twee typen classificaties op de hoes aanwezig.

Elk nieuw spel dat uitkomt wordt dus vanaf nu voorzien van de informatie. Dus het kan even duren, voordat we de spellen met de informatie in de schappen zien liggen.

De bedoeling van het systeem sluit aan bij de behoefte van ouders. Uit een onderzoek in opdracht van o.a. het NICAM is gebleken dat bijna 80 procent van de ouders graag wil weten of een computerspel schadelijk kan zijn voor kinderen en vanaf welke leeftijd zo'n spel veilig gespeeld kan worden. Ze gaven tegen de onderzoekers aan te willen worden geïnformeerd over geweld, alcohol- en drugsmisbruik en grof taalgebruik in spelletjes.

Kinderen en internet

- Onderzoek meldt dat driekwart van de Vlaamse huishoudens over een pc beschikt, meer dan 60% tevens over een aansluiting op internet (in 1998 was dat slechts 16%).
- Volgens Kidwise internetten kinderen tussen de 6 en 12 jaar een paar keer per week gedurende een half uur.
- Onderzoek door QRIUS laat zien wat kinderen (6-11 jaar) zoal doen op het net:
 - surfen 47%
 - gericht sites bezoeken 43%
 - info voor school zoeken 29%
 - mailen 25%
 - chatten 21%
 - games downloaden / online gaming 18%
- 8% van de 6 - 11 jarigen geeft aan wel eens dingen te kopen via internet.

Wanneer starten met internet?

Vanuit de digitale stad Internet klinken nogal eens 'gevaarlijke' geluiden: verdwalen met zoeken, oudere mensen vermomd als jonge kinderen, sites met inhoud die niet voor kinderen bedoeld zijn. Vanaf welke leeftijd kan ik internet dan wel introduceren bij mijn kinderen?

Kinderen jonger dan een jaar of 8 hebben nog niet zoveel aan het zelfstandig surfen op internet. Het web bestaat uit veel tekst, terwijl ze nog maar net kunnen lezen. Daarnaast is het voor hen frustrerend om Engels tegen te komen. Ze weten weinig tot niets van die taal. U kunt er als ouder natuurlijk wel voor kiezen om samen internetsites te bezoeken die leuk en geschikt zijn voor jonge kinderen. Er zijn namelijk veel sites die speciaal voor hen geschikt zijn. Het internet biedt multimediale mogelijkheden. Dus voor de kleintjes wordt beeld (plaatjes, animaties) en geluid (liedjes, gesproken tekst, geluidjes) in plaats van tekst ingezet. Dergelijke sites bieden vaak kleurplaten, liedjes, figuren uit favoriete tv-programma's, voorleesverhaaltjes, knutseltips.

Als u een keer naar een dierenpark of pretpark gaat, is het leuk om het park eerst op internet te verkennen. Er zijn speciale browsers voor kinderen ontwikkeld. Dat betekent dat de makers of u als ouders, een selectie hebben gemaakt met geschikte websites voor kinderen in een bepaalde (basisschool)leeftijd. Voorbeelden zijn de [Krowser](#) en de [Surfsleutel](#).

Als u besluit uw kind op internet te laten, is het van belang [afspraken](#) te maken.

Vanaf 8 a 9 jaar kunnen ze in principe zelf aan de slag met internet. Mocht u daar voor kiezen, dan is het handig als u van te voren een aantal beslissingen neemt en/of afspraken maakt: wel of niet een filter installeren; alleen of altijd in het bijzijn van een ouder?

Internetfilter?

Door een filter te installeren is de kans kleiner dat kinderen op een site komen met seks, geweld of discriminatie. Maar: allerminst uitgesloten! De meest onschuldige trefwoorden roepen nog als eens sites op verkeerde bedoelingen. En andersom: met een filter is informatie over bijvoorbeeld AIDS of TV-babes (een onschuldige site over meisjes en vrouwen presenteren) niet meer op te vragen. Met andere woorden: kinderen met onschuldige bedoelingen lopen nog steeds het risico ineens een seksite tegen het lijf te lopen, en kinderen die 'kwaad' willen, kunnen ook met filter op een geweldsite uitkomen.

