

Richtlijnen voor ouders en opvoeders voor Online Bescherming van Kinderen 2020



**Richtlijnen voor ouders
en opvoeders voor
Online Bescherming van
Kinderen**

2020

Dankbetuigingen

Deze richtlijnen zijn ontwikkeld door de International Telecommunication Union (ITU) en een werkgroep van bijdragende auteurs van toonaangevende instellingen die actief zijn in de informatie- en communicatietechnologiesector (ICT), evenals in kwesties als (online) kinderbescherming, die bestaat uit de volgende organisaties:

ECPAT International, het netwerk Global Kids Online, de International Disability Alliance, de International Telecommunication Union (ITU), de London School of Economics and Political Science, Internet Matters, Parent Zone International en het UK Safer Internet Centre/SWGfL.

De werkgroep stond onder leiding van Karl Hopwood (Insafe-netwerk of Safer Internet Centres (Insafe)¹ en werd gecoördineerd door Fanny Rotino (ITU).

Er werden onbetaalbare bijdragen geleverd door COFACE-Families Europe, de Australische eSafety Commissioner, de Europese Commissie, de Europese Raad, de *e-Worldwide Group (e-WWG)*, ICMEC, *Youth and Media/Berkman Klein Center for Internet and Society* aan Harvard Universiteit, evenals individuele nationale overheden en belanghebbenden uit de particuliere sector die een gemeenschappelijk doel delen om van internet een betere en veiligere plek te maken voor kinderen en jongeren.

Deze richtlijnen zouden niet mogelijk zijn geweest zonder de tijd, het enthousiasme en de toewijding van de bijdragende auteurs.

ITU is dankbaar voor de volgende partners, die hun waardevolle tijd en inzichten hebben bijgedragen (vermeld in alfabetische volgorde van organisatie):

- Julia Fossi en Ella Serry (Australian eSafety Commissioner)
- Martin Schmalzried (COFACE-Families Europe)
- Livia Stoica (Raad van Europa)
- John Carr (ECPAT International)
- Manuela Marta (Europese Commissie)
- Salma Abbasi (e-WWG)
- Laurie Tasharski (ICMEC)
- Lucy Richardson (International Disability Alliance)
- Carolyn Bunting (Internet Matters)
- Fanny Rotino (ITU)
- Sonia Livingstone (London School of Economics & Global Kids Online)
- Cliff Manning en Vicki Shotbolt (Parent Zone International)
- David Wright (UK Safer Internet Centres/SWGfL)
- Sandra Cortesi (Youth and Media)

¹ Krachtens de Connecting Europe Facility (CEF) voert European Schoolnet namens de Europese Commissie, het Better Internet for Kids-platform uit, dat bestaat uit de coördinatie van het Insafe Network of European Safer Internet Centres. Meer informatie is beschikbaar op www.betterinternetforkids.eu

ISBN

978-92-61-30141-5 (papieren versie)

978-92-61-30471-3 (elektronische versie)

978-92-61-30131-6 (EPUB-versie)

978-92-61-30481-2 (mobiele telefoonversie)



Houd alstublieft rekening met het milieu voordat u dit verslag afdrukt

© ITU 2020

Sommige rechten voorbehouden. Dit werk is in licentie gegeven aan het publiek via een Creative Commons Attribution-Non-Commercial-Share Alike 3.0 IGO license (CC BY-NC-SA 3.0 IGO).

Onder de voorwaarden van deze licentie mag u het werk kopiëren, herdistribueren en bewerken voor niet-commerciële doeleinden, op voorwaarde dat het werk passend wordt geciteerd. Bij elk gebruik van dit werk mag niet de schijn ontstaan dat ITU enige specifieke organisatie, producten of diensten goedkeurt. Het ongeoorloofde gebruik van de namen of logo's ITU is niet toegestaan. Als u het werk bewerkt, moet u uw werk licentiëren onder dezelfde of een equivalente Creative Commons-licentie. Als u een vertaling van dit werk maakt, moet u de volgende disclaimer samen met het voorgestelde citaat toevoegen: "Deze vertaling is niet gemaakt door de International Telecommunication Union (ITU). ITU is niet verantwoordelijk voor de inhoud of nauwkeurigheid van deze vertaling. De originele Engelse editie zal het bindende en authentieke exemplaar zijn". Voor meer informatie kunt u terecht op <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/igo/>

ITU ontwikkelde zijn allereerste reeks Richtlijnen voor de Online Bescherming van Kinderen in 2009. Ons doel was destijds om een internationaal overeengekomen kader te bieden voor verschillende belanghebbenden - ouders en opvoeders, bedrijven, beleidsmakers en kinderen - om de jongste internetgebruikers online veilig, gelukkig en zelfverzekerd te houden.

Sinds de begintijd is internet onherkenbaar geëvolueerd. Het is een oneindig rijkere bron geworden voor kinderen met educatieve spellen, leuke activiteiten en vele verschillende manieren om te delen, te leren en op een zinvolle manier contact te leggen met vrienden, familie en de buitenwereld. Maar tegelijkertijd is het een veel gevaarlijkere plek geworden voor kinderen om zich zonder begeleiding te wagen.

Van kwesties als privacy, nepnieuws en deepfake-filmpjes tot gewelddadige en ongepaste inhoud, internetoplichters en het schrikbeeld van online kinderlokkerij en seksueel misbruik en exploitatie; kinderen - en hun verzorgers - staan voor vele risico's en uitdagingen.

Bovendien zag de wereldwijde COVID-19-pandemie een toename van het aantal kinderen dat zich voor de eerste keer bij de online wereld voegde om hun opleidingen te ondersteunen en sociale interactie aan te houden. De beperkingen die werden opgelegd door het virus betekenden niet alleen dat veel jongere kinderen veel eerder online gingen dan hun ouders zouden hebben gepland, de noodzaak om werkverplichtingen te combineren zorgde er echter voor dat veel ouders niet in staat waren om toezicht te houden op hun kinderen, waardoor jongeren het risico liepen om ongepaste inhoud te bekijken of het doelwit te worden van criminelen bij de productie van materiaal met seksueel misbruik van kinderen.

Dit erkennend, hebben de lidstaten van de ITU om iets meer gevraagd dan de tijdige actualisering van de COP-richtlijnen die we in het verleden regelmatig hebben uitgevoerd. In plaats daarvan zijn deze nieuwe herziene richtlijnen vanaf de basis opnieuw bedacht, herschreven en opnieuw ontworpen om de zeer significante verschuivingen in het digitale landschap te weerspiegelen waarin kinderen van vandaag zich bevinden.

Voor u, de gebruikers van deze richtlijnen, is ons doel geweest om bewustzijn te creëren over de omvang van de uitdaging, en om u een hulpmiddel te bieden dat u effectief helpt bij het ondersteunen van de interactie van jonge mensen met de online wereld. Deze richtlijnen zullen u bewust maken van de mogelijke risico's en bedreigingen, en u helpen om thuis en in de klas een gezonde en versterkende online omgeving te creëren. Ze benadrukken ook het belang van open communicatie en voortdurende dialoog met kinderen om een veilige omgeving te creëren waar jonge gebruikers zich gesterkt voelen om hun zorgen te uiten.

Naast het weerspiegelen van nieuwe ontwikkelingen in digitale technologieën en platforms, behandelt deze nieuwe editie een belangrijke leemte: de situatie waarin kinderen met een beperking zich bevinden voor wie de online wereld een bijzonder essentiële reddingslijn biedt voor volledige - en bevredigende - sociale participatie. Ook is er rekening gehouden met de speciale behoeften van migrantenkinderen en andere kwetsbare groepen.

In de ware geest van de rol van de ITU als een wereldwijde coördinator, ben ik trots op het feit dat deze herziene richtlijnen het resultaat zijn van een wereldwijde samenwerkingsinspanning, en mede zijn geschreven door deskundigen die afkomstig zijn uit een brede gemeenschap van belanghebbenden.

Ik ben ook verheugd om onze nieuwe COP-mascotte Sango te introduceren, een vriendelijk, stoer en onbevreesd personage dat volledig is ontworpen door een groep kinderen zelf als onderdeel van een nieuw internationaal jeugdprogramma van de ITU.

In een tijd waarin steeds meer jonge mensen online komen, zijn deze COP-richtlijnen belangrijker dan ooit. Ouders en opvoeders, bedrijven, beleidsmakers - en kinderen zelf - spelen allemaal een vitale rol in de online veiligheid van kinderen. Ik hoop dat u deze richtlijnen nuttig zult vinden terwijl u de kinderen die onder uw zorg vallen op een buitengewone reis begeleidt om de vele verbazingwekkende mogelijkheden te ontdekken die internet te bieden heeft



Doreen Bogdan-Martin
Directeur, Telecommunication Development Bureau

Inhoudsopgave

Dankbetuigingen	ii
Voorwoord	v
Beknopte Samenvatting.....	1
1. Inleiding	3
2. Wat is online bescherming van kinderen?	6
3. Kinderen en jongeren in een wereld die verbonden is met internet	7
4. Kinderen met kwetsbaarheden	20
5. Nieuwe en opkomende risico's en uitdagingen	23
6. Risico's en schade begrijpen	29
7. De rol die ouders, verzorgers en voogden kunnen spelen	34
8. Richtlijnen voor ouders, verzorgers en voogden	37
9. De rol van opvoeders	44
10. Richtlijnen voor opvoeders	50
11. Conclusie	54
Terminologie.....	54

Tabellen- en Figurenlijst

Tabellen

Tabel 1: Belangrijke aandachtsgebieden voor ouders, verzorgers en voogden	39
Tabel 2: Belangrijke aandachtsgebieden voor opvoeders.....	49

Figuren

Figuur 1: (%) kinderen per geslacht en leeftijd die ten minste wekelijks online spelletjes spelen.....	9
Figuur 2: (%) kinderen per geslacht die ten minste wekelijks drie of meer online sociale activiteiten doen	10
Figuur 3: (%) kinderen per geslacht en leeftijd die ten minste wekelijks minstens één creatieve activiteit online doen.....	12
Figuur 4: (%) kinderen per geslacht en leeftijd die tenminste wekelijks drie of meer voorlichtingsactiviteiten doen.....	13
Figuur 5: (%) kinderen per geslacht en leeftijd die online schade hebben meegemaakt.....	16
Figuur 6: (%) kinderen per geslacht en leeftijd die thuis tenminste wekelijks internet gebruiken	18
Figuur 7: Classificatie van online risico's voor kinderen	29
Figuur 8: Kinderen per leeftijdsgroep die thuis (2012) of elders (2017, 2018, 2019) online gaan, die aangeven dat ze alle informatie of advies hebben gekregen over hoe ze internet veilig kunnen gebruiken.....	46

Beknopte Samenvattingz

Volgens gegevens van de ITU waren er in 2019 naar schatting 4,1 miljard mensen die internet gebruikten, wat een stijging van 5,3 procent weerspiegelt in vergelijking met de schattingen van 2018.

Kinderen en jongeren gebruiken internet voor uiteenlopende doeleinden, van het verkrijgen van informatie voor een schoolproject tot het chatten met een vriend(in). Ze zijn zeer bedreven in het beheersen van complexe programma's en toepassingen, en maken verbinding met internet via mobiele telefoons, tablets en andere draagbare apparaten, zoals horloges, iPod Touch, e-book readers en spelcomputers.¹

Internet fungeert ook als een belangrijk hulpmiddel in het leven van verschillende groepen kinderen en jongeren met kwetsbaarheden. Voor migrantenkinderen onderhoudt het een verbinding met familie en vrienden en biedt het een venster naar de cultuur van hun nieuwe thuis. Het stelt kinderen en jongeren met een beperking in staat om sociale contacten te hebben en deel te nemen aan activiteiten die offline niet beschikbaar zijn, en biedt mogelijkheden om online gelijkgesteld te worden met leeftijdsgenoten, waarbij vaardigheden meer zichtbaar zijn dan beperkingen.

Naast het bieden van toegang en kansen biedt internet echter ook risico's en schade, waarvoor sommigen meer vatbaar zijn dan anderen. Zo kunnen bijvoorbeeld voor migrantenkinderen en jongeren de gevolgen van een inbreuk op vertrouwelijke online informatie dramatisch zijn - in verkeerde handen kunnen data worden gebruikt om mensen te identificeren en te selecteren op basis van hun etniciteit, immigratiestatus of andere identiteitskenmerken²; voor kinderen en jongeren met een autismespectrumstoornis (ASS) kunnen maatschappelijke uitdagingen, zoals moeite hebben met het begrijpen van de intenties van anderen, deze groep kwetsbaar maken voor "vrienden" met slechte bedoelingen; en kinderen en jongeren met beperkingen lopen meer risico op uitsluiting, stigmatisering en manipulatie.

Veel ouders en verzorgers hebben de veelvoorkomende misvatting dat hun kind veiliger is als hij of zij de computer thuis of op school gebruikt in plaats van elders. Dit is een gevaarlijke misvatting omdat internet kinderen en jongeren virtueel overal ter wereld kan brengen, en in het proces kan hij of zij worden blootgesteld aan potentieel gevaarlijke risico's, net zoals in de fysieke wereld. Kinderen en jongeren ervaren echter een licht verhoogd risico op schade wanneer ze toegang hebben tot internet via een smartphone, tablet of andere draagbare apparaten. Dit komt doordat deze draagbare apparaten vanaf elke locatie directe toegang tot internet bieden en minder waarschijnlijk worden gecontroleerd door ouders of verzorgers.

Deze richtlijnen zijn ontwikkeld binnen het Child Online Protection (COP) initiatief, de online bescherming van kinderen als onderdeel van de ITU Global Cybersecurity Agenda [Mondiale Cyberveiligheidsagenda van ITU]³, met als doel de fundamentele te leggen voor een veilige en beveiligde cyberwereld, niet alleen voor de jeugd van vandaag, maar ook voor toekomstige generaties. Deze richtlijnen richten zich ook op kinderen met kwetsbaarheden, met name

migrantenkinderen, kinderen met ASS en kinderen met beperkingen.

1 ITU, (2019), Measuring digital development. Facts and figures 2019, <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/FactsFigures2019.pdf>.

2 UNICEF (2017), The State of the World's Children 2017: Children in a Digital World, <https://www.unicef.org/uzbekistan/media/711/file/SOWC:%20Children%20in%20a%20Digital%20World.pdf>.

3 ITU (2020), Global Cybersecurity Agenda (GCA), <https://www.itu.int/en/action/cybersecurity/Pages/gca.aspx>.

De richtlijnen zijn bedoeld als een blauwdruk die kan worden bewerkt en gebruikt op een manier die in overeenstemming is met nationale of lokale gebruiken en wetten, en om problemen aan te pakken die van invloed zou kunnen zijn op alle kinderen en jongeren onder de achttien jaar.

Het VN-Verdrag inzake de Rechten van het Kind definieert een kind als elke persoon jonger dan achttien jaar. Deze richtlijnen behandelen problemen waarmee alle personen onder de achttien jaar in alle delen van de wereld te maken hebben. Het is echter zeer onwaarschijnlijk dat een jonge internetgebruiker van zeven jaar dezelfde behoeften of interesses zal hebben als een twaalfjarige die net begint op de middelbare school of een zeventienjarige die op de rand van volwassenheid staat. Deze richtlijnen zijn op maat gemaakt om advies of aanbevelingen te geven voor verschillende contexten, omdat specifieke behoeften individuele aandacht vereisen en omdat verschillende lokale, juridische en culturele factoren een belangrijke invloed hebben op de manier waarop deze richtlijnen in een bepaald land of bepaalde regio kunnen worden gebruikt of geïnterpreteerd.

1. Inleiding

Op mondiaal niveau is één op de drie internetgebruikers jonger dan achttien; een verbijsterend aantal gezien het feit dat in 2018 meer dan de helft van de wereldbevolking internet gebruikte. In ontwikkelingslanden spelen kinderen de leidende rol in internetgebruik en groeien ze op met internet, voornamelijk verbonden via mobiele apparaten.⁵

Met steeds meer kinderen over de hele wereld die toegang krijgen, zal de naleving van hun rechten steeds meer worden bepaald door wat er online gebeurt. Toegang tot internet is fundamenteel voor de realisatie van kinderrechten.

Met één op de drie kinderen als internetgebruiker zijn er wereldwijd nog steeds ongeveer 346 miljoen kinderen die geen internetverbinding hebben.⁶ Degenen die het meest kunnen profiteren van de mogelijkheden die internet biedt hebben vaak het minst vaak internetverbinding. In de regio Afrika is bijvoorbeeld ongeveer zestig procent van de kinderen niet online, in vergelijking met vier procent in Europa.⁷

Wat betreft toegang tot internet zijn er ook aanzienlijke verschillen naar geslacht. Onderzoek⁸ toont aan dat in elke regio, behalve Noord- en Zuid-Amerika, mannelijke internetgebruikers in aantal de vrouwelijke gebruikers overtreffen. In veel landen hebben meisjes niet dezelfde toegangsmogelijkheden als jongens, en zelfs waar ze dat wel hebben, worden meisjes vaak meer gecontroleerd en beperkt in hun internetgebruik.

Digitale kloven gaan verder dan de vraag van toegang. Kinderen die meer afhankelijk zijn van mobiele telefoons dan van computers kunnen slechts een tweede-keus online ervaring hebben, en degenen die geen digitale vaardigheden hebben of minderheidstalen spreken, kunnen vaak online geen relevante inhoud vinden. Kinderen uit landelijke gebieden hebben meer kans op diefstal van wachtwoorden of geld. Ze hebben ook meestal lagere digitale vaardigheden, besteden meer tijd online (vooral met het spelen van spelletjes) en worden minder door ouders begeleid en gecontroleerd.⁹

Zowel kinderen als volwassenen melden dat de digitale kloof een voortdurende zorg is en dat er specifieke investeringen en creatieve oplossingen nodig zijn. Kinderen in deze omgevingen gaan in steeds grotere aantallen online, maar velen profiteren niet van passende vormen van begeleiding van ouders, leerkrachten en andere belangrijke volwassenen. Dit blijft kinderen in gevaar brengen.

Internet is een buitengewoon verrijkende en krachtige technologie geworden. Kinderen en jongeren profiteren het meeste van internet en gerelateerde digitale technologieën. Deze technologieën transformeren de manier waarop we allemaal met elkaar communiceren en

4 Livingstone, S., Carr, J., y Byrne, J. (2015) One in three: The task for global internet governance in addressing children's rights. Global Commission on Internet Governance: Paper Series. London: CIGI and Chatham House, <https://www.cigionline.org/publications/one-three-internet-governance-and-childrens-rights>.

5 UIT (2020), Informe de Medición de la sociedad de la información, https://www.itu.int/dms_pub/itud/opb/ind/D-IND-ICTOI-2018-SUM-PDF-E.pdf.

