

**De relatie tussen de ontwikkeling van kinderen
en het 'virtuele milieu'**
Samenvatting van gedachten van MARTINE DELFOS*

Huiswerk werkgroep Sociale Media
Jeroen Petri februari 2014

Delfos beschrijft een aantal fasen in de ontwikkeling van kinderen, jeugdigen en geeft de mogelijke betekenis van de ontwikkelingen binnen het door haar aangeduide 'virtuele milieu' bij die ontwikkelingsfasen. In de periode van de BARO kende de Raad voor de Kinderbescherming drie milieus: gezin, school en vrije tijd. Er werd toen al gesproken van een vierde, internet of virtuele milieu**.

De leeftijdsfasen zoals Delfos die ordent overlappen elkaar enigszins. Hierbij spelen de verschillen tussen jongens en meisjes een rol omdat meisjes sneller rijpen. Wat betreft het virtuele milieu bestaat er ook een verschil tussen jongens en meisjes. Jongens zitten iets meer achter de computer en lijken meisje actiever in gaming. Meisjes doen meer aan chatten (pagina 17, 'Virtuele Ontwikkeling van de Jeugd').

Voor het gemak van het raadswerk zijn de leeftijdsgroepen en categorieën zoals Delfos die ordende, meer samengevoegd en anders genummerd. In plaats van 10 fasen, 6 fasen.

Het woord 'kind', 'jongere', 'jonge puber', 'pubers wordt soms door elkaar gebruikt.

Eerste fase (0 tot 1 ½ of 2 ½ jaar)

Fase van groei en hechting. De dynamische hersenen van het kind nemen alles op. Delfos stelt hier als vraag: wat betekent GTST zien tijdens de voeding? Deze fase kenmerkt zich o.a. door exploratie en die vindt in eerste instantie plaats via zintuigen. Hersenen ontwikkeling zich door alle zintuigen te gebruiken. Kinderen likken aan voorwerpen en ruiken etc. In het virtuele milieu is er weinig onderlinge dynamiek van zintuigen en sommige, zoals geur, worden uitgeschakeld.

Hersenen kunnen verslaafd raken aan tv. En verslaving gaat in de hersenen zitten en zoekt zich een onderwerp. Zolang we niet weten wat precies in de hersenen gebeurt bij blootstelling aan het virtuele milieu, zouden we dat moeten doen waar we wel zeker van zijn dat het positief werkt en de rest vermijden tot nadere kennis vanuit onderzoek.

Door snelle beelden van tv en de hypnotiserende werking ervan komen de hersenen in een toestand waarvan we kunnen vermoeden dat het ongunstig is voor de hersenontwikkeling van jonge kinderen.

Wat betreft hechting lijkt de tv en het virtuele milieu niet bevorderlijk, omdat het niet om echte mensen gaat. TV-figuren als de teletubbies kunnen via de tv niet als 'transitional object' (Winnicott, 1953) kunnen functioneren. Het kind kan niet de troost krijgen die uit gaat van het tegen je lichaam aanhouden van je knuffel. Haar conclusie: selectief tv kijken en zien waar een kind aan toe is. Zorgen dat geen verkeerde denkbeelden ontstaan. Als voorbeeld: de kinderboerderij op tv bleek wel wat anders toen een echte koe in een wei begon te loeien en het kind bang werd....

In dit verband vermeldt Delfos ook dat kinderen een 'schema/denk kader' vormen van wat mensen doen als het kind een probleem heeft of een behoefte heeft. Helpen ze het kind of laten ze het kind in de steek?.

Bij virtuele milieu, zoals tv-kijken, speelt dat beeld en geluid zeer krachtig aanwezig zijn en zo kan er een scheefgroei ontstaan in de sociaal-emotionele ontwikkeling die zich op basis van alle zintuigen ontwikkelt en ervaringen en die rijpingstijd nodig heeft. Het beeldscherm heeft de eigenschap de aandacht vast te houden op een hypnotiserende manier. De eerder genoemde verslaving kan in de hersenen gaan zitten en zoekt zich en onderwerp. Zolang we niet goed weten wat zich in de hersenen van baby's gebeurt, moet de tv niet als oppas of slaapmiddel gebruikt worden***.

In de laatste periode van deze fase staan communicatie en autonomie via exploratie centraal. Het verwerven van kennis is het voorportaal van het zelfstandig kunnen functioneren en van het rekening kunnen houden met een ander en de omgeving.