Altijd toezicht ouder?

Op zich hoeft u niet veel te weten om het net op te gaan: internetadres intikken of via een zoekmachine een trefwoord intypen. Toch gebruiken we bij de beoordeling van de sites zelf en de 'hits' (de links naar sites die gevonden worden naar aanleiding van het trefwoord) heel wat technieken om tot de informatie te komen die we zoeken. Kinderen hebben begeleiding nodig om hun eigen weg te vinden.

Daarnaast gelden gevaren op het gebied van a. informatie (terecht komen op sites die niet voor hen bedoeld zijn, bijvoorbeeld seks, geweld, discriminatie) en b. communicatie (pesten via het net, een oudere persoon die zich uitleeft voor een jong kind).

Bij starten met internet is het raadzaam af te spreken:

- de pc op een centrale plek in huis te zetten (huiskamer), zodat ouders in de buurt zijn als hun kinderen internetten of MSN-nen.
- alleen te internetten als ouders in de buurt zijn (of: toestemming hebben gegeven).

Bij een peiling op de site van Computer Totaal heeft het merendeel van de ouders (ruim 40%) aangegeven geen toezicht te houden als hun kind(eren) surft, 32% van de ouders kijkt soms mee, ruim 26% kijkt altijd mee. De kinderen van de ouders die meededen aan de poll varieerden in leeftijd van jonger dan 8 (bijna 25%), tussen 8 en 12 (ongeveer 45%) en ouder dan 12 jaar (bijna 50%).

Als u besluit uw kind te laten internetten, kunt u onderstaande afspraken samen maken. Lees elke afspraak rustig samen door en bespreek of uw kind begrijpt waarom die afspraak gemaakt gaat worden tussen jullie. Licht zo nodig toe.

- Ik zal nooit persoonlijke informatie doorgeven, zoals mijn adres, telefoonnummer, het werkadres en/of telefoonnummer van mijn ouders of de naam en het adres van mijn school zonder toestemming van mijn ouders.
- Ik zal het mijn ouders direct vertellen als ik informatie tegenkom waardoor ik me onprettig ga voelen.
- Ik zal nooit afspreken met iemand die ik op internet heb ontmoet zonder het eerst aan mijn ouders te vragen.
- Ik zal nooit foto's van mij of andere bekenden sturen of op internet plaatsen, zonder overleg met mijn ouders.
- Ik zal geen berichten beantwoorden die ik vervelend vind. Als ik zulke berichten krijg vertel ik het meteen aan mijn ouders, zodat ze contact kunnen opnemen met de internet-provider.
- Ik spreek met mijn ouders af wanneer en hoe lang ik op internet mag en welke plaatsen ik mag bezoeken. Ik ga niet naar andere plaatsen op het internet zonder hun toestemming.

Hoe houden we chatten leuk?

We horen het steeds vaker in het nieuws: vervelende gebeurtenissen naar aanleiding van chatten. Het zijn geen incidenten meer. Dit groeiende proces moet zo spoedig mogelijk geremd worden. Ouders spelen hierbij een belangrijke rol. Lees verder voor tips om risico's te verkleinen.

In het begin wordt onschuldig kennis gemaakt. Maar gaandeweg kan een kwaadwillende man steeds meer vertrouwen creëren bij het slachtoffer. Waardoor het kind steeds meer bloot geeft. En die persoonlijke informatie kan vervelende situaties veroorzaken.

Hoe kunt u als ouder uw chattende kind begeleiden?

Stap 1

Het is van belang dat u op de hoogte bent van de activiteiten van uw kind op internet. Veel ouders kennen en begrijpen die wereld niet. Kinderen voelen dit als 'desinteresse' en hebben het gevoel voor problemen op het gebied van internet niet bij hun ouders terecht te kunnen.