6 UNICEF (2017), El Estado Mundial de la Infancia 2017: Niños en un mundo digital, <https://www.unicef.org/uzbekistan/media/711/file/SOWC:%20Children%20in%20a%20Digital%20World.pdf>.

7 UNICEF.

8 Araba Sey y Nancy Hafkin (2019), REPORT OF EQUALS RESEARCH GROUP, LED BY THE UNITED NATIONS UNIVERSITY (United Nations University and EQUALS Global Partnership), <https://i.unu.edu/media/cs.unu.edu/attachment/4040/EQUALS-Research-Report-2019.pdf>.

9 UNICEF (2019). Growing up in a connected world. UNICEF Office of Research - Innocenti, Florence, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>

hebben vele nieuwe deuren geopend om spelletjes te spelen, van muziek te genieten en deel te nemen aan een breed scala aan culturele activiteiten en deelname, waarbij veel barrières worden weggenomen. Kinderen kunnen online hun horizon verbreden door gebruik te maken van kansen om informatie te verzamelen en relaties te koesteren. Toegang tot ICT biedt kinderen geletterdheidsvaardigheden die andere vormen van offline participatie bevorderen. Internet biedt toegang tot gezondheidszorg, onderwijsdiensten en informatie over onderwerpen die belangrijk zijn voor jongeren, maar misschien taboe zijn in hun samenlevingen. Kinderen en jongeren staan vaak voorop bij het aannemen en bewerken van de mogelijkheden die internet biedt.

Toch is het onmiskenbaar dat internet ook een reeks uitdagingen voor de veiligheid van kinderen en jongeren met zich heeft meegebracht, die moeten worden aangepakt, niet alleen omdat ze op zichzelf belangrijk zijn, maar ook omdat het belangrijk is om iedereen te vertellen dat internet een medium is dat kan worden vertrouwd. Evenzo is het essentieel dat de bezorgdheid om kinderen en jongeren online te beschermen niet wordt gebruikt als rechtvaardiging om de vrijheid van meningsuiting, vrije expressie of de vrijheid van vereniging aan te vallen.

Het is uiterst belangrijk dat de volgende generatie zich zelfverzekerd voelt over het gebruik van internet, zodat zij op hun beurt kunnen blijven profiteren van de ontwikkelingen ervan. Dus wanneer we het hebben over de veiligheid van kinderen en jongeren online, is het van vitaal belang om de juiste balans te vinden.

Het is essentieel om openlijk te bespreken welke risico's er online voor kinderen en jongeren bestaan, om hen te leren hoe ze risico's kunnen herkennen en voorkomen of om met schade kunnen omgaan wanneer die zich voordoet, zonder ze onnodig bang te maken voor de gevaren of deze te overdrijven.

Elke aanpak die zich alleen of grotendeels richt op de negatieve aspecten van de technologie, zal door kinderen en jongeren zeer waarschijnlijk niet serieus worden genomen. Ouders en leerkrachten bevinden zich vaak in het nadeel omdat jongeren vaak meer weten over de technologie en de mogelijkheden ervan dan oudere generaties. Onderzoek heeft aangetoond dat de meerderheid van de kinderen in staat is om online pesten te onderscheiden van online grappen maken of plagen, en herkent dat online pesten bedoeld is om schade toe te brengen. In veel delen van de wereld hebben kinderen inderdaad een goed begrip van enkele van de risico's waarmee ze online worden geconfronteerd.¹⁰

Maar hoewel kan worden afgeleid dat inspanningen om kinderen vaardigheden bij te brengen om online risico's te beheersen effectief zijn, is er nog steeds ruimte om het bewustzijn van nog veel meer kinderen over de hele wereld te vergroten, met name onder kwetsbare groepen, en moeten gezamenlijke inspanningen zich richten op deze kinderen, vooral om het bewustzijn van ondersteunende diensten voor slachtoffers van cyberpesten en andere vormen van online risico's te vergroten.

10 Sinds 2016 voert de ITU binnen COP overleg met kinderen en volwassen belanghebbenden over relevante kwesties, zoals cyberpesten, digitale geletterdheid en online activiteiten van kinderen.

Er liggen nog veel uitdagingen in het verschiet. Niet alleen de toegang tot de wereld die verbonden is met internet levert problemen op. Het tempo van technologische veranderingen vormt een uitdaging voor de online veiligheid van kinderen. Veel kinderen navigeren in een complex medialandschap. Ontwikkelingen op het gebied van kunstmatige intelligentie en geautomatiseerd leren, virtuele en toegevoegde realiteit, omvangrijke data, gezichtsherkenning, robotica en internet der dingen zullen de mediapraktijken van kinderen nog verder transformeren.

Het is van cruciaal belang dat alle belanghebbenden plannen maken en over de gevolgen van deze ontwikkelingen voor kinderen nadenken en manieren vinden om hen te ondersteunen bij het ontwikkelen van de noodzakelijke digitale geletterdheid, niet alleen om te overleven, maar ook om tot bloei te komen in de digitale toekomst. Er zijn nog verdere investeringen in de digitale vaardigheden en geletterdheid van ouders en leerkrachten nodig om kinderen te ondersteunen bij het ontwikkelen van het kritisch denken en de evaluatieve vaardigheden die hen in staat stellen om door snelle informatiestromen van verschillende kwaliteit te navigeren, en van ouders en opvoeders naar kinderen, om digitale burgers te worden.¹¹

Consultaties door ITU hebben aangetoond dat sommige landen moeite hebben om voldoende middelen toe te wijzen aan het aanpakken van de digitale geletterdheid en veiligheid van kinderen die online zijn. Kinderen geven echter aan dat ouders, leerkrachten, technologiebedrijven en overheden allemaal belangrijke spelers zijn bij het ontwikkelen van oplossingen om hun online veiligheid te ondersteunen. Een enquête door ITU onder lidstaten geeft aan dat er aanzienlijke steun is voor verbeterde kennisuitwisseling en gecoördineerde inspanningen om de veiligheid van een groter aantal kinderen dat online is te beschermen.

Het in evenwicht brengen van de online kansen en risico's voor kinderen blijft een uitdaging. Lidstaten van ITU gaven ook aan dat, hoewel inspanningen om kansen voor kinderen die online zijn te bevorderen een prioriteit moeten blijven, dit zorgvuldig in balans moet zijn met het recht op veilige omstandigheden waaronder zij kunnen deelnemen aan en profiteren van de digitale wereld.¹²

11 Council of Europe (2016), Digital Citizenship Education, <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/home>.

12 ITU News (2018), Celebrating 10 Years of Child Online Protection, <https://news.itu.int/celebrating-10-years-child-online-protection/>.

2. Wat is online bescherming van kinderen?

Online technologieën bieden vele mogelijkheden voor kinderen en jongeren om te communiceren, nieuwe vaardigheden te leren, creatief te zijn en bij te dragen aan het tot stand brengen van een betere samenleving. Maar ze kunnen ook nieuwe risico's met zich meebrengen, zoals blootstelling aan privacykwesaties, illegale inhoud, intimidatie, cyberpesten, misbruik van persoonlijke gegevens, kinderlokkerij en zelfs seksueel misbruik van kinderen.

Deze richtlijnen ontwikkelen een holistische benadering om te reageren op alle mogelijke bedreigingen en schade die kinderen en jongeren kunnen tegenkomen bij het verwerven van digitale geletterdheid. Ze erkennen dat alle relevante belanghebbenden een rol hebben in hun digitale veerkracht, welzijn en bescherming, terwijl ze profiteren van de kansen die internet kan bieden.

Het beschermen van kinderen is een gemeenschappelijke verantwoordelijkheid en het is aan alle relevante belanghebbenden om een duurzame toekomst voor iedereen te garanderen. Om dat te laten gebeuren, moeten beleidsmakers, de private sector, ouders, verzorgers, opvoeders en andere belanghebbenden ervoor zorgen dat kinderen hun potentieel zowel online als offline kunnen realiseren.

Ouders, verzorgers en opvoeders hebben ook de verantwoordelijkheid om ervoor te zorgen dat kinderen en jongeren veilig en verantwoord gebruik maken van internetpagina's.

In de afgelopen jaren is de toegang tot mobiel internet enorm toegenomen en er is geen universele oplossing om kinderen en jongeren online te beschermen. Dit is een mondiaal probleem dat een mondiale respons vereist van alle sectoren van de samenleving, waaronder kinderen en jongeren zelf.

Om te reageren op deze groeiende uitdagingen te midden van de snelle ontwikkeling van ICT's, blijft het Child Online Protection (COP) initiatief¹³, een internationaal initiatief met meerdere belanghebbenden dat in november 2008 door de ITU is gelanceerd, partners samenbrengen uit alle sectoren van de wereldwijde gemeenschap om een veilige en versterkende online ervaring te creëren voor kinderen en jongeren over de hele wereld. Het stelt richtlijnen op voor alle relevante belanghebbenden, waaronder kinderen en jongeren in alle delen van de wereld, over hoe ze zichzelf en anderen online veilig kunnen houden. Deze richtlijnen fungeren als een blauwdruk die kan worden bewerkt en gebruikt op een manier die in overeenstemming is met nationale of lokale gebruiken en wetten.

Dit verslag is opgesteld binnen het kader van het COP-initiatief door een werkgroep van deskundigen met meerdere belanghebbenden en heeft tot doel informatie, advies en veiligheidstips te bieden voor ouders, verzorgers en opvoeders over de online bescherming van kinderen.

Een werkgroep van deskundigen van de ITU heeft de richtlijnen in dit verslag mede opgesteld, voortbouwend op de eerste COP-richtlijnen van ITU die in 2009 zijn uitgegeven en in 2016 zijn bijgewerkt. Op verzoek van de lidstaten van de ITU heeft de ITU in 2019 het herzieningsproces gelanceerd met als doel een tweede versie van de richtlijnen te ontwikkelen. Deze nieuwe richtlijnen omvatten de speciale situatie van kinderen met een beperking als het gaat om online risico's en schade, evenals kwesties rond nieuwe technologische ontwikkelingen, zoals het mobiele internet, apps, internet der dingen, speelgoed dat verbonden is met internet, online computerspelletjes spelen, robotica, geautomatiseerd leren en kunstmatige intelligentie.

13 ITU (2020), Child Online Protection, <https://www.itu.int/en/cop/Pages/default.aspx>

3. Kinderen en jongeren in een wereld die verbonden is met internet ¹⁴

Op wereldwijd niveau is geschat dat één op de drie kinderen een internetgebruiker is en dat één op de drie internetgebruikers jonger is dan achttien jaar. ¹⁵ In 2017 gebruikte de helft van de wereldbevolking internet; onder de leeftijdsgroep van 15 tot 24 jaar steeg dit percentage tot ongeveer twee derde.

“Wij zijn opgegroeid met internet. Ik bedoel, internet is altijd al bij ons geweest. De volwassenen vinden ‘Wouw, internet verscheen’, terwijl het voor ons perfect normaal is.” - Jongen, 15 jaar, Servië

Onder kinderen en jongeren is de meest populaire manier om toegang te krijgen tot internet via de mobiele telefoon. Dit vertegenwoordigt een opmerkelijke verschuiving in de afgelopen tien jaar. In Europa en Noord-Amerika logde de eerste generatie internetgebruikers in via een desktopcomputer, maar het patroon in de meeste ontwikkelingslanden is internetgebruikers met ‘mobiel-eerst’ geweest.

Kinderen en jongeren geven de voorkeur aan het gebruik van een mobiele telefoon omdat ze deze overal mee naartoe kunnen nemen; ze hoeven hem niet te delen met andere gezinsleden; hij kan meerdere functies tegelijk vervullen, zoals sms'en, bellen, klikken en foto's delen en surfen; en hij staat altijd aan.

“De telefoon is op de één of andere manier eenvoudiger. We kunnen hem overal mee naartoe nemen, hij is kleiner en het is makkelijker om eraan te werken. Ik vind het beter op deze manier [door hem] met mijn vingers [te gebruiken] en niet met het toetsenbord.” Meisje, 12 jaar, Servië

Uit enquêtes is gebleken dat onder kinderen en jongeren die toegang hebben tot internet, meisjes en jongens vergelijkbare niveaus van mobiel telefoongebruik hebben om online te gaan. Desktopcomputers worden in vergelijking doorgaans meer door jongens gebruikt.

In de praktijk maken de meeste kinderen en jongeren via meer dan één apparaat gebruik van internet en in elk onderzocht land zijn jongens geneigd om meer apparaten te gebruiken dan meisjes.

Kinderen en jongeren brengen gedurende de week gemiddeld ongeveer twee uur per dag online door en in het weekend elke dag ongeveer het dubbele daarvan. Sommigen voelen zich permanent verbonden met internet. Maar velen hebben thuis nog steeds geen toegang tot internet of hebben slechts beperkte toegang. Statistieken variëren echter sterk

14 Dit hoofdstuk is voornamelijk gebaseerd op de volgende bron: UNICEF (2019). Growing up in a connected world. UNICEF Office of Research - Innocenti, Florence, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>. Het uitgebreide onderzoek als onderdeel van het vergelijkbare en hoogwaardige bewijsmateriaal van Global Kids Online verzamelt stemmen van kinderen in elf landen, verspreid over vier regio's van 2016 tot 2018 (14.733 kinderen in de leeftijd van 9-17 jaar). Het rapport richt zich op de positieve effecten van ICT's voor kinderen en onderzoekt tegelijkertijd wanneer het gebruik van ICT's problematisch wordt in het leven van kinderen. Alle cijfers in hoofdstuk 4 hieronder zijn afkomstig uit dit rapport. De kwalitatieve en kwantitatieve methodologie waarop deze bevindingen zijn gebaseerd, is te vinden in Livingstone, S., Kardefelt Winther, D., en Saeed, M. (2019). Global Kids Online Comparative Report, Innocenti Research Report. UNICEF Office of Research - Innocenti, Florence. Online beschikbaar via: <https://www.unicef-irc.org/publications/1059-global-kids-online-comparative-report.html>
Meer informatie over het internationale onderzoeksproject Global Kids Online is te vinden op <http://globalkidsonline.net>.

en er zijn uiteenlopende opvattingen over hoeveel tijd kinderen online doorbrengen. Recente onderzoeken van het DQ Institute suggereren bijvoorbeeld dat kinderen en jongeren in Australië mogelijk tot 38 uur per week online doorbrengen.¹⁶

Ik ga naar een café omdat we geen computer in huis hebben.... We hebben geen toegang tot internet op school." Jongen, 15-17 jaar, Zuid-Afrika

"Ik ben de hele dag [verbonden met internet], maar dat betekent niet dat ik het de hele dag gebruik." Jongen, 13-14 jaar, Argentinië.

Ondanks conclusies van Global Kids Online (GKO) dat over het algemeen vergelijkbare aantallen meisjes en jongens toegang hebben tot internet, hebben jongens in sommige landen meer vrijheid in het gebruik van internet dan meisjes, en worden meisjes vaker gecontroleerd en beperkt in hun internetgebruik

Een wereld van plezier

Kinderen en jongeren gaan vaak online om verschillende positieve en plezierige redenen. In de elf onderzochte landen is de meest populaire activiteit voor zowel meisjes als jongens het bekijken van videoclips. Meer dan drie kwart van de kinderen en jongeren die internet gebruiken, zegt dat ze minstens wekelijks online video's bekijken, alleen of met familieleden.

"Toen mijn moeder de laptop kocht, begonnen we meer tijd samen door te brengen; elk weekend kozen we een film en bekeken we die met mijn oma." Meisje, 15 jaar, Uruguay.

Kinderen en jongeren genieten ook van het spelen van online spelletjes, waarbij ze hun recht op spelen en soms hun recht om te leren uitoefenen. Jongens spelen in alle onderzochte landen veel vaker online spelletjes. Desalniettemin spelen veel meisjes die internet gebruiken wel online spelletjes; de meerderheid van de meisjes speelt bijvoorbeeld online spelletjes in Bulgarije (60%) en Montenegro (80%). Net als bij het bekijken van video's spelen kinderen en jongeren waarschijnlijk online spelletjes wanneer ze gemakkelijker toegang hebben tot internet.

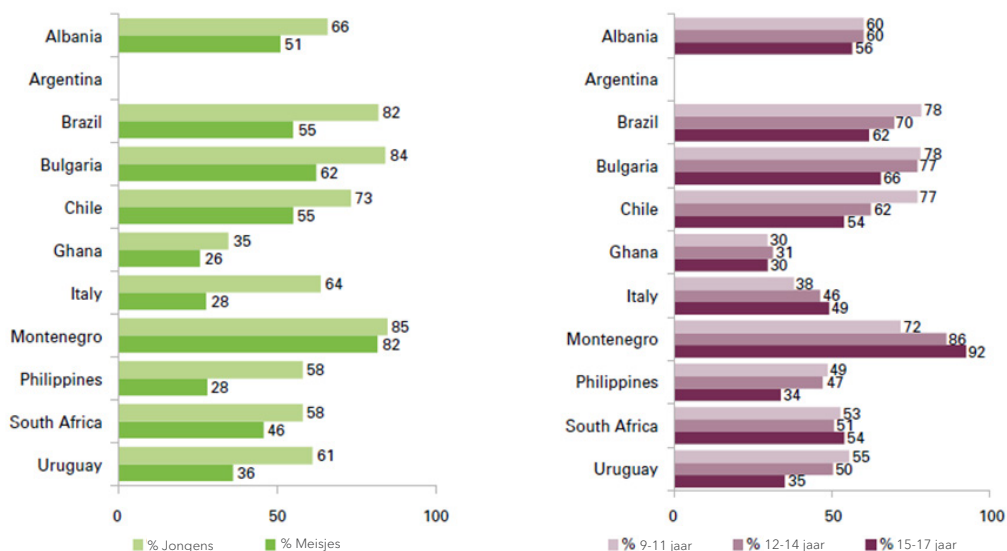
"Ik speel online spelletjes en verdien er geld mee." Jongen, 17 jaar, de Filipijnen.

Volwassenen maken zich zorgen over het overmatige schermgebruik van kinderen en jongeren of geloven dat ze gewoon tijd verspillen aan online entertainment. Volgens Global Kids Online kunnen deze populaire entertainmentactiviteiten nuttige instapmogelijkheden bieden voor kinderen en jongeren, die hen kunnen helpen om interesse en vaardigheden te ontwikkelen om verder te gaan naar meer educatieve, informatieve en maatschappelijke online ervaringen.

15 Livingstone, S., Carr, J., en Byrne, J. (2015) One in three: The task for global internet governance in addressing children's rights. Global Commission on Internet Governance: Paper Series. Londen: CIGI and Chatham House, <https://www.cigionline.org/publications/one-three-internet-governance-and-childrens-rights>

16 DQ Institute (2020), Child Safety Index, <https://www.dqinstitute.org/child-online-safety-index/>

Figuur 1: (%) kinderen per geslacht en leeftijd die ten minste wekelijks online spelletjes spelen¹⁷



Vraag C4z-aa: Hoe vaak heb je de afgelopen maand in je eentje of met andere mensen online spelletjes gespeeld?
Doelgroep: Alle kinderen die internet gebruiken.