Net als in de vorige fase is het virtuele milieu maar beperkt van nut. Het virtuele milieu kan het kind nauwelijks helpen zichzelf te ontdekken. Exploratie is tijdens deze fase belangrijk om letterlijk en figuurlijk op eigen benen te kunnen staan.

Het vallen van een poppetje, door een beweging met je vinger, in een computerspel kan een kind verwarren waarbij het denkt dat dit in de realiteit hetzelfde werkt. Voorts is er in het virtuele milieu geen begrenzing van de kinderen, tenzij de volwassenen het kind er (mee) opvoeden. Het virtuele milieu kan het kind helpen door spiegelen te ontdekken van mogelijkheden maar dan moet duidelijk zijn wat wel en wat niet vertaald kan worden naar de reële wereld. Hierbij moet opvoeding een rol spelen.

Het virtuele milieu kan geen alternatief zijn voor de noodzakelijke aandacht van opvoeders voor het kind.

Tweede fase (2 ½ tot 8 jaar)

Hierin vindt de overgang plaats van egocentrisme naar samenleven. (Herken hier en vergelijk hier de theorie van Kernberg! JP). Het kind leert via de begrenzing van voorwerpen de begrenzing door mensen kennen. Leert dat de eigen vrijheid begrensd is. De ander komt in beeld als iemand in plaats van een middel tot behoeftebevrediging. Rekening houden met andere wordt een belangrijk thema.....de koppigheidsfase.

Exploratie is nog steeds belangrijk maar de ruimte zelf wordt nu verkend. Leren van grenzen en accepteren ervan is een belangrijke ontwikkelingstaak om kinderlijk egocentrisme te overwinnen.

In deze ontwikkelingstaken kan het virtuele milieu schadelijk zijn. Het virtuele milieu is bij uitstek entertainment zonder eigen inspanning. Het kan ook negatief uitwerken op het begrenzen van het egocentrisme. Het kan het egocentrisme versterken en dit kan leiden tot almachtsgevoelens.

Het kind krijgt te weinig feedback over zichzelf en zal dan weinig leren over de eigen beperkingen. Dit kan leiden tot scheefgroei in de zin van een overtrokken ego, niet in overeenstemming met de werkelijkheid in het reële leven.

Het samen kunnen leven, vriendschappen en relaties vormen zal erdoor kunnen worden aangetast. Het virtuele milieu moet op de achtergrond spelen om ruim baan te maken voor buiten spelen.

Het virtuele milieu moet aansluiten bij deze ontwikkelingstaken zodat kinderen niet als prinses en prinsessen opgroeien (herken de theorie van Kernberg/JP)

Rond het vierde levensjaar is de verbale kennisverwerving en filosofische ontwikkeling kenmerkend.

Het is volgens Delfos een 'scharnier-leeftijd' waarna begrippen dieper doorgrond zijn en het wereldbeeld van het kind gaat bepalen. Dat betekent ook dat het kind openstaat om te leren dat informatie in het virtuele milieu niet altijd betrouwbaar is, en hoe die betrouwbaarheid getoetst moet worden. Milieueducatie kan zijn vruchten afwerpen in deze fase.

Zo kunnen ouders samen met het kind op internet naar het 'waarom' en 'hoe' zoeken en ook dan is informatie nog niet altijd betrouwbaar. Uitleg van ouders en school is wezenlijk nu. Laten zien dat kinderen middels kindvriendelijke browsers informatie kunnen opzoeken op internet geven en een denkkader en uitstekende scholingsgerichtheid voor later. Internet vormt zo een laagdrempelige encyclopedie.

Belangrijk is ook om het virtuele milieu te doseren en te zorgen dat de volwassene bijhoudt wat het kind meemaakt en het kind kan helpen om te plaatsen wat het

meemaakt. Maar ook om de tijd tussen ervaringen te doseren zodat het kind verwerkingstijd krijgt.

Derde fase (8 tot 10 jaar)

Dit is de fase van het ontwikkelen van cognitieve vaardigheden. Het kind leert gretig. In deze periode ontwikkelt het kind vaardigheden die bij een volwassen wereld horen. Door te leren lezen, treedt het kind de wereld van volwassenen binnen. Het leert schrijven en rekenen. Creatieve mogelijkheden breiden zich uit: tekenen, muziek maken etc.

Op motorisch gebied groeit het kind door sport etc.

De computer is in deze fase een geweldig instrument voor kinderen. Toetsen indrukken, een brei aan laters uit te spreken 'mbkxjtgdndhrth'.

