

HET DAGELIJKSE DIGITALE LEVEN VAN JONGEREN MET EEN LICHT VERSTANDELIJKE BEPERKING

Over het gebruik, de mogelijkheden en uitdagingen van het internet

Rogier de Groot¹

Restricting children breeds resistance, while guiding them builds judgement

Sonia Livingstone, TEDSummit 2019

In de zorg voor en begeleiding van jongeren met een licht verstandelijke beperking (LVB) is nog onvoldoende aandacht voor het digitale leven van deze doelgroep. Hoewel veel zorgprofessionals zien dat het digitale leven van deze jongeren een steeds grotere invloed heeft op de keuzes die zij maken, blijft hun online wereld voor veel zorgprofessionals een verborgen wereld. Ook vanuit de wetenschap is vooralsnog weinig zicht op hoe deze doelgroep zich online beweegt en gedraagt. Om dit kennisgat kleiner te maken is in 2015 een kwalitatief promotieonderzoek gestart naar het dagelijkse digitale leven van 13 jongeren met een LVB. Dit artikel geeft zorgprofessionals meer inzicht in het online leven van deze jongeren geïllustreerd aan de hand van de verhalen van twee van de jongeren uit het onderzoek.

Inleiding

Online problematiek van jongeren krijgt regelmatig aandacht in wetenschappelijk onderzoek (recente voorbeelden: Anderson, Steen, & Stavropoulos, 2017; Kerstens, 2015). In de literatuur is vooralsnog echter weinig bekend over het online gedrag van jongeren met een LVB. Desondanks worden wel aannames gedaan over de problemen waar deze doelgroep online mee te maken krijgt (bijvoorbeeld: Stichting Kennisnet, 2014; Nikken, Berns, & Beekhoven, 2018).

Deze aannames worden veelal gebaseerd op de opinie van experts, ouders en praktijkprofessionals (Löfgren-Mårtenson, Sorbring, & Molin, 2015; Chadwick, Wesson & Fullwood, 2013), terwijl de jongeren zelf vaak onvoldoende worden benut als respondenten voor onderzoek (Caton & Chapman, 2016; Chadwick, Quinn, & Fullwood, 2016). Seale (2007) en Gutiérrez en Martorell (2011) wijzen erop dat dit afbreuk kan doen aan een optimaal gebruik van het internet voor mensen met een beperking. Een tweede belangrijk probleem is dat veel onderzoek naar het online gedrag van jongeren gericht is op hun socialemediagebruik (bijvoorbeeld Caton & Chapman, 2016; Borgström, Daneback, & Molin, 2019), en niet op hun internetgebruik in bredere zin.

Seale en Chadwick (2017) en Caton en Chapman (2016) bepleiten gezien het bovenstaande dat in toekomstig onderzoek meer aandacht moet zijn voor de online ervaringen van de jongeren zelf. Door hen geen actieve stem te geven in het verzamelen van kennis over hun eigen gedrag, marginaliseren we

¹ Mr. Rogier de Groot is promotieonderzoeker aan de Open Universiteit en verbonden aan het lectoraat LVB en Risicovol Gedrag van de Hogeschool Leiden. Correspondentieadres: groot.de.r@hsleiden.nl

deze groep en lopen ze het risico om ondersteuning te krijgen die niet aansluit op hun behoeften, en mogelijk zelfs contraproductief is.

In navolging van onder meer Boyd (2014) hebben we laten zien dat participierend observeren een goede kwalitatieve methode is om de online ervaringen van jongeren met een LVB in kaart te brengen (De Groot, Kaal, & Stol, 2019). Op basis van dit methodische onderzoek zijn uiteindelijk 13 jongeren met een LVB in de leeftijd van 13-23 jaar (9 jongens en 4 meisjes) in hun eigen woonomgeving langdurig gevolgd (halfjaar tot een jaar) om samen met hen te kijken hoe ze zich online bewegen. Dit heeft geresulteerd in 13 narratieve verhalen die ons iets vertellen over hoe deze jongeren hun (online) wereld ervaren en proberen te begrijpen. Aan de hand van twee van deze verhalen willen we meer inzicht geven in wat jongeren met een LVB doen online en wat we daarvan zouden kunnen leren. Hoewel twee verhalen uiteraard niet volledig representatief zijn voor de doelgroep, zijn ze dat in veel opzichten wel voor de 13 jongeren uit het onderzoek. Waar nodig en zinvol zal ook worden verwezen naar voorbeelden uit de verhalen van de andere jongeren.