Vraag C4z-aa: Hoe vaak heb je de afgelopen maand in je eentje of met andere mensen online spelletjes gespeeld?
Doelgroep: Alle kinderen die internet gebruiken.

Bron: UNICEF.

Het maken van nieuwe verbindingen

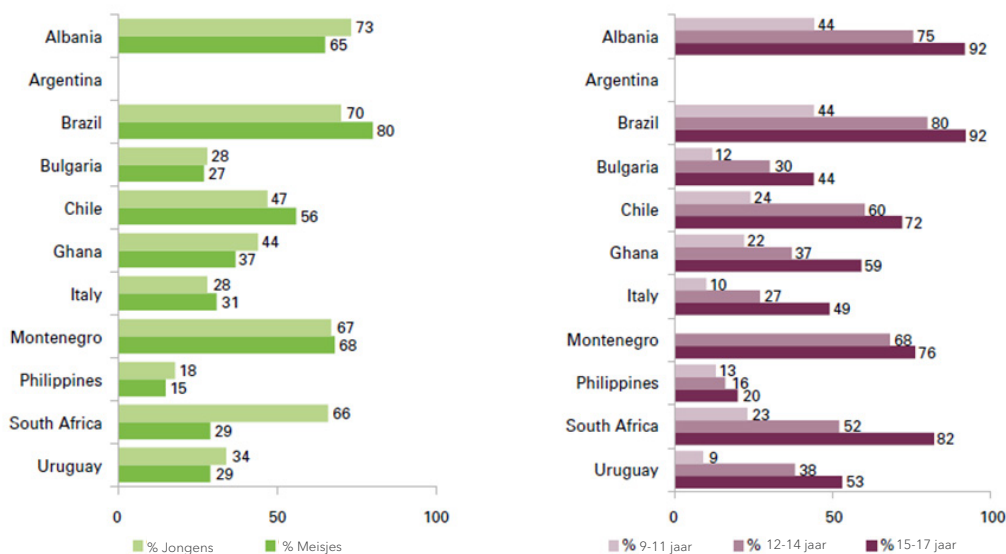
Internet met zijn hulpmiddelen voor directe berichten en sociale netwerken is een essentiële ontmoetingsplek geworden waar kinderen en jongeren hun recht op vrijheid van meningsuiting kunnen uitoefenen door contact te leggen met hun vrienden en familie en met andere kinderen en jongeren die hun interesses delen. In de elf onderzochte landen kunnen veel kinderen en jongeren worden beschouwd als 'actieve socializers', omdat ze wekelijks deelnemen aan een reeks online maatschappelijke activiteiten, zoals chatten met vrienden en familie, het gebruik van verschillende hulpmiddelen voor berichtgeving en het netwerken met mensen die vergelijkbare interesses hebben. Sommige kinderen melden ook dat ze het gemakkelijker vinden om hun ware zelf online te uiten.

"Online kan ik mijn ware zelf laten zien, er zijn geen regels ... Ik heb meer dan 5.000 vrienden online." Jongen die zich identificeert als homoseksueel, 15 jaar oud, de Filipijnen.

Online maatschappelijke interacties nemen ook om verschillende redenen met de leeftijd toe. Zo hebben sommige sociale media-websites een minimumleeftijdslimiet voor kinderen en jongeren, die doorgaans meer vrijheid krijgen naarmate ze ouder worden.

¹⁷ Deze figuur is afkomstig van: UNICEF (2019). Growing up in a connected world. UNICEF Office of Research, Florence, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>

Figuur 2: (%) kinderen per geslacht die ten minste wekelijks drie of meer online sociale activiteiten doen.¹⁸



Vraag C4: Hoe vaak heb je de afgelopen maand deze online sociale activiteiten gedaan?
Doelgroep: Alle kinderen die internet gebruiken.

Vraag C4: Hoe vaak heb je de afgelopen maand deze online sociale activiteiten gedaan?
Doelgroep: Alle kinderen die internet gebruiken.

Opmerking: Kinderen en jongeren werd gevraagd hoe vaak ze de volgende sociale online activiteiten hadden gedaan in de afgelopen maand: internet gebruikt om te chatten met mensen uit andere plaatsen of achtergronden dan die van henzelf; een sociaalnetwerkwebsite bezocht; met familie of vrienden gesproken die verder weg woonden; instantmessaging gebruikt; deelgenomen aan een website waar mensen hun interesses of hobby's delen.

Bron: UNICEF

Het is duidelijk uit bovenstaande gegevens dat internet nieuwe dimensies opent voor sociale contacten, hoewel ouders vaak klagen dat de online interacties van kinderen en jongeren ten koste gaan van persoonlijk contact in de echte wereld.

“Tijdens een feestje zitten ze aan tafel. Ze zijn allemaal met hun kleine apparaten bezig.” Ouder van adolescenten van 15-17 jaar, Chili.

Dergelijk gedrag is niet gelimiteerd tot kinderen en jongeren. Sommige ouders bellen of browsen tijdens sociale bijeenkomsten ook op internet, iets dat veel kinderen en jongeren stoort.

“Aan tafel, wanneer we eten en papa zijn telefoon gebruikt. Dat is het enige moment dat we allemaal samen zijn, en dat stoort me echt.” Meisje, 14 jaar oud, Uruguay.

Met grotere toegang tot internet kunnen kinderen en jongeren hun horizon verbreden, informatie verzamelen en hun relaties uitbreiden. Met meer maatschappelijke interacties, zowel online als persoonlijk, bouwen ze hun ervaring en vaardigheden op. Onderzoek van GKO toont aan dat kinderen en jongeren die actiever sociale contacten hebben op internet beter zijn in het beheeren van hun online privacy, wat hen helpt om veilig te blijven

18 Deze figuur is afkomstig van: UNICEF (2019). Growing up in a connected world. UNICEF Office of Research, Florence, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>

Het plezier van creatie

Sommige online-inhoud die kinderen en jongeren vinden en waarderen, is geproduceerd door andere kinderen en jongeren. In de elf door Global Kids Online onderzochte landen creëert en uploadt doorgaans 10 tot 20 procent van de kinderen en jongeren wekelijks hun eigen video's of muziek, schrijft een blog of verhaal, of maakt webpagina's.

Ik heb een blog en update die regelmatig." Meisje, 15-17 jaar, de Filipijnen

"Je kunt video's en spelletjes delen. Je kunt muziek delen. Je kunt ook foto's, ideeën, spelletjes delen." Meisje, 9-11 jaar, Ghana

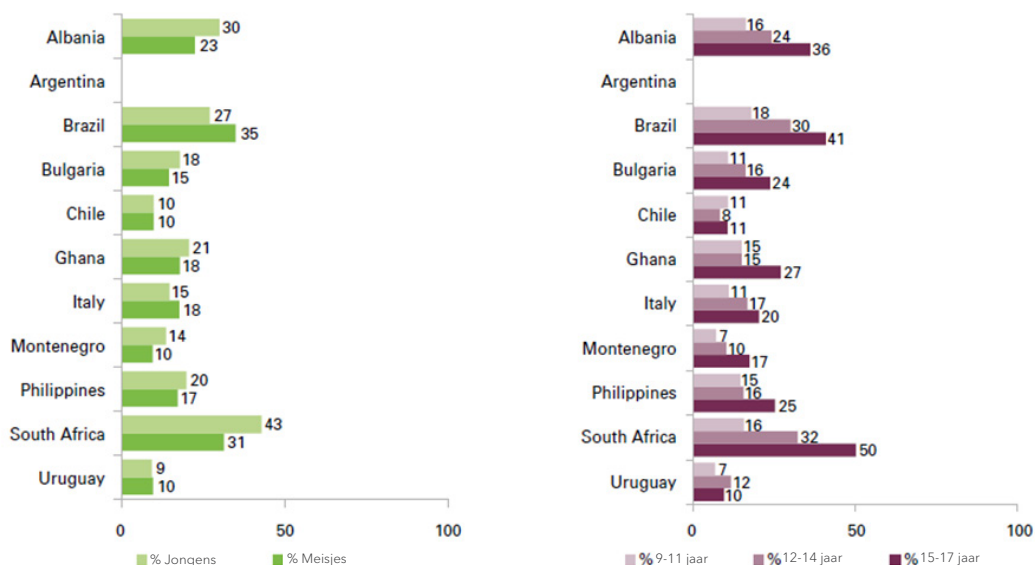
"Ik maak zelfgemaakte kaarten; ik plaats ze online. Mijn vrienden vinden ze leuk."

Meisje, 15-17 jaar, de Filipijnen

"Ja, ik weet hoe ik [computers moet hacken], maar doe het niet meer."

Jongen, 15-17 jaar, de Filipijnen

Figuur 3: (%) kinderen per geslacht en leeftijd die ten minste wekelijks minstens één creatieve activiteit online doen.¹⁹



Vraag C4m-n: Hoe vaak heb je de afgelopen maand online creatieve activiteiten gedaan? Opmerking: In Uruguay werd aan kinderen niet gevraagd naar het online maken van blogs. Doelgroep: Alle kinderen die internet gebruiken.

Vraag C4m-n: Hoe vaak heb je de afgelopen maand online creatieve activiteiten gedaan? Opmerking: In Uruguay werd aan kinderen niet gevraagd naar het online maken van blogs. Doelgroep: Alle kinderen die internet gebruiken.

Opmerking: Er is aan kinderen en jongeren gevraagd hoe vaak ze in de afgelopen maand de volgende online creatieve activiteiten hebben uitgevoerd: hun eigen video's of muziek gemaakt en online gedeeld; een blog, verhaal of website online gemaakt; video's of muziek geplaatst die door iemand anders is gemaakt.

Bron: UNICEF

Een behoefte aan informatie

Net als volwassenen maken kinderen en jongeren gebruik van internet om te genieten van hun recht op informatie. Tussen een vijfde en twee vijfde van de kinderen en jongeren kunnen worden beschouwd als 'informatiezoekers', in die zin dat ze wekelijks meerdere vormen van online informatiezoekactiviteiten uitvoeren om iets nieuws te leren, om informatie te vinden over werk- of studiemogelijkheden, om nieuws te zoeken, om gezondheidsinformatie te zoeken of om evenementen in hun buurt te vinden.

Veel kinderen en jongeren van alle leeftijden gebruiken internet voor huiswerk of zelfs om bij te blijven na het missen van lessen.

"Ze vroegen ons om namen van ministers in Ghana op te zoeken, om te zoeken naar landen en hun munteenheden. Je kunt nieuws over andere landen krijgen." Meisje, 12-14 jaar, Ghana

"Op internet kunnen we alle dingen opzoeken die we voor school nodig hebben en die we niet in boeken kunnen vinden." Meisje, 9 jaar, Servië

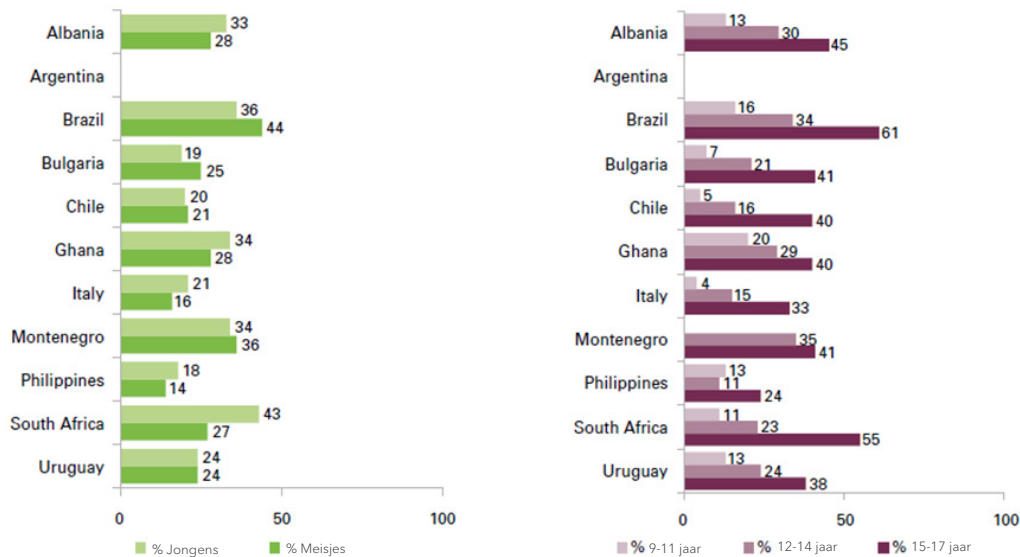
"Ik ben gezakt voor wiskunde, dus ik heb een paar video's bekeken waarin ze uitlegden wat ik moest leren." Jongen, 15-17 jaar, Argentinië

19 Deze figuur is afkomstig van: UNICEF (2019). Growing up in a connected world. UNICEF Office of Research - Innocenti, Florence, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>.

“Als we niet naar school gaan, kun je met je vriend(in) praten en uitzoeken wat je hebt gemist en zo. Dus het is belangrijk om de WhatsApp van je vriend(in) te hebben.”

Meisje, 16-17 jaar, Zuid-Afrika

Figuur 4: (%) kinderen per geslacht en leeftijd die tenminste wekelijks drie of meer voorlichtingsactiviteiten doen .²⁰



Vraag C4: Hoe vaak heb je de afgelopen maand online voorlichtingsactiviteiten gedaan?
Doelgroep: Alle kinderen die internet gebruiken.

Vraag C4: Hoe vaak heb je de afgelopen maand online voorlichtingsactiviteiten gedaan?
Doelgroep: Alle kinderen die internet gebruiken.

Opmerking: Kinderen en jongeren is gevraagd hoe vaak ze in de afgelopen maand de volgende informatiezoekactiviteiten hebben uitgevoerd: iets nieuws geleerd door online te zoeken; informatie gezocht over werk- of studiemogelijkheden; internet gebruikt voor schoolwerk; gezocht naar bronnen of evenementen in hun lokale buurt; naar het nieuws online gezocht; gezondheidsinformatie gezocht voor zichzelf of iemand die ze kennen. Argentinië is weggelaten vanwege ontbrekende gegevens.

Bron: UNICEF.

Sommige kinderen en jongeren zijn meer geneigd dan anderen om internet te gebruiken om informatie op te zoeken. Gegevens tonen aan dat kinderen en jongeren die internet voor een breed scala aan informatiezoekactiviteiten gebruiken meestal ouder zijn en de capaciteit hebben om zich bezig te houden met een breder scala aan online activiteiten in het algemeen en ouders hebben met een ondersteunende en stimulerende houding tegenover hun internetgebruik. Dit suggereert dat naarmate kinderen en jongeren ouder worden ze meer online ervaring opdoen en internet in hun voordeel gebruiken met de juiste soort ouderlijke ondersteuning.

Met zoveel online informatie beschikbaar moeten kinderen en jongeren de nodige vaardigheden hebben om de juiste inhoud te vinden en de waarheid van wat ze ontdekken te controleren.

Er zijn weinig verschillen tussen meisjes en jongens op dit gebied, waarbij kinderen en jongeren meer deskundig lijken te worden in het vinden van wat ze online nodig hebben tegen de tijd dat ze tieners zijn. Kinderen en jongeren die meer videoclippen online bekijken, lijken betere

²⁰ Dit cijfer is afkomstig van: UNICEF (2019). Growing up in a connected world. UNICEF Office of Research - Innocenti, Florence, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>,

informatiezoekvaardigheden te hebben, misschien omdat ze leren hoe ze kunnen vinden wat ze nodig hebben door vaker online inhoud op te zoeken.

De kwaliteit en kwantiteit van informatie die kinderen en jongeren online verzamelen is afhankelijk van hun interesses en motivatie. Maar wat ze vinden wordt ook beïnvloed door de hoeveelheid beschikbare informatie, die groter zal zijn in de meest gesproken talen. Toch kunnen minderheden ook profiteren van mogelijkheden om informatie te zoeken, zelfs als deze in een beperkte hoeveelheid zal zijn.

“Omdat niemand onze taal spreekt op deze school typ ik soms iets in het Roemeens in op YouTube en hoor onze stem, en dat is fijn, ik kan alles begrijpen.”

Roma-jongen, 12 jaar oud, Servië

Het is één ding om bedreven te zijn in het zoeken naar informatie op internet en een ander om te kunnen controleren of de online gevonden informatie waar is.

“Ik kijk naar het buitenlandse nieuws, omdat ik graag wil zien hoe een land naar een situatie kijkt en hoe een ander land naar dezelfde situatie kijkt. Omdat er altijd twee kanten zijn. Bijvoorbeeld, Amerika kan iets anders zien en Rusland kan iets anders zien.”

Meisje, 16 jaar, Servië

In vergelijking met het aantal kinderen en jongeren dat meldde dat ze sterke vaardigheden hebben in het zoeken naar informatie, waren er slechts een paar kinderen en jongeren die zeiden dat ze goed waren in het kritisch evalueren van de informatie die ze vonden.

“Er is zoveel nepnieuws online.” Jongen, 15 jaar, de Filipijnen

Over het algemeen lijken kinderen en jongeren nog niet ten volle te profiteren van de mogelijkheden om online informatie te zoeken en te controleren. Om dit te doen, zullen met name jongere kinderen meer ondersteuning nodig hebben, ofwel van hun ouders, scholen of digitale aanbieders, om hen aan te moedigen en te helpen bij het bevorderen van hun rechten in de digitale wereld.

Actieve burgers worden

Naast het zoeken naar informatie en het creëren van inhoud kunnen kinderen en jongeren via internet ook deelnemen aan burgerlijke of politieke activiteiten. Volgens het Verdrag inzake de Rechten van het Kind heeft een kind burgerrechten, waaronder het recht om gehoord te worden, zichzelf te uiten en anderen te ontmoeten. Uit onderzoek van Global Kids Online blijkt echter dat relatief weinig kinderen en jongeren gebruik maken van de online mogelijkheden voor maatschappelijke betrokkenheid.

Jongeren zijn het meest geneigd om zich online in politiek te mengen.

“Politiek... misschien zoekt ze er niet specifiek naar. Maar mijn dochter bijvoorbeeld leest erover op Facebook.” Ouder van een kind van 13-14 jaar, Argentinië

“Maar ze geven ook hun mening... op Twitter... en dat hoort erbij.”

Ouder van een kind van 15-17 jaar, Argentinië

Risico's lopen en schade lijden

Kinderen en jonge mensen staan bloot aan de nieuwe risico's wanneer ze online zijn, waardoor ze schade kunnen oplopen. Ze kunnen ook geconfronteerd worden met haatzaaiende taal of materiaal van een gewelddadige of seksuele aard. De door Global Kids Online uitgevoerde enquête in verschillende landen suggereerde dat de kinderen en jongeren die betrokken zijn bij een breder scala aan online activiteiten, meer online risico's hadden ervaren, misschien als gevolg van hun verhoogde blootstelling of hun zelfverzekerde verkenning van internet.