Het virtuele milieu kan frustraties van motoriek en leesbaarheid wegnemen en tegelijk ook ermee laten oefenen.

Door de grote aantrekkingskracht van het virtuele milieu moet gezorgd worden dat die wereld niet de reële wereld overneemt. De computertijd moet gecontroleerd worden. In deze fase is het goed bezig te zijn met het voorkomen van verslaving en het kind signalen van beginnende verslaving te helpen ontdekken.

Vierde fase (10 tot 14/15 jaar)

Deze wordt gekenmerkt door de prepuberteit en de ontwikkeling van de sociale identiteit. Het lichaam maakt een groeispurt en de hormonen maken zich klaar voor de biologische rijpheid. Vriendschappen zijn belangrijk en die worden snel gemaakt, verbroken en weer hersteld. Vragen als wie zijn je vrienden en hoe populair ben je zijn in deze fase belangrijk. Het virtuele milieu gaat een belangrijke rol spelen. De mogelijkheden ervan sluiten dicht bij de jongeren aan. Cognitieve vaardigheden maken steeds meer plaats voor het recreatieve van het virtuele milieu. Het virtuele milieu kan via spelletjes, gamen, hormonaal opzweepen en agressie stimuleren. Delfos haalt hier onderzoek aan waaruit blijkt dat agressie in media agressie kan bevorderen. Het onderzoek naar seks in de media loopt hierbij dertig jaar achter, aldus Delfos. Het wordt wel steeds duidelijker dat de seksuele prikkels de hormoonproductie kunnen aanzwengelen. Dit is een belangrijk element om rekening mee te houden en het kind te beschermen.

Wat betreft de sociale identiteit kunnen kinderen in deze fase overgevoelig zijn voor idolen en figuren uit de media. Omdat normen en waarden nog nauwelijks een rol spelen in het virtuele milieu en commercie wel, loopt het kind risico om ongetoetste normen tot zich te krijgen, zonder de tijd te hebben deze aan ouders te toetsen. De morele ontwikkeling is in deze fase belangrijk. Waar in de vorige fase de gevoeligheid voor straf

en beloning centraler stond, onderzoeken zij nu normen en waarden en proberen deze eigen te maken.

Sociale media spelen in op de behoefte aan populariteit en het maken van vrienden. Met een klik kan men aangeven Leuk/ Niet Leuk. Vrienden kunnen toegevoegd worden, zonder dat het diepte of continuïteit heeft. Het aanmaken van een profiel past helemaal in deze periode. Men kan gemakkelijk vrienden toevoegen en er honderden hebben. Wel oppervlakkig blijkt uit onderzoek, maar dat is voor kinderen in deze fase niet het grootste probleem. Het gaat niet zozeer om de inhoud als wel om vrienden te hebben, hoe meer hoe beter! In het virtuele milieu is het gemakkelijker om feedback over op eigen gedrag uit te sluiten: blokkeren en verwijderen...Hoewel men aan de ene kant meer kan oefenen, leert men in zekere zin ook minder dan in het reële leven.

Het communiceren via internet mist veel non-verbale informatie, zeker als er geen beeld of geluid bij is. De 'emoticons' kunnen de belangrijke rol van non-verbale communicatie niet overnemen. Het gevolg is dat de dingen vaak sterker geschreven worden: de overdrijving vervangt de non-verbale uiting. Pesten op internet is mede hierdoor een ernstig probleem geworden.

De problematiek van kinderen in de reële wereld lijkt versterkt te worden in het virtuele milieu. Kinderen die gepest worden zitten meer op internet en worden daar ernstiger gepest (Delfos, pagina 31, 'Virtuele Ontwikkeling van de Jeugd').

Rond het 11/13 tot 14/15 jaar begint het zelfstandig leven via het zich afzetten tegen volwassenen met het signaal 'jullie kunnen hier opvoeden, dat moet ik zelf doen'.

De (eerste aanloop tot de) vorming van de psychologische identiteit maakt dat de jonge puber zich afvraagt wie of hij/zij is. In het virtuele milieu kan men schijnbaar oneindig opereren zonder toezicht van volwassenen. Erg aantrekkelijk, maar ook griezelig, dus het kind heeft leeftijdsgenoten nodig. In het virtuele milieu is afzetten tegen volwassenen erg gemakkelijk. Men kan elkaar opzweepen zonder goed te beseffen wat de gevolgen zijn en niet weten waar zij het over hebben. De leefwereld van het virtuele milieu wordt in belangrijke mate gevormd door leeftijdsgenoten. Chatten en e-mail zijn belangrijke manieren geworden om mensen te leren kennen.