Vanessa

Vanessa is een vlotte meid van 16 jaar die streetwise is. Ze voelt zich verantwoordelijk voor anderen en kan slecht tegen mannelijke autoriteitsfiguren. Achter haar stoere uiterlijk schuilt een meisje dat veel heeft meegemaakt: op haar achtste overlijdt haar moeder waarna haar vader aan de drank raakt en het gezin verwaarloost. Als een nieuwe stiefmoeder ten tonele verschijnt gaat het mis. Vanessa mag tot haar eigen frustratie geen contact hebben met haar moeders familie. Vanessa wordt onhandelbaar thuis en in overleg met pleegzorg gaat ze bij haar oom en tante wonen. Aanvankelijk had Vanessa aanpassingsproblemen, omdat ze niet gewend was aan alle regels in huis. Geleidelijk raakt ze hieraan gewend waarna het beter gaat met haar, zowel thuis als op school.

In gesprekken met Vanessa over haar online activiteiten valt op dat sociale media de boventoon voeren. Er is een klassenapp voor school, maar ze heeft vooral veel gesprekken met vriendinnen over van alles en nog wat. Vanessa heeft een grote vriendengroep waarmee ze zowel offline als online optrekt. Ook vindt ze het leuk om gekke foto's en filmpjes op Instagram en Snapchat te bekijken, maar vooral te maken van zichzelf en haar vriendinnen. Vanessa is nog weleens in de nachtelijke uren online om te chatten als ze niet kan slapen en weet dit goed te verhullen voor haar pleegouders. Dat is ook nodig, omdat de chatgesprekken van Vanessa regelmatig ontaarden in meidenvenijn: roddelen, ruzie maken, schelden en bedreigen. Vanessa probeert hierboven te staan, maar wordt nijdig als ze over haar moeder beginnen. Vanessa wordt soms bedreigd door anderen, maar lijkt hier niet van onder de indruk. Ook doet het haar weinig als jongens seksueel getinte gesprekken met haar willen voeren. Vanessa is een beetje tegenstrijdig in dit contact, want ze wil niet lastiggevallen worden, maar ze vindt het ook leuk om hen aan het lijntje te houden.

Bob

Bob is een ogenschijnlijk relaxte kerel van 22 jaar met een bewogen verleden. Hij vertelt dat zijn ouders hem vroeger vaak alleen lieten als ze moesten werken, waardoor hij zich alleen en onbegrepen voelde, temeer omdat hij gepest werd op school. Bob werd niet altijd goed verzorgd, waardoor hij soms stonk en hij veel in ongewassen kleding van de Zeeman liep. De oudere jongens in zijn buurt accepteerden Bob wel, maar hadden een slechte invloed op hem. Hij was makkelijk te manipuleren en liet zich verleiden om te stelen van zijn ouders. Bob ging zich steeds meer afzetten tegen zijn ouders, wat uiteindelijk resulteerde in een uithuisplaatsing toen hij 15 jaar was. Na enkele jaren gesloten jeugdzorg verblijft Bob nu in een woon-werkvoorziening waar hij zich prettig voelt en zelfstandig leert worden.

Dat valt echter niet altijd mee, want Bob heeft net als zijn vader een gat in zijn hand. Zo verkocht hij een nieuw gekochte Vespa van 3500 euro enkele dagen later voor 2600 euro, omdat hij geld nodig had voor een groot feest. Daarna was zijn geld echter op en er was geen vervoer meer naar zijn werk.