Het is belangrijk om te onthouden dat risico niet altijd leidt tot schade. Kinderen en jongeren die blootgesteld worden aan online risico's kunnen geen schade ondervinden als ze de kennis en veerkracht hebben om met de ervaring om te gaan. Daarom is het belangrijk om te identificeren wie van hen het meest kwetsbaar zijn voor online schade en wat ervoor nodig is om risico's om te zetten in schade teneinde kinderen en jongeren online effectief te beschermen zonder hun kansen onnodig te beperken.

Over het algemeen zei ongeveer 20 procent van de kinderen en jongeren die door Global Kids Online werden ondervraagd dat ze in het afgelopen jaar websites of online discussies hadden gezien over mensen die zichzelf fysiek schade toebrachten of pijn deden, terwijl ongeveer 15 procent van de kinderen en jongeren inhoud had gezien die verband hield met zelfmoord. Ook bleek dat kinderen en jongeren blootgesteld waren aan haatzaaiende taal.

In Chili meldt bijna de helft van de jongvolwassenen in de leeftijdsgroep 15-17 jaar dat er het afgelopen jaar iets online is gebeurd dat hen heeft gestoord of van streek heeft gemaakt. Toen hen om een toelichting werd gevraagd noemden ze een breed scala aan zaken, waaronder internetoplichting, pornografische pop-upadvertenties, kwetsend gedrag, onaangename of enge nieuwsverhalen of afbeeldingen, discriminatie en intimidatie. In Bulgarije lopen kinderen en jongeren risico's door websites die snel gewichtsverlies bevorderen, die door een kwart van de ondervraagden zijn bekeken.

"Er zijn lelijke opmerkingen over andere mensen." Meisje, 13-14 jaar, Zuid-Afrika

Tussen een kwart en een derde van de kinderen en jongeren die over dit onderwerp werden ondervraagd, werden geconfronteerd met gewelddadige online-inhoud of seksuele inhoud in welke vorm van media dan ook. Soms kwamen kinderen en jongeren per ongeluk in aanraking met de inhoud van seksuele aard; bij andere gelegenheden hadden vrienden seksuele inhoud aanbevolen, of kregen ze deze door anderen, waaronder vreemden, toegestuurd. Sommige kinderen en jongeren hadden aan anderen om seksuele beelden gevraagd.

"Ik was erg van streek toen de man me pornografische afbeeldingen stuurde."

Meisje, 12-14 jaar, Ghana.

"Ik heb eens meegemaakt dat een vreemde vroeg naar 'mijn prijs' - wat betekent hoeveel het zou kosten om een seksuele activiteit uit te voeren." Jongen, 16 jaar, de Filipijnen.

In verschillende landen hebben veel kinderen en jongeren een verscheidenheid aan online risico's ervaren, maar veel minder melden schade te ondervinden als gevolg daarvan. De conclusies variëren per land, en jongeren zijn enigszins meer geneigd om schade te ondervinden dan jongere kinderen, waarschijnlijk omdat ze meer tijd online doorbrengen en de neiging hebben om bij een breder scala aan online activiteiten betrokken te zijn.

“Ik was op Instagram en ik klikte op een opmerking en het was zo grappig, dus ik wilde zien wat andere mensen te zeggen hadden en ik klikte op een link en plotseling verschenen er naakte vrouwen.” Jongen, 10 jaar, Servië.

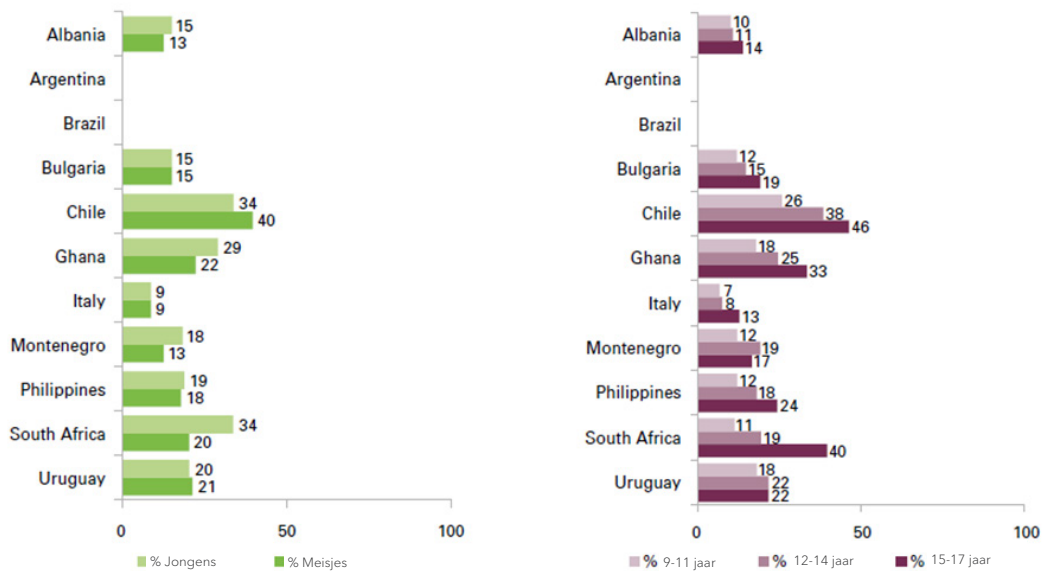
“Ik ben dol op paarden, dat weet iedereen. Ik zocht naar wat foto’s voor mijn achtergrond en struikelde over een gruwelijke foto van een man die een paard aan het snijden was.”

Meisje, 10 jaar, Servië.

“Ik was erg bang... Ik zag een foto van een jongen die doodgeschoten was.”

Jongen, 12-14 Ghana

Figuur 5: (%) kinderen per geslacht en leeftijd die online schade hebben meegemaakt ²¹



Vraag F11: Is er in het afgelopen jaar op de één of andere manier ooit online iets gebeurd dat je heeft gestoord of van streek heeft gemaakt (bijv. waardoor je je niet op je gemak of bang voelde, of dat je niet zou moeten gezien hebben)?
Doelgroep: Alle kinderen die internet gebruiken.

Vraag F11: Is er in het afgelopen jaar op de één of andere manier ooit online iets gebeurd dat je heeft gestoord of van streek heeft gemaakt (bijv. waardoor je je niet op je gemak of bang voelde, of dat je niet zou moeten gezien hebben)?
Doelgroep: Alle kinderen die internet gebruiken.

Kinderen en jongeren kunnen zowel online als offline op een kwetsende manier worden behandeld. Op online platforms kan schade worden veroorzaakt door kwetsende of gemene berichten of door uitgesloten te worden van groepsactiviteiten of door bedreigd te worden. Deze ervaringen worden vaak aangeduid als ‘cyberpesten’. Kinderen en jongeren kunnen echter op dezelfde manier gekwetst worden in hun alledaagse interacties buiten internet. Ongeveer evenveel kinderen en jongeren die door anderen worden gepest, ervaren dit zowel persoonlijk als online

Bron: UNICEF

“Iedereen begon een jongen te plagen en grappen te maken. Hij verliet uiteindelijk de groep.”
Jongen, 13-14 jaar, Argentinië.

“Ik maak me zorgen over cyberpesten, omdat het mij veel emotionele schade kan toebrengen.”
Meisje, 14 jaar, Uruguay.

²¹ Deze cijfers zijn afkomstig van: Global Kids Online (2019). Global Kids Online: Comparative Report, UNICEF Office of Research -Innocent

Hoe reageren kinderen en jongeren op kwetsende ervaringen online? In eerste instantie zoeken ze steun bij hun vrienden of broers en zussen. Dan kan hij of zij het aan zijn of haar ouders vertellen. Heel weinig kinderen en jongeren in de onderzochte landen zullen steun zoeken bij hun leerkrachten. Hoewel jongeren meer risico's lopen dan jongere kinderen, lijden ze niet evenredig meer schade, wat suggereert dat met ervaring veerkracht komt.

Het is waard te vermelden dat kinderen en jongeren niet altijd 'online' en 'offline' als aparte ruimtes herkennen. Voor kinderen en jongeren zijn online ervaringen, zowel positief als negatief, verweven met de andere aspecten van hun leven.

Privacy is een prioriteit

Privacy is volgens het Verdrag inzake de Rechten van het Kind het recht van een kind. Het is belangrijk om zelfstandig te worden en zelfbeschikking te bereiken en het houdt verband met het recht van een kind op informatie, vrijheid van meningsuiting en participatie. Kinderen en jongeren kunnen zichzelf beschermen tegen uitbuiting door hun privacy te verdedigen. Ze moeten hun digitale identiteit zorgvuldig beheren en hun persoonlijke gegevens zo veel mogelijk beschermen.

Veel kinderen en jongeren melden sterke privacyvaardigheden bij het beheren van hun interpersoonlijke relaties online; ze zijn zich bijvoorbeeld bewust van de informatie die ze wel en niet online moeten delen, of ze weten hoe ze hun privacy-instellingen op sociale media kunnen wijzigen of mensen uit hun contactlijsten kunnen verwijderen. Dit suggereert dat eerdere inspanningen om internetveiligheid onder kinderen en jongeren te bevorderen redelijk succesvol zijn geweest. Veel kinderen en jongeren hebben strategieën ontwikkeld om zich online te beschermen en ze zijn zich ervan bewust dat ze bepaalde risico's in overweging moeten nemen bij het gebruik van internet.

"Ik heb één Facebook-account voor mijn echte vrienden en nog één voor vrienden die ik alleen online ontmoet." Meisje, 14 jaar, de Filipijnen.

"Wanneer ik met internet verbonden ben, ben ik zelf verantwoordelijk voor wat ik doe."

Meisje, 17 jaar, Uruguay.

Problematischer is dat kinderen en jongeren online mogelijk hun privégegevens, foto's en communicatie blootstellen aan potentieel misbruik en ongewenst contact.

Kinderen en jongeren kunnen ook contact maken met mensen online die ze later persoonlijk ontmoeten, hoewel dit nog steeds relatief zelden voorkomt. Minder dan een kwart van de kinderen en jongeren in alle landen heeft iemand persoonlijk ontmoet die ze eerst online hadden leren kennen.

Misschien verrassend is dat kinderen en jongeren deze persoonlijke ontmoetingen meestal leuk vinden en melden dat ze zich daarna gelukkig voelen, wat suggereert dat ze profiteren van het uitbreiden van hun kring van vrienden op deze manier. Aan de andere kant, zelfs in de paar gevallen waarin kinderen en jongeren melden van streek te zijn door deze ontmoetingen, is er reden tot bezorgdheid.

Ouders die inhoud delen over hun kinderen en jongeren moeten bedenken hoe dit het kind kan beïnvloeden. Er zijn zorgen dat 'sharenting' (ouders die informatie en foto's van hun kinderen online delen) de privacy van een kind kan schenden, tot pesten kan leiden, tot gênante situaties kan leiden, of later in het leven negatieve gevolgen kan hebben²². Ouders

van kinderen met een beperking kunnen dergelijke informatie delen in de hoop op steun of advies, waardoor kinderen met een beperking een groter risico lopen op nadelige gevolgen.

Thuis is waar de Wi-Fi is

Een manier om ervoor te zorgen dat online risico's niet leiden tot schade voor kinderen en jongeren is het verbeteren van de begeleiding over internetgebruik van kinderen en jongeren aan ouders en anderen.

“Volwassenen hebben veel invloed op jongere mensen en moeten een goed voorbeeld geven dat gevolgd kan worden.” Meisje, 13 jaar, Uruguay.

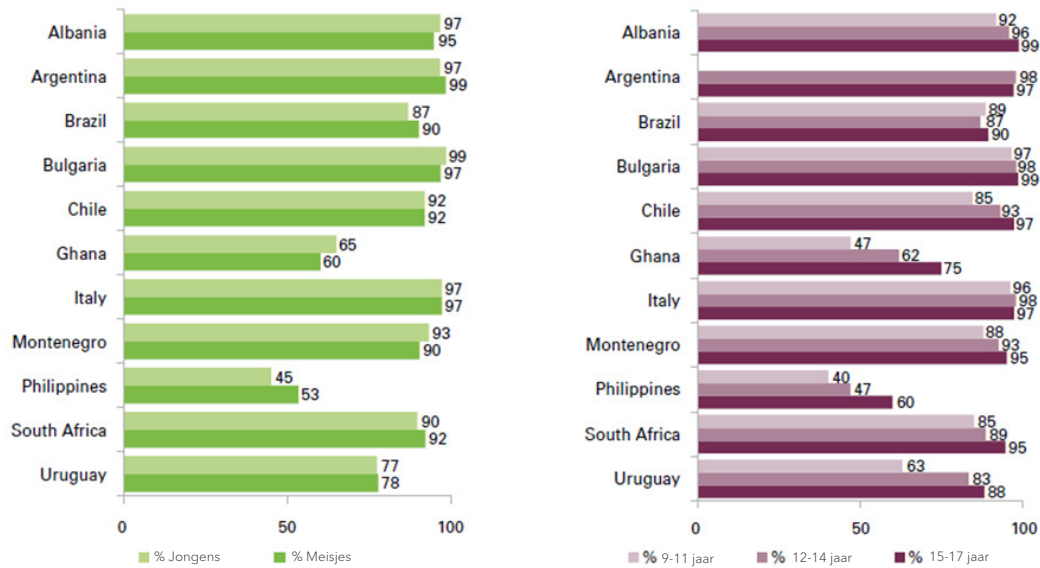
In principe staan ouders in een sterke positie om internetgebruik van kinderen en jongeren te ondersteunen, aangezien kinderen en jongeren voornamelijk thuis toegang hebben tot internet.

Maar met complexe en snel evoluerende technologieën voelen veel ouders zich niet voldoende zelfverzekerd of bekwaam om hun ogenschijnlijk technisch vaardige kinderen en jongeren te begeleiden. Ouders worden ook beïnvloed door populaire zorgen over 'schermtijd', 'internetverslaving' en 'gevaar van vreemden'. Ouders worden dan ook verleid om zich meer te richten op het beperken van internetgebruik van hun kinderen en jongeren, bijvoorbeeld door hun online tijd te beperken of door het gebruik van digitale apparaten in slaapkamers, tijdens maaltijden of na bedtijd te verbieden, dan op het stimuleren of begeleiden van hen om productiever online deel te nemen.

In de meeste landen zijn ouders het meest betrokken bij internetgebruik van jongere kinderen, waarbij ze hen helpen om door de digitale omgeving te navigeren, en tegelijkertijd leggen ze hen meer beperkingen op dan aan jongeren. Ze zijn geneigd minder in te grijpen naarmate hun kinderen ouder worden, hoewel tieners zeker nog voordeel zouden hebben bij constructieve ouderlijke begeleiding over online kansen en risico's.

22 UNICEF en het Bureau of Research-Innocenti (2017), Child Privacy in the Age of Web 2.0 and 3.0: Challenges and Opportunities for Policy, https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/Child_privacy_challenges_opportunities.pdf.

Figuur 6: (%) kinderen per geslacht en leeftijd die thuis tenminste wekelijks internet gebruiken²³



Vraag B6b: Ten minste wekelijks thuis internet gebruiken
Doelgroep: Alle kinderen die internet gebruiken

Vraag B6b: Ten minste wekelijks thuis internet gebruiken
Doelgroep: Alle kinderen die internet gebruiken.

Bron: UNICEF

Een reden waarom een ouder aarzelt om betrokken te raken bij internetgebruik van hun kinderen en jongeren is dat ze zelf de deskundigheid missen.

23 Dit figuur is afkomstig van Global Kids Online (2019). Global Kids Online: Comparative Report, UNICEF Office of Research - Innocenti.

4. Kinderen met kwetsbaarheden

Kinderen en jongeren kunnen om verschillende redenen kwetsbaar zijn. Onderzoek uitgevoerd in 2019²⁴ stelde "dat de digitale levens van kwetsbare kinderen zelden dezelfde genuanceerde en gevoelige aandacht krijgen als tegenspoed in het 'echte leven' meestal krijgt." Verder gaat het verslag door met te zeggen dat "ze [kinderen en jongeren] in het beste geval dezelfde algemene online veiligheidsadviezen krijgen als alle andere kinderen en jongeren, terwijl specialistische interventie vereist is".

Hoewel hier drie voorbeelden van specifieke kwetsbaarheden worden belicht (migrantenkinderen, kinderen met een autismespectrumstoornis en kinderen met een beperking), zijn er nog vele anderen.

Migrantenkinderen

Kinderen en jongeren met migrantenachtergronden komen vaak naar een land (of wonen daar al) met een bepaalde reeks sociaal-culturele ervaringen en verwachtingen. Hoewel technologie meestal wordt beschouwd als een bemiddelaar om te verbinden en deel te nemen, kunnen online risico's en kansen sterk verschillen per context. Bovendien tonen empirische conclusies en onderzoek²⁵ een vitale functie van digitale media in het algemeen aan:

- het is belangrijk voor oriëntatie (bij reizen naar een nieuw land);
- het is een centrale functie voor toe-eigening en bekendheid met de samenleving/cultuur van het ontvangende land;
- sociale media kunnen een sleutelrol spelen bij het onderhouden van contact met familie en leeftijdsgenoten, en voor toegang tot algemene informatie.

Naast de vele positieve aspecten kan digitale media ook uitdagingen met zich meebrengen voor migranten, waaronder:

- infrastructuur - het is belangrijk om na te denken over veilige online ruimtes, zodat de migrantenkinderen en jongeren kunnen profiteren van privacy en veiligheid;
- middelen - migranten besteden het grootste deel van hun geld aan prepaid telefoonkaarten;
- integratie - naast toegang tot technologie moeten migrantenkinderen en jongeren ook goed digitaal onderwijs krijgen.

Kinderen met een autismespectrumstoornis (ASS)

Het autismespectrum hanteert twee kaders binnen het diagnostisch proces voor gedrag DSM5:²⁶

- beperkt en repetitief gedrag (de behoefte aan hetzelfde);
- Problemen met sociale en communicatieve gedragingen.
- het gaat frequent samen met een verstandelijke beperking, taalproblemen en dergelijke.

24 Adrienne Katz (2018), Vulnerable Children in a Digital World, <https://pwxp5srs168nsac2n3fnjyaa-wpengine.netdna.ssl.com/wp-content/uploads/2019/02/Vulnerable-Children-in-a-Digital-World-FINAL.pdf>.

25 Better Internet for Kids (2017), Report on the proceedings of the Safer Internet Forum 2017 <https://www.betterinternetforkids.eu/documents/167024/1738388/Report+on+the+proceedings+of+the+Safer+Internet+Forum+2017/fa4db409-4fae-45b1-96ec-35943b7d975d>

26 Cardwell C. Nuckols (2013), The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, https://dhss.delaware.gov/dsamh/files/si2013_dsm5foraddictionsmhandcriminaljustice.pdf.