- Het is voor kinderen heerlijk om ergens meer over te weten dan hun ouders. Maak daar handig 'gebruik' van...! Laat ze uitleggen, vertellen en chat ook zelf eens (met uw kind)!

- Zodra u meer begrip heeft voor de internetwereld van uw kind, zullen zij uw adviezen sneller serieus nemen.

Stap 2

Maak afspraken omtrent privacy en bespreek de mogelijke gevaren van het schenden van die afspraken.

- Spreek af: publiceer of mail nooit een foto, geef nooit telefoonnummers of adressen door. Maar maak ook de afspraak dat uw kind bij u komt als hij of zij tóch graag persoonlijke gegevens wil doorgeven. Dit is met name van belang bij zogenaamde 'profielen'. Het invullen van profielen is bijzonder populair onder kinderen en jongeren! Kijk voor een voorbeeld bij www.looknmeet.com

- Mensen met verkeerde bedoelingen doen zich poeslief voor, zijn vaak zeer betrokken en geven complimenten. Wie is er niet gevoelig voor?! Na een tijdje zullen kinderen de persoon gaan vertrouwen en daardoor steeds meer persoonlijke informatie prijs geven. Het is belangrijk dat u begrip heeft voor deze (menselijke) reactie.

- Geef (ook als u niet in de internetwereld van uw kind duikt) aan dat uw kind altijd bij u terecht kan als uw kind een vreemd gevoel krijgt en zich niet veilig voelt bij wat er gebeurt op internet. Als u het ook niet zeker weet, dan kunt u samen gaan zoeken naar het antwoord.

Stap 3

Samen met uw kind kunt u de volgende praktische tips bespreken om vervelende ervaringen te voorkomen:

- Neem voor chat-activiteiten een nieuw emailadres. Bijvoorbeeld Hotmail.
- Gebruik voor dit e-mail adres en het chatten niet je eigen naam, maar gebruik een leuke verzonnen naam.
- Doe altijd eerst navraag bij een verzoek van 'iemand' (ook al is het een bekende naam!) om jou toe te voegen aan zijn of haar adresboek.
- Zorg dat je weet hoe je mensen kunt blokkeren.
- Oriënteer u (samen met uw kind) op chatboxen die filters bevatten. Deze filters zorgen ervoor dat scheldwoorden worden verwijderd. E-mails en adressen worden ook niet weergegeven.
- Om 'echte kinderen' te onderscheiden van 'kinderen die eigenlijk volwassenen met verkeerde bedoelingen zijn' de volgende tips: Let op de manier van schrijven: de meeste kinderen typen nog niet foutloos. Of vraag naar dingen die leeftijdsgenootjes alleen maar weten (popgroepen, kindertelevisieprogramma's).

Internet is positief?

Internet sluit aan bij verschillende behoeftes van kinderen vanaf een jaar of 8. In de 'global village' (het wereldlijke dorp) komen ze allerlei aspecten uit het echte leven tegen, terwijl ze thuis achter de pc zitten. Een veilige manier van verkennen dus en dat past bij deze leeftijd.

Volwassen worden is leren steeds meer afstand te nemen van ouders en thuis. Ook viert vanaf deze leeftijd het leervermogen hoogtij. Kinderen zijn dan leergierig en willen veel weten. Internet biedt hier ruimschoots gelegenheid toe.

Kortweg gaat het de kinderen om de volgende eigenschappen die internetsites bieden: entertainment, communicatie en informatie.

- Interactie en variatie:* het is een multimedial medium met beeld (animatie), tekst (informatie en communicatie) en geluid (waaronder muziek). Dat maakt dat er veel te *doen* is.
- Toegankelijk:* fysiek staat de pc thuis en virtueel is het zoeken snel aangeleerd en ligt de (virtuele) wereld open.
- Informatie, leren, kennis:* over alles in de alledaagse omgeving en/of eigen interesses is wel wat te vinden op het net: pony's, de ruimte, barbies, dinosaurussen, idolen uit de muziek of van de televisie.
- Contact met leeftijdsgenoten:* de meest favoriete bezigheid van vooral meisjes is 'kletsen' via het net (chatten, MSN). Een bijkomend voordeel is dat naam, afkomst, woonplaats en uiterlijk hierbij niet van belang zijn.
- Gemakkelijk:* je hoeft niet naar de bieb, de winkel of de bank.