Bob gebruikt het internet voor de sociale contacten en te gamen op de PlayStation, maar is ook veel bezig met seks en vrouwen. Hoewel Bob niet blaakt van zelfvertrouwen, heeft hij op vrouwen een bepaalde aantrekkingskracht. Hij heeft al veel vrouwen versleten en zelfs een relatie gehad met een ex-medewerker van de zorginstelling. Toch vindt Bob het moeilijk om op vrouwen af te stappen en daarbij biedt het internet uitkomst. Bob is namelijk verslaafd geraakt aan allerlei dating-apps waar hij zonder gêne veilig kan flirten met vrouwen. Hij chat met meerdere vrouwen tegelijk en hij laat mij trots zien dat hij binnen no-time allerlei seksueel getinte opmerkingen maakt en krijgt. Bob voelt zich uiteraard gevlijd door al deze aandacht, maar realiseert zich ook dat hij niet in de problemen wil komen door naaktfoto's van zichzelf te plaatsen of fysiek af te spreken met deze meiden. Hij vindt het spannend en komt wel in de verleiding, maar als puntje bij paaltje komt, houdt hij de boot af en vraagt een begeleider of een vriend om raad. Zo heeft hij weleens advies gevraagd over de vraag of sexting met iemand van 16 wel oké is. Eén van de belangrijkste redenen voor zijn terughoudendheid is het tv-programma Catfish waarin twee journalisten op zoek gaan naar mensen die zich online anders voordoen dan ze in het echt zijn. Door dit programma realiseert Bob zich dat dit in het geval van zijn chat-meisjes ook weleens zo kan zijn. Dat Bob in zijn jeugd ooit bijna gegroomd is geweest door een man online, noemt hij gek genoeg niet als reden. Tegelijkertijd vindt Bob de aandacht fijn en ook spannend. Daarbij hoopt hij stiekem dat hier misschien wel zijn volgende vriendin tussen zit. Bob realiseert zich in de gesprekken met mij echter niet helemaal dat hij zich soms ook zelf als een catfish gedraagt, omdat hij tegen sommige meiden zegt dat hij van ze houdt, terwijl hij nu vooral op zoek is naar seks en spanning.

De nieuwsgierigheid en hang naar spanning hebben Bob recentelijk in de problemen gebracht. Ten eerste doordat hij vrouwen toevoegde aan zijn Facebookaccount die hij niet kende waarna hij gelinkt werd aan een pornofilmpje dat op zijn tijdlijn terecht kwam. Hier schaamde Bob zich voor, omdat zijn familie en collega's dit ook zagen. Als gevolg van het veelvuldig kijken naar porno op zijn smartphone kreeg hij ook nog ransomware op zijn telefoon. De hackers deden zich voor als de FBI met de claim dat er kinderporno op zijn telefoon zou zijn aangetroffen. Vervolgens moest Bob een boete betalen want anders zou zijn telefoon vergrendeld blijven. Bob raakte in paniek, maar stapte ook nu gelukkig naar een begeleider die zijn telefoon een harde reset wist te geven.

Wat kunnen we leren van de verhalen van Vanessa, Bob en de andere jongeren?

Online activiteiten verschillen niet veel met die van andere leeftijdsgenoten

Zowel Vanessa als Bob vertonen veel overeenkomsten met andere jongeren (zowel met als zonder een LVB) ten aanzien van de activiteiten in hun dagelijkse digitale leven (zie bijvoorbeeld: Boeke, Dondorp, Heitink, & Pijpers, 2019; Rideout & Robb, 2019). De smartphone is daarbij het meest gebruikte medium om in de digitale wereld te duiken. Jongeren spenderen in het algemeen zo'n vier uur per dag online, maar de jongeren in ons onderzoek zijn vaak langer online, zo tussen de vier en acht uur per dag. In tabel 1 zijn de meest populaire online activiteiten van de jongeren opgenomen. Hierin is te zien dat ze het grootste deel van hun tijd spenderen op socialenetsites, zoals Facebook, WhatsApp, Instagram en Snapchat, kijken en luisteren naar Over The Top (OTT) mediadiensten als Netflix, YouTube en Spotify, kijken naar producten die ze zouden willen kopen, en zoeken naar informatie voor school of interesses. Hoewel sommige meiden ook gamen, zijn het vooral de jongens die graag online videogames

spelen. De Playstation 4 is daarbij de meest populaire spelcomputer, maar er wordt ook via de PC gespeeld. Onder de jongens is het kijken naar pornografische filmpjes en streamingsites ook een populaire activiteit. Vanessa beaamt dat seksueel getinte filmpjes toch vooral iets voor jongens lijkt te zijn: *“Nee, meestal verwijder ik dat soort dingen gelijk, want dat hoeft ik dus echt niet op m'n telefoon te hebben. Ze pleuren dat allemaal in die groepsapp, dat zijn jongens, weet je wel. Vooral die jongens.”*

Tabel 1. Meest populaire online activiteiten van de 13 jongeren met een LVB

Hoofdcategorieën	Subcategorieën	Aantal respondenten (van 13)
Socialenetsites		13/13
Liefde en seksualiteit	Dating sites en apps	3/13
	Porno kijken	8/13
Kijken en luisteren naar OTT-media	Streamen van films/series via abonnementservice	13/13
	YouTube	13/13
	Luisteren naar muziek via gratis of abonnementservice zoals YouTube-Music of Spotify	13/13
Kijken naar en kopen van goederen en diensten	Kijken	12/13
	Kopen	5/13
Spelen van videogames	Via Playstation of online platformen zoals Roblox	9/13
Zoeken naar informatie	Voor school of werk	12/13
	Persoonlijke interesses	13/13