De (tweede aanloop tot de) vorming van de psychologische identiteit kenmerkt zich doordat de jonge puber de wereld onafhankelijk van de volwassenen wil veroveren. Informatie uit de vorige fasen wordt getoetst op waarheid door ervaringen op te doen.

In het virtuele milieu creëert de jongere zich een vrije wereld zonder volwassenen, zonder ouders. Dit biedt ontwikkelingsmogelijkheden, maar ook gevaren. Voor deze fase moeten kinderen reeds voldoende mediadeductie hebben gekregen, zodat zij niet

gemakkelijk slachtoffer kunnen worden van volwassenen die commercieel of seksueel misbruik kunnen maken van de naïviteit van jonge pubers. Online 'grooming', een kind rijp maken om seksueel te gaan misbruiken door een totale afhankelijkheid te creëren, kan in deze fase een probleem vormen.

Het kind wordt graag als volwassene beschouwd en doorziet de manipulaties van kwaad bedoelende volwassenen vaak niet. Ook leeftijdsgenoten vormen een risico door bv. groepsdruk. De snelheid (binnen het virtuele milieu) maakt dat jongeren nauwelijks assertief kunnen zijn en zeker niet als zij in een kwetsbare leefsituatie verkeren (door scheiding ouders, maar speciaal ook de kwetsbare groep LVB-jongeren/JP)

De experimenteeruimte dient wel met zorg begeleid (ouders, leerkrachten/JP) om te weten wat kinderen meemaken, of zij het kunnen dragen en een plaats geven.

Vijfde fase (16 tot 18 jaar)

Dit is de fase van de psychologische identiteit (en niet meer van de twee aanloopfasen hiertoe/JP). De identiteit heeft verschillende aspecten: sociaal, psychologisch, cultureel, seksueel en ook virtueel. De rijping van de hersenen maken dit alles mogelijk: efficiëntere zenuwcellen ontstaan en de verbindingsstof, de witte stof, neemt toe.

Het virtuele milieu kan sterk aan de behoefte van pubers adolescenten voldoen om hun hersens te gebruiken en wereldomvattende problemen te begrijpen en op te willen lossen.

Jongeren in kwetsbare situatie kunnen zich verliezen in het virtuele milieu, zoekend naar hun identiteit. Depressieve jongeren gebruiken internet voor informatie en hebben de neiging om intensief met vreemden te communiceren en meer van zichzelf bloot te geven dan jongeren zonder problemen doen (Delfos, pag. 33, 'Virtuele Ontwikkeling van de Jeugd').

Zesde fase (18 tot 25 jaar)

Deze fase kenmerkt zich door de ontdekking van de seksualiteit en relaties. Jongeren zijn bezig met jongeren. Het virtuele milieu komt tegemoet aan de behoeften aan contact. Wederzijdse relaties ontwikkelen zich, continuïteit in relaties proberen jongeren te begrijpen.

* Alle informatie is een samenvatting van de volgende bronnen:

Delfos, M. F., 'Virtuele Ontwikkeling van de Jeugd';
(2008) Lectorale rede 9 september 2008;
Uitgeverij SWP, Amsterdam

Delfos, M. F., 'In 80 dagen de virtuele wereld rond',
(2012) de weerslag van een lectoraat, 2012,
Uitgeverij SWP, Amsterdam

Om verder te lezen:

- ** Zie ook Petri, J.M. (2011) 'En hoe moet het nu verder met jouw leven? Welk leven?'; Confrontatie van de Raad met Youtube, het 'vierde milieu', Het Kind Eerst, vakblad voor jeugdzorg, kinderbescherming en pleegzorg, Van Gorcum, Assen, 2011, nr. 6

- *** Zeer relevant voor de Raad voor de Kinderbescherming is een uitgebreid verslag van onderzoeksresultaten m.b.t. impact van technologie, sociale media op zowel kinderen als opvoedsituaties. De bijlage is zeer lezenswaardig en informatief: Leibovici-Mühlberger, M. (2010); Mind and Body altering Media; The Impact of Modern Media on our Children. Lezing bij 'Childhood in Balance', The Third International Alliance for Childhood Conference 2010, Budapest, Hungary, from 13-16 October 2010.