Positieve invloeden

- Kennis en informatie:* een bijdrage aan de kennis van het kind is positieve invloed nummer één. Tijdens surfen komt het vaak leuke weetjes en nieuwtjes tegen. Kinderen zijn van nature leergierig en internet biedt ruim de gelegenheid deze te botvieren. We moeten kinderen wel helpen zin en onzin te scheiden door bijvoorbeeld verder te zoeken.
- Lezen:* in vergelijking met tv en computerspellen, wordt via internet weer meer gelezen. Veel kinderen die wat ouder zijn en relatief veel met internet bezig zijn, volgen bijvoorbeeld het nieuws via internet.
- Andere talen:* veel sites zijn in het Engels. Voor de oudere kinderen een snelle, leuke manier om die taal onder de knie te krijgen. Als ze nog wat ouder worden kunnen ze bijvoorbeeld ook Duitse en Franse sites begrijpen!
- Eigen weg en tempo:* kinderen bepalen op internet hun eigen (leer)weg en (leer)tempo. Ze kiezen zelf welke site ze willen bezoeken en vervolgens ook welke informatie op de site.
- Sociaal:* de pc is een individueel medium. Je zit er meestal in je eentje achter. Toch is internet een ander verhaal. Het biedt namelijk juist veel verschillende manieren om contact te hebben met mensen: via e-mail, chatten, nieuwsgroepen, MSN... Uiterlijke signalen zijn niet belangrijk, omdat je elkaar toch niet kunt zien. Je kunt je verhaal doen als je ergens mee zit of ronduit kletsen terwijl je in het echt verlegen bent. Kinderen komen verschillende mensen tegen, met verschillende meningen en zo leren ze discussiëren, beargumenteren. Internet kan zo een bijdrage leveren aan de sociale en communicatieve ontwikkeling.

Internet is negatief?

Internet lijkt op de echte wijde wereld, omdat je niet weet wat je op de 'hoek van de straat' tegenkomt. Het is belangrijk dat kinderen wijsheid meekrijgen over wat wel en niet te doen. Op het internet gelden de volgende gevaren.

Identiteit onbekend

Op internet is het uiterlijk onbekend. Iedereen kan zich anders voordoen. Een man van 45 jaar kan zich voordoen als een meisje van 13 jaar. Deze anonimiteit kan twee vervelende gevolgen hebben:

□ *Seksuele vragen via chatten*: één op de vijf kinderen loopt het risico seksueel lastig gevallen te worden tijdens chatten. Na een 'gezellig' gesprek krijgt het kind ineens een seksuele vraag voorgeschied. Meisjes in de leeftijd van 13 tot 17 jaar lopen het grootste risico dergelijke chatsessies mee te maken. (*Bron: Ouders Online*)

□ *Pesten*: onderzoek (Surfkids, Kinderconsument) stelt dat een kwart van de ondervraagde kinderen wel eens last heeft van pesten via internet of sms; 19% procent van hen pest zelf wel eens op deze manier en 13% kent een ander kind dat zo gepest wordt. Digitale pesterijen maken de gevolgen nog erger: het veroorzaakt wantrouwen (iedereen in mijn omgeving kan dit doen), het gepeste kind kan zich niet direct verweren en het pesten vindt niet alleen plaats op het schoolplein, maar dringt het veilige thuis binnen.