Het dagelijkse digitale leven brengt positieve gevolgen met zich mee voor jongeren met een LVB

De dagelijkse online activiteiten van de jongeren brengen een aantal positieve gevolgen met zich mee. Zoals ook in de literatuur wordt beschreven (bijvoorbeeld: Holmes & O'Loughlin, 2014), beleven alle jongeren veel plezier aan het internet. Online kunnen ze ontspannen na een drukke dag of even ontsnappen aan de dagelijkse realiteit door een serie te kijken, muziek te luisteren of een videogame te spelen. Het internet is ook een plek waar ze met vrienden, familie of gelijkgestemden van gedachten kunnen wisselen over alles wat hen online en offline bezighoudt. Het internet en met name YouTube is tot slot ook een plek waar je kunt rondhangen zonder een duidelijk doel voor ogen te hebben. Niels, één van de andere respondenten zegt hier over: *“Ja, ik vind internet hartstikke leuk voor gewoon puur onzin. Voor grappen of vermaak of eh...”*

Naast plezier is het internet voor alle jongeren misschien wel de belangrijkste plek om sociale contacten te onderhouden. Zo is Facebook voor respondent Niels bijvoorbeeld belangrijk om zich verbonden te voelen: *“Maar Facebook is puur voor mij een zekering. Van, je kan gewoon bij alle mensen die Facebook hebben, die je kent, kan je gewoon contact mee opnemen.”*

De contacten die de jongeren opdoen, helpen ook hun sociale identiteit vorm te geven. Ook in de literatuur is dit een thema dat aandacht krijgt (bijvoorbeeld: Borgström et al., 2019). Online kunnen de jongeren zichzelf of juist een ander zijn, zonder alle bagage uit hun offline leven. Zo geeft respondent Michael aan dat hij inspiratie en levenslessen haalt uit zijn contact met de online community waar hij

deel van uitmaakt. Respondent Cindy wil juist niet dat anderen weten hoe ze in het echte leven is en speelt daarom veel online role playing games (RPG's) via spelletjeswebsite Roblox. Over de vraag of ze in het echt ook zo snel op anderen afstapt zegt: *“Ja, maar hier kunnen ze mij niet zien. Dus ze weten ook niet hoe ik ben.”*

Het internet geeft de jongeren ook een gevoel van zelfvertrouwen (zie ook bijvoorbeeld: Moreno & Kolb, 2012). Zo stelt Bob bijvoorbeeld:

“Nja, eigenlijk eh, normaal gesproken, soms heb ik minder zelfvertrouwen enzo, als ik eh... Ja, ik ben niet een jongen die heel veel zelfvertrouwen heb. Maar als ik achter de computer zit ofzo bijvoorbeeld dan heb ik wel zelfvertrouwen. Dan durf ik gewoon nee te zeggen en dat soort dingen.”

Het zelfvertrouwen van de jongeren wordt ook vergroot doordat ze online nieuwe kennis en (sociale) vaardigheden opdoen. Zo gebruikt respondent Delano het internet om kennis te verzamelen over zijn interesses in Rembrandt, Sterrenkunde, buitenaards leven en de middeleeuwen. Respondent Cindy benadrukt juist dat haar Engels is verbeterd door het spelen van RPG's. Ook Michael heeft Engels leren schrijven door veel online te chatten met anderen. Verder laat hij graag zien dat hij in tegenstelling tot vroeger heeft geleerd hoe hij rustig moet blijven in een verhitte WhatsApp-discussie. Hoewel in de literatuur de aandacht veelal uitgaat naar een tekort aan kennis en taalvaardigheid (Caton & Chapman, 2016) laten de respondenten in ons onderzoek dus ook een andere, meer positieve kant zien van hoe zij online met anderen communiceren.