Technologie en internet bieden eindeloze mogelijkheden voor kinderen en jongeren bij het leren, communiceren en spelen. Naast deze voordelen zijn er echter veel risico's waarvoor kinderen en jongeren met ASS mogelijk meer kwetsbaar zijn, zoals:

- internet kan kinderen en jongeren met autisme kansen bieden voor sociale contacten en speciale interesses die ze offline mogelijk niet hebben;
- sociale uitdagingen, zoals moeite met het begrijpen van de bedoelingen van anderen, kunnen deze groep kwetsbaar maken voor 'vrienden' met slechte bedoelingen;
- online uitdagingen zijn vaak verbonden met hoofdkenmerken van autisme: concrete, specifieke begeleiding kan de online ervaringen van individuen verbeteren, maar de onderliggende uitdagingen blijven bestaan.

Kinderen met een beperking

Volgens enkele van de eerste adviserende onderzoeken naar de ervaringen van kinderen met een beperking in de digitale omgeving, voelden deze kinderen dat hun digitale en online leven op veel manieren erg leek op dat van kinderen zonder beperkingen. Toch was er een aantal duidelijke en belangrijke verschillen.²⁷ Bij het overwegen hiervan is het belangrijk om in gedachten te houden dat de uitdagingen en barrières waarmee kinderen met een beperking worden geconfronteerd, afhankelijk van het type en de aard van de beperking, aanzienlijk variëren. Hun specifieke behoeften moeten individueel worden overwogen.²⁸

Kinderen en jongeren met een beperking lopen op een vergelijkbare manier als kinderen en jongeren zonder beperkingen online risico's, maar ze kunnen ook specifieke risico's lopen die verband houden met hun beperkingen. Ze hebben 12 procent meer kans om cyberpesten te hebben ervaren dan kinderen en jongeren zonder beperking. Sommige kinderen en jongeren met een beperking kunnen minder vaardig zijn in het beheren van hun online interpersoonlijke relaties of het onderscheiden van ware en valse informatie. Sommigen kunnen ook gemakkelijk worden gemanipuleerd om geld uit te geven, ongepaste informatie te delen, enz. Kinderen en jongeren met een beperking worden vaak geconfronteerd met uitsluiting, stigmatisering en (fysieke, economische, sociale en vooroordelende) barrières bij deelname aan hun gemeenschappen. Deze ervaringen kunnen een negatieve invloed hebben op een kind met een beperking dat op zoek is naar sociale interacties en vriendschappen in online ruimtes, die anders positief zouden kunnen zijn, zouden kunnen helpen bij het opbouwen van zelfrespect en het creëren van ondersteuningsnetwerken. Het kan hen echter ook een groter risico laten lopen op incidenten als kinderlokkerij, online verleiding en/of seksuele intimidatie. Onderzoek toont aan dat kinderen en jongeren die offline moeilijkheden ondervinden, en degenen die worden getroffen door psychosociale problemen een verhoogd risico lopen op dergelijke incidenten.²⁹

Daders van kinderlokkerij, online verleiding en/of seksuele intimidatie van kinderen en jongeren met een beperking kunnen niet alleen daders zijn met een voorkeur voor kinderen en jongeren als doelwit, maar ook degenen die kinderen en jongeren met een beperking als doelwit hebben.

Dergelijke daders kunnen 'liefhebbers' zijn - personen zonder beperking die seksueel aangetrokken zijn tot personen met een beperking (meestal amputees en personen die

27 Lundy et al. (2019), TWO CLICKS FORWARD AND ONE CLICK BACK: Report on children with disabilities in the digital environment, <https://rm.coe.int/two-clicks-forward-and-one-click-back-report-on-children-with-disabili/168098bd0f>.

28 ibid.

29 Andrew Schrock et al. (2008), Solicitation, Harassment, and Problematic Content, <https://cyber.harvard>

mobilitieitsmiddelen gebruiken), waarvan sommigen zelfs doen alsof ze zelf beperkt zijn.³⁰ Onder acties van dergelijke personen kunnen het downloaden van foto's en video's van kinderen en jongeren met een beperking (die onschuldig van aard zijn) vallen en/of deze delen via speciale forums of socialemedia-accounts. Meldingsmiddelen op forums en socialemedia hebben vaak geen passend traject om met dergelijke acties om te gaan.

Sommige kinderen en jongeren met een beperking kunnen moeite hebben met het gebruik van online omgevingen, of zelfs worden uitgesloten van online omgevingen vanwege een ontoegankelijk ontwerp (bijv. apps die geen vergroting van de tekstgrootte toestaan), weigering van gevraagde aanpassingen (bijv. een schermlezer of adaptieve computerbesturing) of de noodzaak van passende ondersteuning (bijv. coaching in het gebruik van apparatuur, individuele ondersteuning bij het navigeren van sociale interacties).³¹

Sommige ouders van kinderen en jongeren met een beperking kunnen overbezorgd zijn vanwege hun gebrek aan kennis over hoe ze het internetgebruik van hun kind het beste kunnen begeleiden of hen kunnen beschermen tegen pesten of intimidatie. Sommige ouders van kinderen en jongeren met een beperking kunnen informatie of media (foto's, video's) van hun kind delen in de zoektocht naar ondersteuning of advies, waardoor hun kind risico loopt op privacyschending, zowel nu als in de toekomst. Dit brengt ook het risico met zich mee dat dergelijke ouders worden benaderd door onwetende of onbetrouwbare personen die behandelingen, therapieën of 'genezingen' voor de beperking van hun kind aanbieden.³³

30 Richard L Bruno (1997), Devotees, Pretenders and Wannabes: Two Cases of Factitious Disability Disorder, Sexual and Disability,

<https://link.springer.com/content/pdf/10.1023/A:1024769330761.pdf>.

31 UNO (2008), Convention on the Rights of Persons with Disabilities and Optional Protocol, <https://www.un>

[.org/disabilities/documents/convention/convoptprot-e.pdf](https://www.un.org/disabilities/documents/convention/convoptprot-e.pdf). Voor richtlijnen over deze rechten, zie artikel 9 over toegankelijkheid

en artikel 21 over de vrijheid van meningsuiting en mening, en toegang tot informatie

32 Lundy et al. (2019), TWO CLICKS FORWARD AND ONE CLICK BACK: Report on children with disabilities in the digital environment,

<https://rm.coe.int/two-clicks-forward-and-one-click-back-report-on-children-with-disabili/168098bd0f>.

33 Sonia Livingstone et al. (2019), UNICEF Innocenti Research Brief: Is There a Ladder of Children's Online Participation?

https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/IRB_2019-02%2013-2-19.pdf.

5. Nieuwe en opkomende risico's en uitdagingen

Internet der Dingen

Internet heeft de manier waarop mensen leven veranderd. Het biedt overal en altijd toegang tot de totaalsom van menselijke kennis. Voor sommigen is het leven veel gemakkelijker en 'comfortabeler' dan ooit tevoren. Deze verschuiving heeft echter ook sommige traditionele levensstijlen vernietigd, zowel in het bedrijfsleven als in het persoonlijke leven. Zo zijn bijvoorbeeld sommige vroegere bedrijfsmodellen volledig veranderd of tenietgedaan en lijken persoonlijke interacties te zijn achteruitgegaan door de opkomst van internet.

Het is belangrijk om rekening te houden met het open internet en het Internet der Dingen: het open internet is slechts virtueel; het bestaat niet in de alledaagse realiteit en het is een keuze om ermee te communiceren. Dit geldt niet voor het Internet der Dingen, waar fysieke objecten zijn doordrongen van verbondenheid, bedoeld om ons leven te verbeteren - een piepend broodrooster is slechts een voorbeeld!

De mogelijkheden van het Internet der Dingen (IoT) zijn ontelbaar. IoT is al beschikbaar in draagbare apparaten, verlichting in huis, camera's, auto's, toiletten, verpakkingen, energiemeters, medische sensoren... de lijst is eindeloos. Het IoT heeft het potentieel om alles ten goede te veranderen. Inderdaad, sommigen beschouwen het als te zijn verankerd in de 'vierde industriële revolutie'.

Wanneer deze apparaten worden gebruikt in de nabijheid van kinderen (bijvoorbeeld in hun huizen), kunnen zij worden blootgesteld aan risico's zoals die geassocieerd worden met het gebruik van smart wearables of kleding, die mogelijk hun locatie kenbaar maken.

Er zijn enorme marktkansen. Er zijn echter ook enkele potentiële problemen:

Technische/Privacyproblemen:

- apparaatbeveiliging - goede beveiliging kan relatief duur zijn; vatbaar voor virussen/malware;
- communicatiebeveiliging - versleuteling is zwakker omdat energie de beperkende factor is, is vatbaar voor manipulatie door derden/identiteitsdiefstal, enz;
- altijd-aan communicatie - er is een toenemende afhankelijkheid van apparaten die afhankelijk zijn van altijd-aan communicatie;
- gegevensveiligheid in de cloud - realistisch gezien heb je geen idee wie je gegevens gebruikt.

Sociale problemen:

- uitsluiting van mensen;
- potentieel voor misbruik van gegevens;
- potentieel voor technologie om situaties van huiselijk geweld te vergemakkelijken.³⁴

Economische problemen:

- baanverlies.

³⁴ Julie Inman Grant, 2019, When "smart" is not necessarily safe: the rise of connected devices extending domestic violence, <https://www.esafety.gov.au/about-us/blog/when-smart-not-necessarily-safe-rise-connected-devices-extending-domestic-violence>.

Milieu problemen:

- vervuiling op elk niveau (50 miljard apparaten over vijf jaar vanaf nu).

Speelgoed en robotica die verbonden zijn met internet

Met de groei van technologische vooruitgang hebben zich fundamentele veranderingen voorgedaan in het menselijk leven, die niet alleen van toepassing zijn op volwassenen, maar dankzij de opkomst van het “internet van speelgoed” ook op kinderen en jongeren. Naarmate steeds meer aspecten van ons leven worden omgezet in gecomputeriseerde gegevens, moet er rekening worden gehouden met hoe kinderen en jongeren beschermd kunnen worden en hoe ze de mogelijkheid krijgen om op te groeien in een veilige en beveiligde digitale wereld.

Opvattingen over robotica zijn veranderd en er is veel discussie geweest rond de ‘robotisering’ van de jeugd.³⁵ Ooit werden robots gezien als saai, vies en gevaarlijk, industrieel en een bedreiging voor arbeid in fabrieksomgevingen, nu zijn robots geëvolueerd tot een instrument dat wordt beschouwd als geavanceerd, ondersteunend en sociaal, en iets waarmee in huis en in de vrije tijd contact kan worden gelegd. Hoewel speelgoed al lang werd vormgegeven als robots, hebben zich enorme veranderingen voorgedaan waardoor de robots verfijnder zijn geworden. Ze nemen niet langer alleen de vorm aan van de klassieke sciencefictionrobot, maar komen nu tot leven in wandelend, pratend en denkend speelgoed.

Achter robotisering staan enkele belangrijke technologische veranderingen, die als volgt kunnen worden samengevat:

- exponentiële toename van rekenvermogen;
- mobiele connectiviteit;
- datificatie en genetwerkte informatie;
- miniaturisatie van sensoren, microfoons en camera’s;
- robotics cloud computing;
- vooruitgang op het gebied van kunstmatige intelligentie en geautomatiseerd leren.

Misschien één van de meest voorkomende robots waarmee kinderen en jongeren vandaag de dag interactie hebben is Siri; hoe gemakkelijk een gesprek met een digitale assistent ook mag zijn, het toont de diepgang van volwassenheid achter de kunstmatige intelligentie (AI) en de algoritmen die het bedienen. Een sociale robot kan worden gedefinieerd als “Een kunstmatig, belichaamd apparaat dat zijn (sociale) omgeving kan waarnemen en doelbewust en autonoom kan interageren met (agenten in) die omgeving volgens sociale regels die aan zijn rol zijn verbonden.” Sociale robots kunnen vooral aantrekkelijk zijn voor kinderen en jongeren, omdat die vroege gebruikers zijn van nieuwe technologieën en vaak ook als gebruikers van nieuwe technologieën worden benaderd. Bovendien hebben kinderen en jongeren doorgaans een opkomend maar verspreid interessegebied. Als gevolg hiervan zijn kinderen en jongeren waarschijnlijk vatbaarder voor de effecten van interactie met robots.

Typische kenmerken van de interactie tussen kind en robot zijn onder meer:

- mobiliteit;
- interactiviteit/wisselwerking;
- “natuurlijk” (spraak, gebaren en visie in plaats van tekst);
- aanpasbaarheid van interactie;

35 Jochen Peter op het Safer Internet Forum 2017: Better Internet for Kids (2017), Report on the proceedings of the Safer Internet Forum 2017, <https://www.betterinternetforkids.eu/documents/167024/1738388/Report+on+the+proceedings+of+the+Safer+Internet+Forum+2017/fa4db409-4fae-45b1-96ec-35943b7d975d>

- personalisatie;
- (ont-) lichaming

Terwijl processen het volgende weerspiegelen:

- antropomorfisme (het tonen van menselijke kenmerken of gedrag);
- sociale aanwezigheid;
- betrokkenheid;
- waargenomen gelijkheid

Er zijn verschillende mogelijke gevolgen voor de cognitieve ontwikkeling van kinderen en jongeren die voortvloeien uit hun interactie met robots, zowel positief als negatief. Positieve resultaten zijn onder meer verbeterd leren, dat is gepersonaliseerd voor het kind, voortdurend is bijgewerkt en het zelf leren vergemakkelijkt. Minder positieve resultaten komen voort uit "educatieve bubbels" die vergelijkbaar zijn met de "filterbubbels" op internet waar de inhoud beperkt is. In dergelijke gevallen bestaat het risico van versnipperende kennis van het kind en de levering van een overvloed aan feiten, terwijl de leerstijl puur is gebaseerd op algoritmisch leren. Als kinderen bijvoorbeeld Alexa een vraag stellen (net zoals ze Google of Bing een vraag zouden kunnen stellen), ontvangen ze slechts één antwoord, waardoor het moeilijk voor hen wordt om de inhoud die aan hen wordt gepresenteerd kritisch te beoordelen.

Vergelijkbare zorgen zijn ook van toepassing op de identiteitsontwikkeling van het kind. Op onderzoek gebaseerde studie ³⁶ heeft aangetoond dat robots een belangrijke rol kunnen spelen in het leven van kinderen en jongeren door hen te helpen hun identiteitszoektocht uit te breiden en te verbeteren gedurende hun jeugd. Robots brengen echter privacykwesties met zich mee, en het risico bestaat dat ze worden gebruikt als surveillancemachines, bijvoorbeeld door ze te gebruiken om van iedereen binnen hun nabijheid opnames te maken en daardoor aanzienlijke veiligheidsproblemen voor zowel ouders als kinderen en jongeren te veroorzaken.

Als het gaat om relationele aspecten, kunnen relaties met robots niet altijd echte relaties in het echte leven weerspiegelen. Aan de ene kant kan dit ertoe leiden dat kinderen en jongeren geïsoleerd raken van de samenleving en troost vinden in een algoritme dat hem of haar kalmeert en troost. Aan de andere kant kan het ook betekenen dat robots een toevluchtsoord kunnen bieden om dingen te 'bespreken' die moeilijk zijn om in een gesprek met ouders en leeftijdsgenoten ter sprake te brengen. Onze relatie met robots zal altijd een dienaar-meesterrelatie zijn, maar robots kunnen steeds meer 'doen alsof ze voelen' en daarom kunnen kinderen en jongeren in de val lopen om deze relatie als authentiek en wederzijds te beschouwen.

Zoals Jochen Peter verklaarde: "Robots hebben meer te bieden dan traditioneel speelgoed, maar ze brengen ook enorme risico's met zich mee voor de jongste gebruikers".³⁷

36 Van Straten, C. L., Peter, J., & Kühne, R. (2019). Child-robot relationship formation: A narrative review of empirical research.

International Journal of Social Robot

37 Van Straten, C. L., Peter, J., & Kühne, R. (2019). Child-robot relationship formation: A narrative review of empirical research.

International Journal of Social Robot

Online Spelen van Spelletjes

De computerspelindustrie heeft zowel de film- als de muziekindustrie overtroffen qua klanten en omzet. Met de opkomst van het spelen van mobiele computerspelletjes die op een klein mobiel apparaat kunnen worden gespeeld, spelen bovendien meer mensen dan ooit tevoren spelletjes. Het onderzoek The State of Online Gaming 2019 [de Stand van Zaken van het Online Spelen van Computerspelletjes in 2019] benadrukt dat 51,8 procent mannelijke spelers zijn en 48,2 procent vrouwelijke spelers, hetgeen is gebaseerd op reacties van 4.500 consumenten in Frankrijk, Duitsland, India, Italië, Japan, Singapore, de Republiek Korea, het Verenigd Koninkrijk en de Verenigde Staten van achttien jaar en ouder die minstens één keer per week videospelletjes spelen.³⁸ En sinds 2010 is 21 procent van de videospelers in de Verenigde Staten jonger dan achttien jaar.³⁹

Recent onderzoek in Frankrijk, Duitsland, Spanje en het Verenigd Koninkrijk wees uit dat 54 procent van alle personen tussen de 6 en 64 jaar videospelletjes speelt, waarvan 77 procent minstens een uur per week speelt. Bovendien speelt driekwart van de 6- tot 15-jarigen in Duitsland, Spanje, Italië, het Verenigd Koninkrijk en Frankrijk videospellen, wat neerkomt op meer dan 24 miljoen in vijf GameTrack Europese markten. Ze spelen op verschillende apparaten, maar ongeveer 7 op de 10 spelers spelen op spelcomputers of slimme apparaten.⁴⁰

Wereldwijd zijn er meer dan 2,5 miljard videospelers. Het spel PUBG had het hoogste aantal spelers met 3 miljoen spelers in 1 uur.⁴¹

Eén van de belangrijkste platforms voor het bekijken van inhoud van videospelletjes wereldwijd is Twitch, dat in 2017 54 procent van de inkomsten van het platform voor inhoud van videospellen vertegenwoordigde.

In-game aankopen zijn een steeds belangrijker onderdeel van online spelen van computerspellen geworden. Met verbeterde internetverbinding en -snelheid downloaden meer spelers hun spellen in plaats van een fysiek exemplaar te kopen. In Zuid-Afrika is het aantal online transacties voor spelers van 2018 tot 2019 met 13 procent gestegen.⁴²

Hoewel het publiek diverser wordt, wordt de computerspelindustrie nog steeds gedomineerd door mannelijke ontwikkelaars en richt het zich vaak op een verondersteld heteroseksueel mannelijk publiek. Helaas kan dit vaak leiden tot overgeseksualiseerde vrouwelijke personages en een duidelijk gebrek aan niet-mannelijke, niet-witte personages om te gebruiken bij het spelen.