Gelukkig is er licht aan het eind van de tunnel. E-mailadressen en van bepaalde afzenders kunnen geblokkeerd worden (ook in MSN), Kinderconsument is bezig met een privacy-kaart (die kinderen in staat stelt sms-berichten van vervelende afzenders te weren) en tot slot is gratis (anoniem!) sms-sen via internet is nauwelijks meer mogelijk. Technische oplossingen helpen, maar lossen het pestprobleem niet op. (*Bron: Netkwestie*)

websites voor kinderen en jongeren

www.kinderlines.nl
www.kinderlink.nl
www.speelzolder.nl
www.digikids.nl
www.spelsspelen.nl
www.ketnet.be
www.sjn.nl
www.leefstijl.nl
www.jeugdbieb.nl
www.kinderbediening.com
www.webtoday.be/jeugd/ouders.html
www.a-z.be/oudersenkinderen.html
www.webtoday.be/jeugd/ouders.html
www.gezinsbond.be/html/Kinderen%20en%20internet.htm

websites voor ouders

www.planetinternet.be
www.mijnkindonline.nl
www.veilig.kennisnet.nl
www.saferchat.be
www.saferinternet.be
www.surfsleutel.nl
www.kinderconsument.nl
www.planetfreedom.be
www.clicksafe.be
www.ouders.nl
www.opvoedadvies.nl
www.opvoedingswinkel.be
www.skobi.nl
www.net-consumers.org
www.msn.nl/veiligonline/ouders
www.leren.nl
www.ouders.nl
www.webtoday.be/jeugd/ouders.html
www.gezinsbond.be

Kinderen en GSM

De dag van vandaag lopen steeds meer kinderen en jongeren met een gsm (globale système mobile) rond. Je lijkt als ouder van een andere planeet te komen als je niet over een gsm beschikt. De vraag is niet zozeer of een kind nood heeft aan een gsm. Beter is te vragen of kinderen en jongeren er nog zonder kunnen. Het is één van de meest gegeven cadeau's voor vormsel, verjaardagen of andere feestelijke gelegenheden.

Vroeg of laat zou je dus als ouder de vraag kunnen verwachten om voor jou kind ook zo'n hebbedingetje te zorgen. Tenslotte hoor je niet echt bij de groep als je niet over een mobiel telefoontoestel beschikt. Na de school uren mis je dus heel wat belangrijke informatie die anderen per sms (short message service) met elkaar uitwisselen.

Natuurlijk kan je als ouder nog altijd de aankoop tegengaan door het kinderen te verbieden. Maar wat als ze er eentje van hun eigen zakgeld willen kopen of ze er zelf voor sparen en/of werken?

Gsm-merken en –operatoren beseffen maar al te goed dat kinderen en jongeren de dag van vandaag over een ruim budget aan zakgeld kunnen beschikken. Ze spelen hier dan ook handig op in door allerlei verschillende tarieven (bv. Mobistar 'after school' pakket) op de markt te brengen alsook allerlei gadgets om je gsm op te fleuren (tunen).

En het gaat zelfs verder! Zo zijn er speciale gsm's ontworpen voor kleine kinderen en oudere mensen. De 'firefly' is zo'n voorbeeld hiervan. Het is een klein toestelletje met slechts twee knopjes, ééntje voor mama en ééntje voor papa.

Het wordt dus steeds moeilijker om als ouder de boot af te houden.

Gsm is positief

- Het geeft je een gevoel van veiligheid omdat je steeds mobiel bent en tegelijkertijd iedereen kan bereiken. Natuurlijk kan je een gsm uitschakelen waardoor ouders hun kinderen niet meer kunnen oproepen of de batterij was net leeg
- Het geeft kinderen en jongeren een gevoel van vrijheid en een uitbreiding van hun privacy. Mama en papa luisteren niet meer mee want toen de telefoon nog in de woonkamer stond konden we toch niet vrijuit met vrienden en vriendinnen praten. Mama en papa zouden trouwens blij moeten zijn want nu blijft de vaste telefoon eindelijk meer beschikbaar.
- Hoe vaak maken we wel eens afspraken via gsm? Voor mensen die wat teruggetrokken zijn is het een ideaal hulpmiddel om de communicatie uit te breiden. Het is tenslotte een vorm van communiceren.