Een ander positief gevolg van de dagelijkse digitale activiteiten van de jongeren dat onderbelicht blijft in de literatuur is dat ze allerlei goede opvattingen en slimme en logische strategieën bedenken waardoor ze weerbaarder zijn online en een minder grote kans lopen om in de problemen te komen. Zo is Bob heel bewust voorzichtig in wie hij toelaat in zijn online leven:

“Maar normaal ook als ik met zo 'n meisje bericht en zo, dan na een paar keer en zo, dan zeg ik gewoon van, stuur eens een foto van jezelf ofzo, weet je wel. En dan heb ik wel bevestiging dat zij het echt is. Dan kan- En wat ik dan ook meestal doe, is die foto vergelijken met haar profielfoto en zo. Niet dat ze bijvoorbeeld foto's van Google af hebben van drie verschillende meisjes wat op elkaar lijkt.”

Tom, een andere jongen, is juist voorzichtig met het plaatsen van foto's van zichzelf, zeker in een relatie, omdat foto's altijd bewaard kunnen worden door de ander. Ten aanzien van het plaatsen van informatie over zichzelf geeft Tom een interessante reden om hier terughoudend in te zijn:

“Weet niet, ik heb het nooit gedaan en ik vind het ook niet boeiend als anderen mij zien wat ik dan gedaan heb. Ik ben juist heel interessant, zeggen mensen wie is Tom dan? Iemand had al een foto (vanaf hier niet goed te verstaan). Weet je, die persoon ken je al van dat plaatje, nou dan kom ik d'r tegen en dan weet ik al wie het is en is het niet meer spannend. Ik hou mezelf interessant.”

Ook respondent Michael benadrukt zich bewust te zijn van het permanente karakter van online informatie: *“Ja en hoe, weet je en eh, het is permanent, weet je. Je laat het staan en sommige mensen zijn er op dat moment niet bewust van. Nou dat blijft gewoon. Ze slaan het op ergens in eh in de V.S., in een archief en dat krijg je ook niet meer weg.”*

Vanessa vult nog aan dat je moet opletten wat je online zegt, omdat informatie ook tegen je gebruikt kan worden.

Respondent Niels beaamt wat de andere jongeren zeggen, maar gaat ook nog in op het oppervlakkige karakter van sociale media:

“Ik vind sociale media sowieso totale catfish. Het is zo verschrikkelijk- Het is, doorzichtiger dan social media bestaat in deze wereld gewoon niet. Het is allemaal zo doorzichtig. (...) Je kan niet zien of iemand de waarheid spreekt. Je kan niet achterhalen of dit wel echt degene is die die zegt die die is. Je kan niet achterhalen of het een kopie, want je kan alles kopiëren via internet. Je kan niks meer achterhalen. Je wordt gewoon letterlijk en figuurlijk openbaar gesteld aan de rest van de wereld. En dat is het gevaar van internet.”

De ideeën die de jongeren hebben over wat goed en slim gedrag is online, bedenken ze lang niet altijd zelf. Veel tips en adviezen komen van mensen uit het eigen netwerk van de jongeren. Zo geeft Bob aan dat vrienden een belangrijke bron zijn, terwijl Jeffrey vooral veel heeft gehad aan de opvoeding van zijn ouders, bijvoorbeeld in de manier waarop hij online omgaat met zijn Guild² in het spel World of Warcraft:

“Ik vraag sowieso altijd als ik nieuwe mensen ontmoet en ik ga met kanker schelden, vraag ik altijd eerst van, ben je kwetsbaar voor het woord kanker? Zegt diegene ja, dan probeer ik er niet mee te schelden. Zegt diegene nee, dan maakt het niet uit, dan ben ik, zo ben ik ook opgevoed.”

Hoewel jongeren soms dus aangeven dat ouders indirect invloed uitoefenen op hun online gedrag is het opvallend dat ouders en begeleiders zelden direct betrokken zijn bij het dagelijkse digitale leven van de jongeren. Bob geeft bijvoorbeeld wel aan dat hij weleens naar een begeleider toestapt als hij zich online in de nesten heeft gewerkt en respondenten Michael en Vishand vragen een begeleider soms om tips of adviezen als ze ergens niet uitkomen, maar dit zijn uitzonderingen. Het is daarom bemoedigend om te zien dat jongeren zich online vaak zelf ook goed kunnen redden. In de literatuur is dit echter een onderbelicht thema (Zie bijvoorbeeld: Caton & Chapman, 2016).