Naast het scala aan mobiele spelletjes is er ook een enorme groei geweest in online spelen van computerspelletjes. Niet alle spellen kunnen online worden gespeeld, maar alle spelcomputers kunnen nu wel online gaan. Het spelen van online spelletjes betekent ook dat gebruikers samen met anderen op internet kunnen spelen.

38 Limelight Networks (2019), Market Research: The State of Online Gaming, http://img03.en25.com/Web/LLNW/%7B02ca9602173c-43a4-9ee1-b8980c1ea459%7D_SOOG2019_MR_8.5x11.pdf.

39 Statista.com (2019), U.S. Average Age of Video Gamers in 2019 | Statista, <https://www.statista.com/statistics/189582/ageof-us-video-game-players-since-2010/>

40 Isfe.eu (2019), GameTrack In-Game Spending in 2019, <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2019/12/GameTrack-InGame-Spending-2019.pdf>.

41 WEPC (2018), 2018 Video Game Industry Statistics, Trends & Data - The Ultimate List, <https://www.wepc.com/news/videogame-statistics/>

42 Chris Cleverly (2019), Mobile Gaming in Africa, <https://medium.com/kamari-coin/mobile-gaming-in-africa-cc8bb6d7c49b>.

Sommige spellen staan alleen toe dat gebruikers spelen met mensen waarmee ze “vrienden” zijn, maar andere kunnen je met andere spelers van over de hele wereld in een groep zetten, soms willekeurig en soms op basis van vaardigheidsniveau of voorkeuren.

Er zijn verschillende soorten spellen beschikbaar en deze veranderen voortdurend. Enkele van de populaire spellen en genres worden hieronder vermeld:

First-person shooter (FPS) - Actiespelletjes gericht op gevechten op basis van wapens of projectielen vanuit een first-person-perspectief, b.v. Call of Duty, Overwatch, BioShock, Battlefield

Action-avontuur - Spelletjes waarin de speler omgevingen doorkruist en verkent dat vaak gepaard gaan met gevechten en het oplossen van puzzels, b.v. Grand Theft Auto (GTA), Super Mario, Uncharted, The Legend of Zelda, God of War.

Sports - Spelletjes die de strategie en fysica van professionele sporten in de echte wereld stimuleren, b.v. FIFA, Madden NFL, NBA

Sandbox/Open World - Spelletjes met minimale of geen verhalen of beperkingen, waardoor de speler vrij rond kan dwalen en de virtuele wereld naar believen kan veranderen, b.v. Minecraft, Terraria, Skyrim, Fallout.

Multiplayer Online Battle Arena (Moba) - Online spelletjes die gespeeld worden als twee concurrerende teams die proberen elkaars basis te veroveren of te vernietigen, b.v. Dota 2, League of Legends, Helden van de Storm, Paragon

Er heerst bezorgdheid over de verslaving aan het spelen van online spelletjes, die in 2018 door de Wereldgezondheidsorganisatie werd gedefinieerd als een gaming disorder [gamestoornis].⁴³ Dit is in de elfde herziening van de International Classification of Diseases [Internationale Classificatie van Ziekten] die is gedefinieerd als een patroon van gamegedrag ('digital-gaming' of 'video-gaming') die wordt gekenmerkt door verminderde controle over het spelen van computerspelletjes, toenemende prioriteit die aan het spelen van computerspelletjes wordt gegeven boven andere activiteiten in de mate dat het spelen van computerspelletjes voorrang krijgt boven andere interesses en dagelijkse activiteiten, en voortzetting of escalatie van het spelen van computerspelletjes ondanks het optreden van negatieve gevolgen. Het is belangrijk op te merken dat om een gaming disorder [stoornis wat betreft het spelen van computerspelletjes] te kunnen diagnosticeren, de daarmee samenhangende gedragspatronen gedurende ten minste twaalf maanden moeten worden bekeken

Een ander belangrijk aandachtspunt bij het spelen van computerspelletjes is de link met online gokken. Sommige spelletjes moedigen gebruikers aan om bijvoorbeeld een gokje te wagen op schatkisten, waarbij een speler een kist koopt met in-game valuta (in-game valuta wordt gekocht met echt geld) om een willekeurige beloning te ontvangen.⁴⁴

Uit recent onderzoek is gebleken dat de mondiale markt voor schatkisten naar schatting ongeveer USD 24,446 miljard waard is.⁴⁵

43 WHO (2018), WHO | Gaming Disorder, <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>

44 Parentzone.org.uk (date?), What Are Loot Boxes?, <https://parentzone.org.uk/article/what-are-loot-boxes>.

45 RSPH (2019), Skins in the Game a High-Stakes Relationship between Gambling and Young People's Health and Wellbeing?. <https://www.rsph.org.uk/uploads/assets/uploaded/a9986026-c6d7-4a76-b300ba35676d88f9.pdf>.

Kunstmatige intelligentie en geautomatiseerd leren

Kunstmatige intelligentie krijgt veel belangstelling van de media. De toepassingen van AI [kunstmatige intelligentie] die worden getest, worden steeds breder. AI roept ook zorgen en ongerustheid op over de negatieve vooroordelen die AI kan hebben.

Het is belangrijk om AI en geautomatiseerd leren te definiëren, er is echter geen universele en veelzijdige definitie beschikbaar. Het hangt af van het doel, de focus en de specifieke taken. Deze verscheidenheid aan definities weerspiegelt ook de uiteenlopende definities van 'menselijke intelligentie'. Er is ook een verschil tussen specifieke en algemene taken: mensen zijn goed in algemene taken, terwijl voor specifieke taken AI echt geavanceerd is.

Geautomatiseerd leren verwijst meestal naar methoden waarbij machines kunnen leren op basis van data. Het doel is om gegevens te generaliseren om modellen te creëren. Geautomatiseerd leren vertegenwoordigt 80 procent van de huidige AI-toepassingen.

Er is een aantal zaken om rekening mee te houden als het gaat om AI:

- slecht gedefinieerde problemen - probleemdefinitie is essentieel voor succes;
- beschikbaarheid van gegevens - vaak zijn de data foutief, niet geschikt, "vervuild" of onvoldoende. Gegevens die worden gebruikt om AI en algoritmische diensten te trainen en te ontwikkelen worden waarschijnlijk verkregen van volwassen gebruikers. Dit kan betekenen dat algoritmische besluitvormingssystemen en patroonherkenning die gebruikmaken van AI erg op volwassenen gericht kunnen zijn en daardoor resulteren in diensten die risico's/gedrag van kinderen verkeerd begrijpen/categoriseren. Op een vergelijkbare manier vertegenwoordigen de datasets en modellen die worden gebruikt om AI-besluitvormingsprocessen te vormen en te informeren mogelijk niet nauwkeurig de behoeften van sommige mensen vanwege hun etniciteit, geslacht, beperking, enz. Hierdoor kunnen kinderen in deze ondervertegenwoordigde groepen extra intersectionele nadelen ervaren die verder worden verergerd of uitgebuit door AI;
- verwaarlozing van begrip - soms werken dingen bij toeval of werkt een model goed, maar voor iets anders dan het oorspronkelijke probleem - er zijn bijvoorbeeld verhalen in de media geweest waarin wordt gemeld dat AI afbeeldingen verkeerd heeft geïdentificeerd in zoekopdrachten;⁴⁶.
- de prijs die je voor fouten betaalt.

Kunstmatige intelligentie is een verbazingwekkende ontwikkeling, maar het raadsel dat het met zich meebrengt is vergelijkbaar met dat van een zelfrijdende auto⁴⁷.

46 James Vincent (2019), If You Can Identify What's in These Images, You're Smarter than AI, <https://www.theverge.com/2019/7/19/20700481/ai-machine-learning-vision-system-naturally-occurring-adversarial-examples>.

47 Amy Maxmen (2018), Self-Driving Car Dilemmas Reveal That Moral Choices Are Not Universal, <https://www.nature.com/articles/d41586-018-07135-0>.

6. Risico's en schade begrijpen

Figuur 7 toont een classificatie van online risico's voor kinderen. Er wordt erkend dat er ook risico's zijn gerelateerd aan gezondheid en welzijn (overmatig gebruik, slaapgebrek, enz.).

Figuur 7: Classificatie van online risico's voor kinderen⁴⁸

	Inhoud Kind als ontvanger (van massaproducties)	Contact Kind als deelnemer (door volwassenen voorgestelde activiteit)	Inhoud Kind als actor (dader/slachtoffer)
Agressief	Gewelddadige/ bloederige/inhoud	Intimidatie/stalking	Pesten, vijandige activiteiten door leeftijdsgenoten
Seksueel	Pornografische inhoud	Kinderlokkerij, seksueel misbruik bij het ontmoeten van vreemden	Seksueel misbruik 'sexting'
Waarden	Racistische/ haatdragende inhoud	Ideologische overtuiging	Mogelijk schadelijke inhoud die door de gebruiker is verzameld
Commercieel	Reclame, geïntegreerde marketing	Uitbuiting en misbruik van persoonlijke gegevens	Gokken, auteursrechtinbreuk

Bron: EU Kids Online (Livingstone, Haddon, Görzig, and Ólafsson (2011))

Casestudy 1

Dit is een voorbeeld van een jongen die een video heeft bekeken waarin de moord op een Jordaanse piloot door ISIS werd getoond¹. De jongen hoorde het verhaal en wat er was gebeurd op het nieuws dat op de radio werd uitgezonden toen hij op weg naar huis van school was met zijn moeder. Hij stelde haar hierover vragen, maar ze was er niet op voorbereid om erover te praten. Ze zette de radio uit en ze reden in stilte naar huis. De jongen maakte zich erg zorgen over wat hij had gehoord - de piloot was levend verbrand - en toen hij thuishkwam, voerde hij een online zoekopdracht uit om meer te weten te komen en te proberen te begrijpen wat er was gebeurd. Eén van de dingen die hem werden aangeboden door de zoekmachine was een video die liet zien wat er was gebeurd - deze was geplaatst door een nieuwszender. De jongen zei dat hij wist dat hij moest stoppen met kijken zodra hij er mee begon, maar hij kon het niet en hij keek de hele video uit. Het had hem van streek gemaakt; hij had nachtmerries en was erg overstuurd door de hele ervaring, hij had het echter aan niemand verteld omdat hij bang was voor hun reactie en oprecht het gevoel had dat hij de schuld zou krijgen.¹

48 Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., en Ólafsson, K. (2011). Risks and safety on the internet: The perspective of European children. Full findings. LSE, Londen: EU Kids Online, <http://eprints.lse.ac.uk/33731/video-shows-jordanian-pilot-being-burned-to-death/>.

1 CBS News (2015), ISIS Video Shows Jordanian Pilot Being Burned to Death, <https://www.cbsnews.com/video/isis-videoshows-jordanian-pilot-being-burned-to-death/>

CBS News (2015), ISIS Video Shows Jordanian Pilot Being Burned to Death, <https://www.cbsnews.com/video/isis-video-shows-jordanian-pilot-being-burned-to-death/>.

Misschien is de reactie van de moeder begrijpelijk en laat het zien dat volwassenen vaak moeite hebben om om te gaan met sommige inhoud die online beschikbaar kan zijn. Hoe uitdagend en moeilijk het ook kan zijn om deze gesprekken te voeren, het is belangrijk om ze te voeren. Ouders moeten bereid zijn om naar hun kinderen te luisteren en een omgeving te creëren waarin eventuele problemen die hen dwarszitten besproken kunnen worden.

Inhoud

- blootstelling aan illegale en/of potentieel schadelijke inhoud, zoals pornografie, gokken, websites over zelfbeschadiging en andere inhoud die niet geschikt is voor kinderen en jongeren. In de meeste gevallen nemen exploitanten van deze websites geen effectieve maatregelen om de toegang van kinderen en jongeren te beperken;
- blootstelling aan contact met andere gebruikers;
- zelfbeschadiging, destructief en gewelddadig gedrag;
- blootstelling aan radicalisering en racisme en andere discriminerende taal en beelden;
- vertrouwen op of gebruik maken van onnauwkeurige of onvolledige informatie die online is gevonden, of informatie van een onbekende of onbetrouwbare bron;
- creatie, ontvangst en verspreiding van illegale en schadelijke inhoud

Online manipulatie

Kinderen en jongeren zijn steeds vaker aanwezig in de online omgeving, zoals sociale netwerken, waar ze worden blootgesteld aan een verscheidenheid aan inhoud, die algoritmisch gefilterd is, met als doel hen op de één of andere manier te manipuleren. Voorbeelden hiervan zijn politieke manipulatie (promotie van bepaalde politieke standpunten), nepnieuws (verspreiding van valse informatie met politieke, commerciële of andere bedoelingen), reclame (creëren van vroege binding van kinderen en jongeren aan specifieke merken of producten).

Omgevingen die op deze algoritmen worden afgestemd kunnen een grote invloed hebben op de gezonde ontwikkeling, meningen, voorkeuren, waarden en gewoonten van kinderen en jongeren door hen te isoleren in "filterbubbels" en te voorkomen dat ze vrijelijk verschillende meningen en inhoud kunnen verkennen en raadplegen.

Contact:

- zich voordoen als iemand anders, vaak als een ander kind, als onderdeel van een bewuste poging om iemand anders te schaden, lastig te vallen of te pesten.

Online verleiding of kinderlokkerij

Het Verdrag van de Raad van Europa inzake de Bescherming van Kinderen tegen Seksuele Uitbuiting en Seksueel Misbruik (Verdrag van Lanzarote) bepaalt dat kinderlokkerij (het verleiden van kinderen voor seksuele activiteiten) het opzettelijke voorstel is via informatie- en

communicatietechnologieën van een volwassene om een kind te ontmoeten dat de wettelijke leeftijd voor seksuele activiteit nog niet heeft bereikt, met het doel om handelingen van seksueel misbruik te plegen of materiaal voor seksueel misbruik van kinderen te produceren.⁴⁹ De verleiding hoeft niet per se te leiden tot een persoonlijke ontmoeting. Het kan online blijven en desondanks ernstige schade toebrengen aan het kind, bijvoorbeeld door de productie, het bezit en de verspreiding van materiaal voor seksueel misbruik van kinderen.⁵⁰

In het kader van seksuele verleiding of kinderlokkerij ligt de nadruk meer op het proces van misbruik omdat het onderzoek grotendeels betrekking heeft gehad op de kinderen en jongeren zelf

Casestudy 2

Dit is een voorbeeld van een dertienjarig meisje dat ongepaste foto's van een man op Instagram kreeg toegestuurd. De man deelde naaktfoto's van zichzelf en had het meisje ook gevraagd naaktfoto's van zichzelf naar hem te sturen. Het meisje stemde daar niet mee in, ze blokkeerde de man, meldde hem op Instagram en sprak ook met een aantal van haar vrienden voor het geval hen hetzelfde was overkomen, wat ook was gebeurd. Hoewel ze alles goed had gedaan, vertelde het meisje het haar ouders niet uit angst voor hun reactie. Ze was ervan overtuigd dat ze haar zouden vertellen dat ze Instagram niet langer kon gebruiken en voor haar was dit geen optie. Ze legde uit dat al haar vrienden op Instagram nieuws deelden, roddelden en hun sociale afspraken maakten, bespraken wat er die dag op school was gebeurd, enzovoort. Het meisje geloofde oprecht dat haar ouders (in een verlangen om haar te beschermen) haar zouden vertellen dat ze moest stoppen met het gebruik van het platform (Instagram). Het probleem is dat het meisje niets verkeerd had gedaan; de man die de beelden stuurde was degene die zich ongepast gedroeg. Het is een begrijpelijke reactie van ouders die hun kinderen willen beschermen, maar het is beslist niet juist om uw kind te straffen voor iets dat iemand anders heeft gedaan. We moeten aannemen dat het meeste of alles wat dit meisje op Instagram deed absoluut prima was. Het is belangrijk dat ouders nadenken over hun reactie als hun kinderen hen vertellen over een probleem dat ze online zijn tegengekomen. Ze moeten ook luisteren en hun kinderen steunen

Pesten en intimidatie

Pesten is pesten, waar en hoe het ook gebeurt. Online pesten kan bijzonder verontrustend en schadelijk zijn omdat het zich vaak breder verspreidt met een grotere mate van publiciteit. Bovendien kan de elektronisch verspreide inhoud op elk moment weer naar boven komen, wat het voor het slachtoffer van het pesten moeilijker maakt om het incident af te sluiten; er kunnen

49 Raad van Europa (1957), Article 23 of the Treaty No. 201: Convention on the Protection of Children against Sexual Exploitation and Sexual Abuse, <https://www.coe.int/en/web/conventions/full-list>
50 Comité van de Partijen bij het Verdrag inzake de Bescherming van Kinderen tegen Seksuele Uitbuiting en Seksueel Misbruik (2015), Opinion on Article 23 of the Lanzarote Convention and its explanatory note
<http://rm.coe.int/coermpubliccommonsearchservices/displaydctmcontent?documentid=090000168064de98>

schadelijke visuele beelden of kwetsende woorden in staan; de inhoud is vierentwintig uur per dag beschikbaar. Pesten via elektronische middelen kan vierentwintig uur per dag, zeven dagen in de week gebeuren, waardoor het kan inbreken op de privacy van het slachtoffer, zelfs op 'veilige' plaatsen, zoals thuis, kan persoonlijke informatie worden gemanipuleerd, kunnen visuele afbeeldingen worden gewijzigd en doorgestuurd naar anderen. Bovendien kan het anoniem worden uitgevoerd.⁵¹

Kinderen en jongeren die offline slachtoffer worden, lopen waarschijnlijk ook online gevaar.⁵² Volgens recente onderzoeken hebben kinderen met een beperking meer kans om slachtoffer te worden van welke vorm van misbruik dan ook⁵³, en specifiek hebben ze meer kans om seksueel misbruik te ervaren⁵⁴, waardoor ze online een groter risico lopen. Onder misbruik kunnen pesten, intimidatie, uitsluiting en discriminatie vallen op basis van de werkelijke of waargenomen beperking van een kind, of op aspecten die verband houden met hun beperking, zoals de manier waarop ze zich gedragen of spreken, of de apparatuur of diensten die ze gebruiken. Enkele risico's kunnen zijn:

- laster en reputatieschade;
- ongeautoriseerd gebruik van creditcards: de creditcards van ouders of anderen die kunnen worden gebruikt voor lidmaatschapsgelden, andere vergoedingen voor diensten en goederen;
- criminele pogingen om internetgebruikers na te bootsen, voornamelijk voor financieel gewin. In sommige gevallen kan hier identiteitsdiefstal onder vallen, hoewel dit meestal verband houdt met pogingen om volwassenen op te lichten;
- ongewenste reclame: sommige bedrijven spammen kinderen via websites om producten te verkopen. Dit brengt de kwestie van toestemming van de gebruiker ter sprake en hoe deze moet worden verkregen. Er is onvoldoende wetgeving op dit gebied, en het is erg moeilijk om te bepalen wanneer kinderen en jongeren in staat zijn om datatransacties te begrijpen. Hoe deze regels op internet moeten worden toegepast is inderdaad een groot probleem, en de toegang tot mobiele telefoons accentueert het probleem;
- ongewenst contact, vooral met volwassenen die zich voordoen als kinderen en jongeren.