Gsm is negatief

- Sms-en is in bij jongeren. Hiervoor gebruiken ze een eigen taalcode die gedurende de jaren uitgegroeid is tot een ware subcultuur. Engelse afkortingen, samentrekkingen en de meest onmogelijke combinaties van cijfers en letters verschijnen op de display van de gsm. Voor een niet-ingewijde is die taal niet altijd gemakkelijk te ontcijferen. Tot grote ergernis van leerkracht zet deze trant zich verder binnen de schoolse context. In opstellen en geschreven werkjes gebruiken leerlingen steeds meer dat gsm-jargon.

- En wat met de onheilspellende berichten over de gevolgen van het gsm-gebruik? Wetenschappers spreken elkaar tegen. Tast gsm-gebruik ons brein aan? Warmen onze hersenen op na meer dan 1 minuut bellen? is het de oorzaak van hersentumoren en Alzheimer? Leidt het tot huidirritatie en hoofdpijnen?
- Altijd bereikbaar is dus ook 's nachts. Veel jongeren onderbreken hun nachtelijke rust om toch nog even te antwoorden op dat ene sms-je.
- Aan alles is een prijskaartje verbonden. Wordt er gewerkt met een telefoonkaart? Een abonnement? Factuur per maand? Om bij te blijven zijn regelmatige updates een noodzaak. Zonder dat we het vaak beseffen bellen en sms-en we vaak een fortuin op. Sterker nog, we kunnen er zelf foto's mee maken, spelletjes mee spelen, licht en geluid uithalen enz. Mar dat alles in het nadeel van onze portefeuille.

Indien kinderen en hun ouders toch besluiten over te gaan op de aankoop van een mobieltje kan je ze dus maar best enkele tips en raad vooraf meegeven:

- telefoneren naar hetzelfde netwerk is goedkoper. Voor een gesprek met een gsm naar een vast toestel betaal je evenveel als voor een gesprek naar een ander mobiel netwerk.
- Voorafbetaalde kaarten (herlaadkaarten) zijn slechts één jaar geldig. Koop dan ook geen kaart met een grotere belwaarde dan wat je jaarlijks gebruikt.
- Als je een korte boodschap wil doorgeven, doe het dan per sms, dat drukt de kosten.
- Maak afspraken over de financiële kant. Wie gaat de kosten betalen? Factuur of herlaadkaart? Welk toestel? Jongeren kunnen gerust zelf wat klusjes opknappen om kosten te dekken.
- Waarschuw voor anonimiteit en flames (scheldberichten) en tracht om je kind zo rationeel mogelijk te laten omgaan met het toestel.
- Waarschuw voor sms-spelletjes! Deze zijn vaak puur bedrog en kunnen je financieel erg veel schade berokkenen.
- Maak duidelijke afspraken: 's nachts gsm uitschakelen, niet meenemen op familiebezoek of op school, bereikbaar zijn (en dat wil dus zeggen dat het toestel 'aan' moet staan) wanneer kind of jongere de deur uitgaat.
- Respecteer echter de privacy van jongeren en ga niet stiekem hun sms-jes lezen of hun oproepenlijst uitpluizen.
- Bij ernstige privacy-inbreuken of stalking via gsm kan je best zo snel mogelijk je nummer veranderen en klacht indienen bij politie of child focus.

Bronnen:

z@ppouders & omroep.nl

Netwerk, maandelijks magazine

Valkenburg, P., Beeldschermkinderen, theorieën over kind en media, ISBN 9053527036, uitgeverij Boom

Gendt, M., De leukste websites voor kinderen, ISBN 902438236X, Deltas uitgeverij

Desodt, S., Pubers, ISBN 9054667478, Globe

Aerts, J., Jansens, M., Multimedia en opvoeding, uitgave Opvoedingswinkel 2005 ©

Pardoen, J., Pijpers, R., Mijn kind online, ISBN 9066655771, swp uitgeverij

Van Gils, J., Bosscher, M., kinderen en televisie: tegengestelde belangen?, ISBN 9053506934, garant.