Jongeren met een LVB kennen in hun dagelijkse digitale leven ook uitdagingen

De kansen die het internet jongeren met een LVB biedt, brengen ook diverse uitdagingen met zich mee (zie bijvoorbeeld: Borgström et al., 2019; Sallafranque-St-Louis & Normand, 2017). Zo raken de jongeren soms in conflict met elkaar. Michael geeft een mooi voorbeeld waarin een discussie over de kwaliteiten van een gitarist resulteert in een ruzie als ze het niet met elkaar eens worden. Hij laat daarin ook zien dat zijn Engelse taalvaardigheid meer dan adequaat is om deze ruzie aan te gaan:

“Man, fuck you! You bag of shit. Eat a bag of burritos and chips you fat fuck! I bet you don't even have the guts to say something like that in front of my face! Coward! Your inane and peany little mind could not even fathom such insignificant naïve talk. Goes to show what high IQ you have! That of a little cunt! With no brain at all! Chock on major dick! Faggot!”

Volgens de jongeren ontstaan ruzies ook, omdat je geen lichaamstaal ziet online en maar moeilijk emotie kunt waarnemen via geschreven teksten. Vanessa legt dit mooi uit:

² Een guild is in de meeste gevallen een team van online spelers die samen in een spelwereld optrekken vanuit sociaal oogpunt, maar ook om bijvoorbeeld bepaalde missies in de game makkelijker of leuker te maken.

“Als je iets typt, kan het boos zijn, kan verdrietig, kan blij, kan chagrijnig zijn. Kan iemand boos, teleurgesteld, verdrietig zijn en als je iemand belt of uhm spreekt, dan zie je elkaars gezichtsuitdrukking en dan weet je hoe diegene reageert. Maar op de App weet je dat niet. Dus als jij zegt nou dat vind ik echt stom. Ja wat vind je dan stom. Nou daarvan krijg je dus een ruzie.”

Sowieso vinden veel jongeren het lastig hoe ze bepaalde informatie moeten interpreteren online. Bob vond het bijvoorbeeld moeilijk om te lezen wat nu precies de voorwaarden waren van een fitnessabonnement:

“Nee en dan staat er ‘per maand 9,95’. Dan denk je lekker makkelijk, weet je, gewoon per maand betalen. Doe ik het een half jaartje lang, maar dan staat daarboven één jaar. Weet je, dan zit je er één jaar aan vast. En dan kan je er ook niet vanaf komen, hè?”

Een andere online uitdaging voor veel jongeren is dat ze (net als in de offline wereld) met de verkeerde mensen in aanraking komen. Een korte greep uit de ervaringen van de respondenten: Wendy is via WhatsApp gechanteerd, bang gemaakt, en uiteindelijk seksueel misbruikt door een oudere jongen, zonder dat haar pleegouders of docenten hier iets van wisten. Bob werd juist zonder dat hij het wist door een minderjarig meisje aan het lijntje gehouden om met haar aan sexting (seksueel getinte gesprekken voeren en naaktfoto's uitwisselen) te doen. Respondent Mark wordt online door anderen beïnvloed om de verkeerde dingen te doen, bijvoorbeeld doordat mensen hem online vragen drugs voor hen te kopen of hem opjatten om in te breken in vakantieparken. Jersey wordt tot slot via WhatsApp onder druk gezet door een 'vriend' om de scooter van zijn vader aan hem te verkopen.

In aanraking komen met de verkeerde mensen, brengt mogelijk ook op de lange termijn uitdagingen met zich mee. Zo kunnen kennis, vaardigheden en ideeën aan jongeren worden meegegeven waar ze nadelige gevolgen van kunnen ondervinden. Zo krijgt Michael levenslessen van zogenaamde 'pick-up-artists' die hem leren hoe je zo snel mogelijk een vrouw in bed kunt krijgen, terwijl Mark online leert hoe je het beste kunt inbreken in vakantieparken. Respondent John leert weer van een vriend hoe je het beste iemand zijn wachtwoord kunt hacken en Wendy lijkt het normaal te vinden en zelfs leuk te vinden om filmpjes te krijgen van anderen waarin jongeren worden gepest, geslagen of die stiekem gefilmd worden tijdens het verrichten van seksuele handelingen.