Gedrag

- openbaarmaking van persoonlijke informatie die leidt tot het risico van lichamelijk letsel;
- fysieke schade door ontmoetingen in het echte leven met online kennissen met de mogelijkheid van fysiek en seksueel misbruik;
- 'sexting', het delen van intieme afbeeldingen, wat kan leiden tot seksuele intimidatie, afpersing met sexting, kinderlokkerij en misbruik op basis van afbeeldingen.⁵⁵

Sexting

Een veelvoorkomend gedrag van tieners is 'sexting' (het delen van seksueel getinte afbeeldingen of berichten via mobiele telefoons). Deze afbeeldingen en berichten worden vaak gedeeld tussen partners in een relatie of met potentiële partners, maar belanden soms

51 Dr. Tanya Byron (2008), The Report of the Byron Review: Safer Children in a Digital World, <https://webarchive.nationalarchives.gov.uk/20120107041050/>, <https://www.education.gov.uk/publications/eorderingdownload/dcsf-00334-2008.pdf>.

52 Schrock et al. (2008), Online Threats to Youth: Solicitation, Harassment, and Problematic Content, https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.law.harvard.edu/files/RAB_Lit_Review_121808_0.pdf

53 UNICEF (2013), State of the World's Children Report: Children with Disabilities, https://www.unicef.org/publications/files/sowc2013_exec_summary_eng_lo_res_24_apr_2013.pdf.

54 Mueller-Johnson, Eisner en Obsuth (2014) Sexual Victimization of Youth with a Physical Disability: An Examination of Prevalence Rates, and Risk and Protective Factors, <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0886260514534529>

55 Lanzarote Comité (2019), Opinion on child sexually suggestive or explicit images and/or videos generated, shared and received by children, <https://rm.coe.int/opinion-of-the-lanzarote-committee-on-child-sexually-suggestive-or-exp/168094e72c>

bij een veel breder publiek. Er wordt gedacht dat jonge tieners de implicaties van dit gedrag en de mogelijke risico's die het met zich meebrengt waarschijnlijk niet voldoende begrijpen.⁵⁶

Een ernstige zorg bij sexting is dat kinderen en jongeren mogelijk illegaal materiaal voor seksueel misbruik van kinderen creëren, wat kan leiden tot ernstige juridische sancties.

Enkele van de gevaren zijn onder meer:

- het doelwit zijn via spam en advertenties van bedrijven die internetsites gebruiken om producten te promoten die zijn gericht op een bepaalde leeftijd en/of interesses;
- gedrag dat gezondheidsrisico's met zich meebrengt, zoals schermtijd: dwangmatig en overmatig gebruik van internet en/of online computerspellen ten koste van sociale en/of buitenactiviteiten die belangrijk zijn voor de gezondheid, het opbouwen van zelfvertrouwen, sociale ontwikkeling en algemeen welzijn;
- schending van hun eigen rechten of de rechten van anderen door plagiaat en het uploaden van inhoud (vooral foto's) zonder toestemming. Er is aangetoond dat het nemen en uploaden van ongepaste foto's zonder toestemming schadelijk is voor anderen;
- schending van het auteursrecht van anderen, bijvoorbeeld door het downloaden van muziek, films of tv-programma's waarvoor betaald moet worden;
- verkeerde voorstelling van de leeftijd van een persoon: ofwel een kind dat zich voordoeft als ouder om toegang te krijgen tot websites die niet geschikt zijn voor zijn of haar leeftijd, of door een ouder persoon die zich voordoeft als een kind;
- gebruik van het e-mailaccount van de ouder zonder toestemming: om sommige online accounts te activeren is ouderlijke toestemming vereist, wat voor ouders moeilijk kan zijn om te verwijderen zodra deze geactiveerd zijn. Kinderen en jongeren gebruiken deze methode om toestemming te omzeilen.

De enquête EU Kids Online 2020 illustreert hoe kinderen en jongeren nieuwe media gebruiken, in tegenstelling tot hoe mensen denken dat ze het gebruiken.⁵⁷ Ander onderzoek verkent hoe kinderen vinden dat hun rechten beschermd moeten worden in de digitale omgeving⁵⁸ evenals werk over de ervaringen van kinderen met een beperking.⁵⁹

Het belangrijkste doel van een online veiligheidscampagne is het veranderen van gedrag, waaronder het aanmoedigen van veiliger online gedrag van kinderen en jongeren, het aanmoedigen van effectieve online opvoeding en het aanmoedigen van anderen die in contact komen met kinderen en jongeren om hen te leren veilig online te blijven (uitgebreide familieleden, leerkrachten, etc.).

De internetveiligheid van kinderen en jongeren mag niet geïsoleerd worden gezien, maar eerder als één die overeenkomsten heeft binnen een reeks initiatieven met betrekking tot kinderen en jongeren, hun veiligheid en internet.

56 UNICEF (2011), Child Safety Online: Global Challenges and Strategies, http://www.unicef.it/allegati/child_safety_online_1.pdf.

57 Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., en Hasebrink, U. (2020). EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries. EU Kids Online, <http://www.lse.ac.uk/media-andcommunications/assets/documents/research/eu-kids-online/reports/EU-Kids-Online-2020-10Feb2020.pdf>.

58 Raad van Europa (2017), It is Our World: Children's Views on How to Protect Their Rights in the Digital World, <https://rm.coe.int/it-s-our-world-children-s-views-on-how-to-protect-their-rights-in-the-/1680765dff>.

59 Lundy et al. (2019), TWO CLICKS FORWARD AND ONE CLICK BACK: Report on children with disabilities in the digital environment, <https://rm.coe.int/two-clicks-forward-and-one-click-back-report-on-children-with-disabili/168098bd0f>.

7. De rol die ouders, verzorgers en voogden kunnen spelen

Ouders moeten de kinderen en jongeren ondersteunen, zodat ze veilig kunnen profiteren van technologie. Ze moeten een gebalanceerde benadering hanteren en de brede reeks voordelen erkennen die internet kan bieden. Ouders hebben mogelijk de neiging om zich te richten op de vele positieve educatieve/vaardigheidsvoordelen die online kunnen worden behaald, maar het is belangrijk dat ze ook de sociale voordelen waarderen die kinderen kunnen behalen - spelen en het verkennen van persoonlijke interesses kunnen belangrijke motivatoren zijn voor kinderen om internet te gebruiken. Het begrijpen hiervan kan ouders helpen om beter met kinderen om te gaan en hen te ondersteunen. Om ervoor te zorgen dat kinderen en jongeren internet veilig en verantwoord gebruiken, moeten ouders, verzorgers en voogden zich bewust zijn van het volgende:

1. zich vertrouwd maken met de risico's en kansen die hun kinderen en jongeren online kunnen tegenkomen. Het is belangrijk om potentiële bedreigingen te herkennen, zonder uit het oog te verliezen dat de risico's niet altijd tot schade hoeven te leiden;
2. actief betrokken blijven bij wat hun kinderen online doen, het type inhoud dat ze bekijken, delen of creëren, de diensten, platforms en spelletjes waar ze gebruik van maken en de mensen waarmee ze in contact komen. Het is altijd nuttig voor ouders om de diensten die hun kinderen gebruiken zelf uit te proberen;
3. ouders moeten zich vertrouwd maken met goede websites en spelletjes om van te leren en voor entertainment waar ze samen met hun kinderen gebruik van kunnen maken. Een goede website of goed spelletje zal een pagina hebben die specifiek gericht is op veiligheid met duidelijke links, verslagleggingsmechanismen en begeleiding voor kinderen en jongeren en hun ouders/verzorgers;
4. een regelmatige, eerlijke en open dialoog hebben met kinderen en jongeren die geschikt is voor hun leeftijd en in de loop van de tijd verandert
 - a. Zorg ervoor dat kinderen en jongeren begrijpen welke risico's ze kunnen tegenkomen en word het eens over welke stappen ze zullen nemen als ze deze tegenkomen - dit kan zo eenvoudig zijn als met u praten.
 - b. Moedig kinderen en jongeren aan om na te denken over hoe ze goede digitale burgers kunnen zijn, waarbij ze nadenken over wat ze over zichzelf en anderen delen, en help hen online om een positieve manier van optreden aan te nemen.
 - c. Stimuleer kritisch denken over wat ze online zien, praat over hoe niet iedereen is wie ze zeggen dat ze zijn, of over wat ze zien onwaar kan zijn. Praat over manipulatie van je zelfbeeld en nepnieuws dat bedoeld is om mensen uit te buiten.
 - d. Praat over groepsdruk en de angst om iets mis te lopen en het aangaan van online vriendschappen.
 - e. Praat over de verleiding van verslavende en meeslepende technologie, met name bij gratis diensten, waar de tijd die ze online doorbrengen en de gegevens die ze delen de munteenheid of het verdienmodel zijn.
5. Zorg ervoor dat het kind weet waar en wanneer het hulp kan krijgen. Dit kan hun ouder of verzorger zijn, een leerkracht of een andere vertrouwde volwassene. Moedig de houding aan dat ze iets verontrustends online met een vertrouwde volwassene moeten bespreken
6. Word het eens over gezinsregels voor het gebruik van apparaten die met internet verbonden zijn, en ook dat ouders of verzorgers rolmodellen zijn voor online gedrag.
7. Zorg ervoor dat kinderen een gebalanceerd digitaal dieet hebben, zodat hun tijd online goed besteed wordt en een mix van activiteiten omvat, waaronder leren, creëren en contact maken op positieve manieren. Gebruik ingebouwde hulpmiddelen om gebruikspatronen te beoordelen, met name hoeveel tijd er wordt besteed aan apps en diensten

8. Zorg ervoor dat u en uw kinderen capabele gebruikers van de hulpmiddelen zijn. Er zijn talloze hulpmiddelen die ouders kunnen helpen bij het 'beheer' van verbonden technologie, zowel thuis als buitenshuis:
 - a. Neem alle apparaten die met internet verbonden zijn in overweging, niet alleen de voor de hand liggende smartphones, tablets en pc's, waaronder spelcomputers, personal digital assistants (PDAs), met internet verbonden televisies en alle andere apparaten die online verbonden zijn.
 - b. Gebruik leeftijdsclassificaties om te bepalen welke inhoud, spelletjes, apps en diensten kinderen en jongeren kunnen gebruiken. Wees ervan bewust dat leeftijdsclassificaties kunnen verschillen in app stores en op de daadwerkelijke platforms zelf. Overweeg het gebruik van instellingen om te bepalen welke apps en spelletjes kunnen worden gedownload en gebruikt.
 - c. Kijk of u netwerkfilters kunt gebruiken, vaak aangeduid als ouderlijk toezicht, en veilige zoekmachines of filters om inhoud te filteren waartoe kinderen en jongeren online toegang hebben.
 - d. Begrijp hoe en wanneer u als gezin inhoud meldt waar je ongelukkig, bezorgd of ongerust over bent, of die naar uw mening de voorwaarden schendt. Weet hoe u ongewenste of ongevraagde contacten blokkeert.
 - e. Denk heel goed na over het gebruik van monitoring-apps en -technologieën die internetgebruik van een kind volgen. Ze kunnen onbedoelde gevolgen hebben, zoals het stimuleren van meer geheimzinnig gedrag online, en kunnen ook schade veroorzaken in situaties van huiselijk geweld en familiegeweld. Als u ze gebruikt, leg dan aan uw kind uit wat je precies monitort en waarom.
 - f. Belangrijk is dat u naarmate kinderen en jongeren ouder worden de gebruiksregels en beperkingen opnieuw beoordeelt om ervoor te zorgen dat ze geschikt zijn voor de leeftijd; het is belangrijk om veerkracht bij uw kind te stimuleren om zich online verder te ontplooien.
9. Leer uw kinderen om hun toegangscode niet met vrienden of broers/zussen te delen. Denk na over wanneer en waar ze persoonlijke informatie delen; een profiel bijvoorbeeld dat wereldwijd zichtbaar kan zijn, kan beter een niet-persoonlijke profielfoto gebruiken en persoonlijke informatie over leeftijd, school en locatie beperken.
10. Ga er niet van uit dat iedereen op internet het op uw kind gemunt heeft. Over het algemeen kunnen websites voor kinderen veilig zijn en een geweldige, creatieve, sociale en educatieve ervaring bieden voor uw kind, maar vergeet niet om betrokken en waakzaam te blijven.
11. Blijf kalm en trek geen overhaaste conclusies als u iets hoort of ziet dat u zorgen baart over het gedrag van uw kind of het gedrag van één van hun online vrienden. Vermijd dreigen om apparaten af te pakken of in beslag te nemen, omdat ze voor sommige jongeren sociale reddingslijnen kunnen zijn. Als uw kind vreest dat u ze zal afpakken, zullen ze waarschijnlijk steeds meer terughoudend worden om problemen of zorgen die ze mogelijk hebben te delen.
12. Herstellen en leren van ervaringen zijn essentiële elementen in de ontwikkeling van digitale veerkracht. Als kinderen online risico's of schade ervaren, kunnen ouders hun kinderen helpen om manieren te vinden om te herstellen, zodat ze veilig kunnen profiteren van de positieve aspecten wanneer dit gepast is en waar mogelijk uitsluiting kunnen vermijden

Waar kun je terecht voor hulp?

Veel landen hebben hulplijnen waar kinderen en jongeren een probleem kunnen melden. Deze worden breed bekendgemaakt en verschillende landen hebben verschillende benaderingen om deze boodschap te verspreiden. Het is belangrijk dat kinderen en jongeren beseffen dat het nooit te laat is om een probleem te melden en dat ze hiermee anderen kunnen helpen.

Hoewel kinderen en jongeren erkennen dat ze soms risico's hadden genomen, lijken ze niet echt bezorgd te zijn over de inherente risico's van dit soort gedrag en geven ze de voorkeur aan het zelf proberen op te lossen van problemen of binnen hun vriendengroep. Dit suggereert dat ze zich alleen tot hun ouders of andere volwassenen wenden in gevallen van mogelijk 'dramatische' problemen. Dit is vooral een probleem bij oudere jongens, die waarschijnlijk alleen de knop 'Misbruik melden' gebruiken⁶⁰ (zoals ontwikkeld door de Virtual Global Task Force) in plaats van ook contact op te nemen met hun ouders of andere volwassenen. Dit geldt echter niet voor alle kinderen en jongeren. We zien dat kinderen en jongeren die zich bewust zijn van risico's, hun eigen activiteiten controleren, maar het er vaak niet mee eens zijn dat nieuwe technologieën betekenen dat volwassenen het centrale punt moeten zijn voor het beoordelen en controleren van het gedrag van kinderen en jongeren.⁶¹ Er is voorzichtigheid geboden bij het maken van eenvoudige onderscheidingen tussen offline en online werelden, omdat dit niet langer weergeeft hoe ons dagelijks leven steeds meer geassocieerd is geraakt met online technologieën. Voor veel kinderen en jongeren betekent dit een zorgvuldige afweging tussen de kansen die technologie biedt (zoals het verkennen van hun identiteit, het aangaan van nauwe relaties en verhoogde sociale vaardigheden) en de risico's (met betrekking tot privacy, misverstanden en misbruik) die worden geboden door communicatie die van internet afhankelijk is.⁶²

Ouders en opvoeders moeten zich ervan bewust zijn dat als ze online seksueel misbruik vermoeden, de dader moet worden geblokkeerd en de communicatie moet worden bewaard als bewijs. Ouders mogen nooit seksuele afbeeldingen bekijken die door hun kind of andere kinderen zijn gemaakt. Deze materialen moeten worden overgedragen aan de wetshandhavinginstanties, en online misbruik of uitbuiting van kinderen moet worden gemeld aan de bevoegde instantie. Ouders mogen zich nooit voordoen als hun kind om "misbruik" te "bewijzen".

Verdere informatie over het melden van seksuele afbeeldingen van kinderen is te vinden op: Internet Watch Foundation - <https://www.iwf.org.uk/>

NCMEC - <https://report.cybertip.org/>

Europol - <https://www.europol.europa.eu/report-a-crime/law-enforcement-reporting-channels-child-sexual-coercion-and-extortion>

60 Europol (2019), 2019 Virtual Global Taskforce Releases Environmental Scan, <https://www.europol.europa.eu/newsroom/news/2019-virtual-global-taskforce-releases-environmental-scan> .

61 Manida Naebklang (2019), Report of the World Congress III against Sexual Exploitation of Children & Adolescents, https://www.ecpat.org/wp-content/uploads/legacy/ECPATWCIIIReport_FINAL.pdf.

62 Livingstone (2008), Taking Risky Opportunities in Youthful Content Creation: Teenagers' Use of Social Networking Sites for Intimacy, Privacy and Self-Expression, <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444808089415> (last visited 16 January 2020).

8. Richtlijnen voor ouders, verzorgers en voogden

De veiligheidstips zijn gebaseerd op analyse van de verzamelde gegevens en beschikbaar onderzoek. Dit hoofdstuk van het verslag is bedoeld om richtlijnen te bieden aan ouders, verzorgers en voogden (en leerkrachten een aparte lijst) om hen te helpen kinderen en jongeren te leren hoe ze een veilige, positieve en waardevolle ervaring kunnen hebben tijdens het online zijn.

Ouders, verzorgers en voogden moeten rekening houden met de precieze aard van de sites en het begrip van hun kind van de gevaren, en de waarschijnlijkheid dat de ouder de risico's kan verminderen voordat ze beslissen welke omgeving geschikt is voor hun kind.

Internet heeft een groot potentieel om kinderen en jongeren in staat te stellen zichzelf te helpen en zelf dingen te ontdekken. Het onderwijzen van positieve en verantwoorde vormen van online gedrag is een belangrijk doel. Tabel 1 geeft een verdeling van de kwesties in belangrijke gebieden waar ouders en verzorgers rekening mee moeten houden.