De grootste uitdaging voor de jongeren zijn hun begeleiders zelf

Livingstone, Mascheroni, & Staksrud (2015) beargumenteren dat hoe vaker kinderen de kansen benutten die het internet biedt, hoe groter de kans is dat ze daar bloot worden gesteld aan risico's. Tegelijkertijd zeggen ze ook dat blootstelling aan risico's niet betekent dat kinderen ook meer nare ervaringen hebben online. Seale & Chadwick (2017) stellen daarnaast dat online gedragingen die als risicovol worden bestempeld ook betekenisvol kunnen zijn voor mensen met een beperking, omdat dit hen helpt in hun ontwikkeling. Je ziet dit bijvoorbeeld heel mooi terug bij Michael die aan de ene kant veel leert van de online community over hoe hij zijn zelfvertrouwen kan vergroten en positiever in het leven kan staan, terwijl deze community hem soms ook dubieuze en vrouwonvriendelijke tips geeft over hoe je vrouwen makkelijk het bed in kunt krijgen.

De manier waarop de jongeren in ons onderzoek omgaan met de kansen en risico's van het internet laat vooral zien dat ze zich over het algemeen goed staande weten te houden in de digitale wereld. Veel jongeren weten best goed waar ze mee bezig zijn en zijn zich in grote mate bewust van de risico's die ze lopen online, maar ze hebben ook nog veel te leren over onder meer het beschermen van hun privacy,

hoe je online op een fatsoenlijke en verantwoordelijke manier met elkaar omgaat en hoe je online een positief netwerk creëert.

In ons onderzoek zijn opvoeders en zorgprofessionals echter te weinig betrokken bij het dagelijkse digitale leven van de jongeren om hen hierin te ondersteunen of ze beperken hen in hun bewegingsruimte om zich online te kunnen ontwikkelen. Zo wordt Wendy thuis verboden om online te chatten met andere jongens uit angst dat ze weer misbruikt zal worden. Ook Cindy wordt om deze reden de toegang tot Facebook en Snapchat ontzegd en Jersey heeft het gevoel dat hij met zijn ouders helemaal niet kan praten over wat hij online doet.

Door de jongeren niet te begeleiden of teveel te beperken blijven veel kansen om hen beter te includeren in de (digitale) maatschappij onbenut. De focus die professionals leggen op het vermijden van risico's als gevolg van de kwetsbaarheden van de jongeren is vaak begrijpelijk, maar ontleent, zo blijkt ook uit de literatuur (Barlott et al., 2019), de jongeren de mogelijkheid online kansen te benutten en te leren van hun fouten. In het onderzoek zien we ook dat dit negatieve bijeffecten heeft, omdat de jongeren zich vaak niet laten tegenhouden door opgelegde restricties door online gedrag vaker en slimmer te verhullen. Om jongeren constructiever te begeleiden wordt door diverse auteurs (onder andere Seale & Chadwick, 2017) gewezen op het idee van 'positive-risk taking', waarbij het nemen van risico en het bieden van experimenteeruimte onderdeel zou moeten uitmaken van iedere vorm van begeleiding, omdat je daarvan leert en groeit. Zorgprofessionals zouden meer ruimte moeten geven aan de gedachte dat internetgebruik in eerste instantie een positieve in plaats van een negatieve impact heeft op het leven van de jongeren, zonder eventuele risico's uit het oog te verliezen.

Hoewel veel onbekend is over de rol die zorgprofessionals hebben in de begeleiding van mensen met een verstandelijke beperking (Seale & Chadwick, 2017) geeft ons onderzoek aanwijzingen dat zij zich vaak nog onvoldoende verbonden lijken te voelen met de digitale leefwereld van jongeren met een LVB, waardoor begeleiding en opvoeding grotendeels achterwege blijven. Hier moet verandering in komen als we deze jongeren beter willen voorbereiden op zelfstandig digitaal burgerschap. Veel zorgorganisaties zijn zich hiervan bewust, maar deze bewustwording vertaalt zich vaak nog niet naar concreet beleid. Bestuurders, zorgprofessionals en cliënten zullen met elkaar in overleg moeten treden om te bepalen hoe cliënten zich op een veilige manier digitaal kunnen ontplooiën en hoe dit zich verhoudt tot hun digitale vrijheden, rechten en plichten. Zorgorganisaties moeten daarbij hun personeel de tijd en middelen, maar vooral het vertrouwen geven dat ze fouten mogen maken en stimuleren om te zoeken naar creatieve manieren om hun cliënten een veilige experimenteeruimte te bieden. Vanuit het adagium 'een betere wereld begint bij jezelf' kunnen zorgprofessionals zelf al stappen zetten door oprechte interesse te tonen in de digitale leefwereld van de jongeren. Praat met de jongeren over hun digitale avonturen voor het slapen gaan, of speel eens een videogame met ze. Dit zijn kleine dingen waarmee je zelf nieuwe dingen kunt leren, de band met een jongere kunt versterken en misschien nieuwe ingangen kunt creëren om het wel en wee in hun leven bespreekbaar te maken.

Literatuur

- Anderson, E. L., Steen, E., & Stavropoulos, V. (2017). Internet use and problematic internet use: A systematic review of longitudinal research trends in adolescence and emergent adulthood. *International Journal of Adolescence and Youth*, 22(4), 430-454.
- Barlott, T., Aplin, T., Catchpole, E., Kranz, R., Le Goullon, D., Toivanen, A., & Hutchens, S. (2019). Connectedness and ICT: Opening the door to possibilities for people with intellectual disabilities. *Journal of Intellectual Disabilities*, 24(4), 503-521.

- Boeke, H., Dondorp, L., Heitink, M., & Pijpers, R. (2017). *Monitor Jeugd en Media 2017*. Zoetermeer: Kennisnet.
- Borgström, Å., Daneback, K., & Molin, M. (2019). Young people with intellectual disabilities and social media: A literature review and thematic analysis. *Scandinavian Journal of Disability Research*, 21(1), 129-140.
- Boyd, D. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. New Haven and London: Yale University Press.
- Caton, S., & Chapman, M. (2016). The use of social media and people with intellectual disability: A systematic review and thematic analysis. *Journal of Intellectual & Developmental Disability*, 41(2), 125-139.
- Chadwick, D., Quinn, S., & Fullwood, C. (2016). Perceptions of the risks and benefits of Internet access and use by people with intellectual disabilities. *British Journal of Learning Disabilities*, 11(1), 21-31.
- Chadwick, D., Wesson, C., & Fullwood, C. (2013). Internet access by people with intellectual disabilities: Inequalities and opportunities. *Future Internet*, 5(3), 376-397.
- Groot, R. M. de, Kaal, H. L., & Stol, W. P. (2019). Studying problematic online behavior of adolescents with mild intellectual disabilities and borderline intellectual functioning: Methodological and ethical considerations for data collection. *International Journal of Qualitative Methods*, 18, 1-10.
- Gutiérrez, P., & Martorell, A. (2011). People with intellectual disability and ICTs. *Communicar: Scientific Journal of Media Education*, 18(36), 173-180.
- Holmes, K. M., & O'Loughlin, N. (2014). The experiences of people with learning disabilities on social networking sites. *British Journal of Learning Disabilities*, 42(1), 3-7.
- Kerstens, J. (2015). *Youth and cybersafety: Youth being at risk and being a risk on the Internet*. (Doctoral dissertation), Heerlen: Open University.
- Livingston, S., Mascheroni, G., & Staksrud, E. (2015). *Developing a framework for researching children's online risks and opportunities in Europe*. LSE, Londen: EU Kids Online. Opgehaald van <http://eprints.lse.ac.uk/64470/>
- Löfgren-Mårtenson, L., Sorbring, E., & Molin, M. (2015). "T@ngled up in blue": Views of parents and professionals on internet use for sexual purposes among young people with intellectual disabilities. *Sexuality and Disability*, 33, 533-544.
- Moreno, M. A., & Kolb, J. (2012). Social networking sites and adolescent health. *Pediatric Clinics of North America*, 59(3), 601-612.
- Nikken, P., Berns, J., & Beekhoven, E. (2018). *Mediawijsheid bij kinderen met een lvb: Een verkenning naar ervaringen in de praktijk*. Utrecht: Nederlands Jeugdinstituut.
- Rideout, V., & Robb, M. B. (2019). *The common sense census: Media use by tweens and teens, 2019*. San Francisco CA: Common Sense Media.
- Sallafranque-St-Louis, F., & Normand, C. L. (2017). From solitude to solicitation: How people with intellectual disability or autism spectrum disorder use the internet. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 11(1), Article 7.
- Stichting Kennisnet. (2014). *LVB-jeugd en sociale media: Rapport over jongeren met een licht verstandelijke beperking (LVB) en de risico's van sociale media*. Zoetermeer: Stichting Kennisnet.
- Seale, J. K. (2007). Strategies for supporting the online publishing activities of adults with learning difficulties. *Disability & Society*, 22(2), 173-186.
- Seale, J., & Chadwick, D. (2017). How does risk mediate the ability of adolescents and adults with intellectual and developmental disabilities to live a normal life by using the internet? *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 11(1), Article 2.