Tabel 1: Belangrijke aandachtsgebieden voor ouders, verzorgers en voogden

Ouders, voogden			
	#	Belangrijke aandachtsgebieden	Beschrijving
Veiligheid en beveiliging van uw technologie	1.	Voer een gesprek met uw kinderen. Probeer wat online activiteiten met ze te doen.	<p>Toon interesse in wat ze online doen, ga met ze in gesprek. Het is belangrijk dat kinderen en jongeren niet het gevoel hebben dat hun ouders hen niet vertrouwen. Filteren, monitoren en beperkte toegang zijn belangrijk, maar moeten plaatsvinden naast gesprekken en discussie. Wanneer kinderen en jongeren buitenshuis tijd doorbrengen met anderen, hebben ze (mogelijk onbeperkte) toegang tot andere apparaten, vandaar de noodzaak van goede communicatie - zullen ze het u vertellen als er iets mis is gegaan? Het is belangrijk om niet overdreven te reageren als kinderen en jongeren u over iets vertellen dat online is gebeurd. Het belangrijkste is dat ze het u hebben verteld en door op de juiste manier te reageren, raken ze ervan overtuigd dat u hen kunt helpen, en zullen ze in de toekomst terugkomen.</p> <p>Het kan handig zijn voor kinderen en jongeren om begrip te hebben van wat internet is, zodat ze zich beter bewust zijn van de "omgeving" op internet waarin hun favoriete platforms zoals Instagram, Snapchat of YouTube bestaan.</p> <p>Internet kan voor kinderen en jongeren vaak een abstracte plek lijken en zonder enig begrip ervan kan hij of zij het moeilijker vinden om de risico's vast te stellen en te herkennen/visualiseren. Een mogelijke vergelijking zou die van een grote stad kunnen zijn, waarin veel leuke plekken en aardige mensen zijn, maar ook gebieden die je niet zou bezoeken omdat ze gevaarlijk kunnen zijn. Dit zal kinderen en jongeren helpen om na te denken over verschillend "publiek" dat ze online kunnen tegenkomen en hoe informatie kan worden uitgewisseld, enz.</p> <p>Ouders moeten interesse tonen in wat hun kinderen online doen en bereid zijn digitale ervaringen met hen te delen als een manier om vertrouwen te kweken en een gesprek aan te gaan.</p>

Ouders, voogden		
#	Belangrijke aandachtsgedieden	Beschrijving
2.	Identificeer de technologie, apparaten en diensten in uw gezin/ huishouden	<p>Beginnend met apparaten; identificeer alle apparaten in uw huis die verbonden zijn met internet, waaronder mobiele telefoons, laptops, tablets, evenals slimme televisies, spelcomputers en fitness trackers die door het gezin worden gebruikt.</p> <p>Identificeer de online diensten en apps die door het gezin worden gebruikt op al deze apparaten.</p>
3.	<p>Installeer firewall- en antivirussoftware op alle apparaten.</p> <p>Overweeg of filteren, blokkeren of monitoring-programma's kunnen helpen en geschikt zijn voor uw gezin.</p>	<p>Zorg ervoor dat uw apparaten zijn voorzien van antivirus- en malwarebescherming en dat deze up-to-date wordt gehouden.</p> <p>Leer uw kinderen de basisprincipes van internetbeveiliging. Controleer bijvoorbeeld of uw besturingssysteem up-to-date is, of u de nieuwste versie van een app gebruikt en of de nieuwste beveiligingspatches zijn geïnstalleerd.</p> <p>Filter- en monitoringproducten zijn nuttig, maar kwesties als vertrouwen en privacy moeten ook worden overwogen. Ouders moeten een gesprek met hun kinderen voeren over waarom ze dergelijke producten gebruiken om het gezin veilig te houden.</p>

Ouders, voogden			
	#	Belangrijke aandachtsgebieden	Beschrijving
Regels	4.	<p>Stem als gezin de verwachtingen af over het gebruik van internet en persoonlijke apparaten, met speciale aandacht voor kwesties als privacy, websites die ongepast zijn voor een bepaalde leeftijd, apps en spelletjes, pesten, schermtijd en het gevaar van vreemden.</p> <p>Zorg er ook voor dat er een cultuur van ondersteuning in huis is, zodat kinderen en jongeren zich bij ouders/ verzorgers kunnen melden voor hulp.</p>	<p>Zodra kinderen en jongeren technologie beginnen te gebruiken, bespreek en stel dan een lijst van overeengekomen regels op. Deze regels moeten bepalen wanneer kinderen en jongeren internet kunnen gebruiken en hoe ze het moeten gebruiken, evenals verwachtingen met betrekking tot schermtijd.</p> <p>Digitaal Rolmodel - Het is belangrijk dat ouders het juiste voorbeeld geven aan hun kinderen. Zij zijn eerder geneigd om het juiste gedrag over te nemen als dit wordt voorgedaan door ouders/ verzorgers.</p> <p>Dit kan worden uitgebreid naar het nemen en delen van foto's; er moet toestemming worden gevraagd voordat er foto's online worden geplaatst. Overweeg het eigen gebruik van internet en sociale media door ouders met betrekking tot hun kind, zoals het delen van persoonlijke verhalen of foto's over het kind. Denk aan de privacy van het kind, zowel nu als in de toekomst.</p> <p>Kinderen en jongeren moeten kunnen praten over alle online (en offline) druk en uitdagingen waarmee ze worden geconfronteerd. Een manier om een gesprek mogelijk te maken, is het benutten van kansen wanneer verhalen over internet/ online gedrag in de media voorkomen. Dit zal het probleem depersonaliseren, maar kinderen en jongeren de gelegenheid geven om een mening te uiten</p>
Voorlichting aan ouders en voogden	5.	<p>Wees op de hoogte van de online- en mobiele diensten die door uw kinderen worden gebruikt (bijv. sociale media, websites, apps, spelletjes, enz.) en krijg een goed begrip van hoe kinderen hun tijd online doorbrengen.</p>	<p>Maak gebruik van de hulpmiddelen die bij mobiele apparaten worden geleverd, zoals Family Link of andere hulpmiddelen voor ouderlijk toezicht. Controleer of er producten worden verkocht of in-app-aankopen zijn inbegrepen.</p> <p>Probeer enig inzicht te krijgen in de motivaties van kinderen en jongeren wanneer ze online zijn. Waarom gebruiken ze bepaalde websites en diensten? Wat betekenen verschillende websites en diensten qua vriendengroepen, gevoel van identiteit en erbij horen? Dit begrip zal u ook helpen om de sociale en emotionele uitdagingen beter te begrijpen waarmee kinderen en jongeren te maken kunnen krijgen (die soms kunnen leiden tot risicovol gedrag) en het zal hen inzicht geven in hoe veerkracht op te bouwen.</p>

Ouders, voogden			
	#	Belangrijke aandachtsgedieden	Beschrijving
Beoordeling van functies van internetpagina's	6.	Overweeg de leeftijd voor digitale toestemming	Sommige landen hebben wetten waarin een minimumleeftijd wordt aangegeven waarop een bedrijf of website een jong persoon kan vragen om persoonlijke informatie te verstrekken zonder eerst verifieerbare ouderlijke toestemming te verkrijgen. Deze leeftijd van 'digitale toestemming' varieert doorgaans tussen de 13 en 16 jaar. In sommige landen wordt het beschouwd als een goede praktijk om ouderlijke toestemming te vereisen voordat jongere personen om hun persoonlijke gegevens wordt gevraagd, terwijl het in andere landen is vastgelegd in de wet (zie artikel 8 van de AVG [Algemene Verordening Gegevensbescherming] voor EU-lidstaten). Veel websites die zich richten op jongere kinderen zullen om ouderlijke toestemming vragen voordat een nieuwe gebruiker kan deelnemen. Controleer per dienst de minimumleeftijdsvereisten.
	7.	Beheer het gebruik van creditcards en andere betaalmechanismen.	Veel apparaten, apps en diensten kunnen worden gebruikt voor aankopen en zorgvuldig beheer van toegang tot ouderlijke accounts met opgeslagen betaal-mechanismen en creditcards. Het is belangrijk om uw credit- en betaalpassen veilig te bewaren en uw pincode niet bekend te maken om ongeautoriseerde toegang te voorkomen.
	8.	Melding.	Weet hoe u problemen kunt melden op de platforms die uw kinderen gebruiken en hoe u profielen kunt verwijderen of wijzigen; zorg ervoor dat kinderen naarmate ze ouder worden weten hoe dit moet. Wees ook op de hoogte van lokale meldingshulpnummers
	9.	Adverteren, misinformatie en desinformatie	Wees ervan bewust dat advertenties ongepast of misleidend kunnen zijn. Praat met uw kinderen over hoe ze advertenties kunnen melden en meer controle kunnen krijgen over wat ze online zien. Het is belangrijk om te erkennen dat wat kinderen en jongeren online zien invloed kan hebben op hun opvattingen. Ga met hen in gesprek om hen te helpen bij het ontwikkelen van hun online mediawijsheid.

Ouders, voogden			
	#	Belangrijke aandachtsgedieden	Beschrijving
Voorlichting aan kinderen	10.	Creëer een cultuur van ondersteuning	<p>Kinderen en jongeren moeten begrijpen dat de online wereld een weerspiegeling is van de offline wereld; met goede en slechte ervaringen. Het is belangrijk dat kinderen en jongeren het vertrouwen hebben dat ze u om hulp en ondersteuning kunnen vragen als er iets mis is gegaan, en ook dat ze steun kunnen bieden aan anderen online.</p> <p>Afhankelijk van de leeftijd van uw kinderen kan het nuttig zijn om de inhoud te begrijpen die ze hebben gepost en eventuele online profielen.</p> <p>Kinderen en jongeren moeten online risico's kunnen herkennen; sommige zijn duidelijk, maar andere minder, zoals dwang, chantage, shaming [vernedering]. Deze mechanismen worden allemaal door daders en criminelen gebruikt.</p> <p>Kinderen en jongeren moeten ook begrijpen dat online toegang gepaard gaat met verantwoordelijkheid. Ze moeten weten dat wetten zowel online als offline van toepassing zijn en dat ze zich op de juiste manier moeten gedragen</p>
	11.	Naarmate kinderen en jongeren meer leren over de online wereld, willen ze mogelijk afspreken met mensen die ze in het echte leven niet kennen, maar met wie ze online een relatie hebben opgebouwd. Het is belangrijk dat u de juiste stappen onderneemt om hen bewust te maken van de gevaren van afspreken met een vreemde waarmee ze alleen online hebben gesproken.	<p>Kinderen en jongeren kunnen in reëel gevaar verkeren als ze persoonlijk met vreemden afspreken met wie ze alleen online hebben gecommuniceerd. Mensen online zijn mogelijk niet wie ze zeggen dat ze zijn. Als er echter een sterke online vriendschap ontstaat en uw kind een ontmoeting wil regelen, maak dan duidelijk dat u in plaats van het risico te nemen dat ze alleen of zonder begeleiding gaan, liever met hen meegaat, of zorg ervoor dat een andere vertrouwde volwassene meegaat. Dit hangt natuurlijk af van de leeftijd van het kind.</p> <p>Het is ook belangrijk om te weten dat er een toename is van niet-contact-gerelateerde misdrijven, waarbij criminelen en daders niet proberen een kind te ontmoeten, maar om expliciete seksuele gedragingen van hen te krijgen</p>
	12.	Het belang van persoonlijke informatie.	<p>Help uw kinderen hun persoonlijke informatie te begrijpen en te beheren.</p> <p>Leg uit dat kinderen en jongeren alleen informatie moeten plaatsen waar u - en zij - zich prettig bij voelen als anderen het zien. Ze mogen geen persoonlijk identificeerbare informatie delen. Herinner kinderen en jongeren eraan dat ze een online reputatie hebben die beheerd moet worden. Zodra inhoud is gedeeld, kan het moeilijk zijn om deze te veranderen/aan te passen.</p>

Ouders, voogden

	#	Belangrijke aandachtsgedieden	Beschrijving
Voorlichting aan kinderen	13.	Zorg ervoor dat kinderen en jongeren begrijpen wat het betekent om foto's op internet te plaatsen, waaronder foto's van zichzelf en hun vrienden	Leg aan uw kinderen uit dat foto's veel persoonlijke informatie kunnen onthullen. Kinderen en jongeren moeten de risico's van het gebruik van camera's en het uploaden van inhoud begrijpen. In het ideale geval moeten afbeeldingen van anderen zonder hun toestemming niet worden geüpload. Dit geldt ook voor ouders die foto's van hun kinderen maken en uploaden. Evenzo is het belangrijk dat kinderen en jongeren begrijpen dat anderen in hun vrienden- en familienetwerk soms informatie kunnen vrijgeven, dus ze moeten ook met hun vrienden en familie praten en hen bewust maken van te veel delen. Moedig uw kinderen aan om geen foto's van zichzelf of hun vrienden met duidelijk identificeerbare details te plaatsen, zoals straatnaamborden, kentekenplaten op auto's of de naam van hun school op hun sweatshirts

9. De rol van opvoeders

Het is zeer belangrijk dat opvoeders geen enkele veronderstelling maken over wat kinderen en jongeren wel of niet weten over online veiligheidskwesties. Een belangrijke rol voor opvoeders is bijvoorbeeld om kinderen en jongeren te leren over het belang van wachtwoorden, hoe ze deze veilig kunnen bewaren en hoe ze een sterk wachtwoord kunnen maken. Veel tieners delen wachtwoorden met elkaar, en dit wordt vaak gezien als een teken van ware vriendschap.

Er is veel discussie gaande over de privacy van kinderen en jongeren online, en in een bewijsbeoordeling die door de London School of Economics is uitgevoerd werd ontdekt dat kinderen en jongeren waarde hechten aan hun privacy en beschermende strategieën toepassen, maar ook waarde hechten aan de mogelijkheid om online betrokken te zijn. Op dezelfde manier ontdekte de beoordeling dat ouderlijke bemiddeling belangrijk was bij het sterker maken van kinderen en jongeren, omdat het hen in staat stelde enig risico te ervaren terwijl ze onafhankelijke beschermende gedragingen leerden. Ook werd opgemerkt dat "hulpmiddelen en training voor ouders, opvoeders en kinderondersteuningswerkers in media-geletterdheid moeten worden overwogen, omdat bewijs suggereert dat er aanzienlijke hiaten zijn in de kennis van volwassenen over risico's en beschermingsstrategieën met betrekking tot online gegevens en privacy van kinderen en jongeren".⁶³

Scholen hebben de mogelijkheid om het onderwijs te transformeren en leerlingen te helpen hun potentieel te vervullen en de normen te verhogen met ICT. Het is echter ook belangrijk dat kinderen en jongeren leren hoe ze veilig kunnen blijven wanneer ze deze nieuwe technologieën gebruiken, met name meer samenwerkende technologieën, zoals sociale netwerkplatforms en -diensten, die een essentieel aspect zijn van productief en creatief sociaal leren. Kinderen en jongeren kunnen nu gemakkelijk hun eigen inhoud maken en deze breed delen via socialemediaplatforms, waarvan de meeste ook live streaming toestaan.

Opvoeders kunnen kinderen en jongeren helpen om verstandig en veilig met technologie om te gaan door:

- te zorgen dat de school een reeks robuuste beleidslijnen en -praktijken heeft en dat hun effectiviteit regelmatig wordt geëvalueerd en herzien;
- bij te dragen aan de ontwikkeling van digitale vaardigheden en digitale geletterdheid door digitale burgerschapsvoorlichting op te nemen in hun leerplannen. Het is belangrijk om sociale en emotionele leerconcepten op te nemen in online voorlichting over veiligheid, omdat deze de leerlingen ondersteunen bij het begrijpen en beheeren van emoties om zowel online als offline gezonde en respectvolle relaties te hebben;
- te zorgen dat iedereen op de hoogte is van het beleid voor aanvaardbaar gebruik (AUP) en het gebruik ervan. Het is belangrijk om een AUP te hebben die geschikt is voor de leeftijd;
- te controleren of het anti-pestbeleid van de school verwijzingen bevat wat betreft pesten via internet en mobiele telefoons of andere apparaten, en dat er effectieve sancties zijn voor het overtreden van het beleid;
- een online veiligheidscoördinator te benoemen.

63 Sonia Livingstone, Mariya Stoilova, y Rishita Nandagiri (2018), Children's Data and Privacy Online: Growing up in a Digital Age, <http://www.lse.ac.uk/media-andcommunications/assets/documents/research/projects/childrens-privacy-online/Evidence-review-final.pdf>

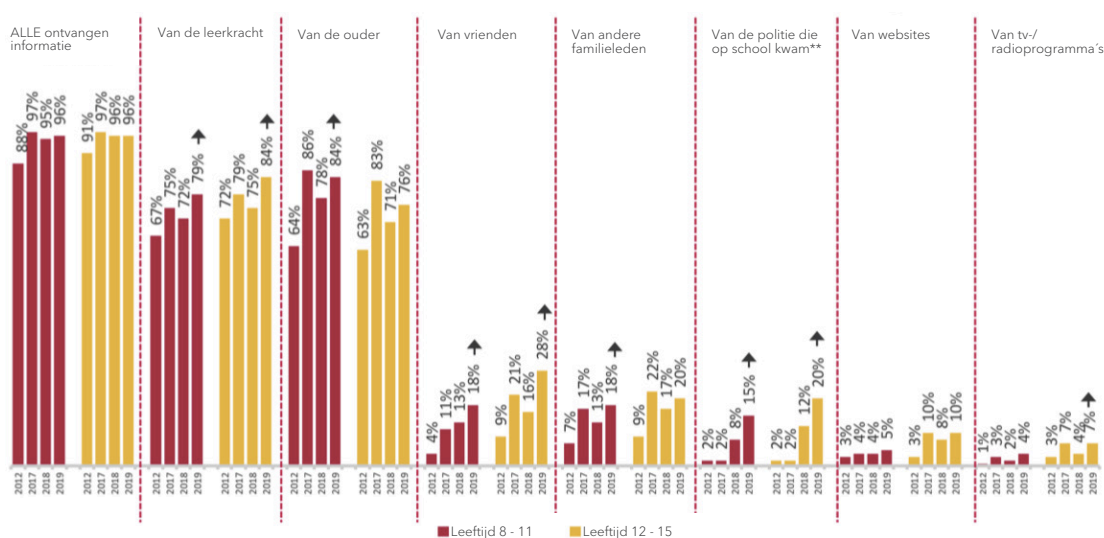
- te zorgen dat het schoolnetwerk veilig en beveiligd is;
- te zorgen dat er van een geaccrediteerde internetprovider gebruik wordt gemaakt;
- een filter-/monitoringsproduct te gebruiken;
- online voorlichting over veiligheid aan alle kinderen en jongeren te geven en aan te geven waar, hoe en wanneer dit zal worden gegeven;
- te zorgen dat al het personeel (waaronder ondersteunend personeel) voldoende is opgeleid en dat hun opleiding regelmatig wordt bijgewerkt.
- een enkel aanspreekpunt te hebben op school en in staat te zijn om online incidenten wat betreft veiligheid te verzamelen en te registreren, zodat de school een beter beeld krijgt van eventuele problemen of trends die moeten worden aangepakt;
- te zorgen dat het managementteam en de schoolbestuurders een adequaat bewustzijn hebben van online veiligheid op school;
- regelmatig alle online veiligheidsmaatregelen te controleren;
- waardering te hebben voor de educatieve en psychologische effecten die internet en online technologieën kunnen hebben op kinderen en jongeren

Het gebruik van internettechnologie door kinderen en jongeren is de laatste jaren drastisch gestegen en heeft geleid tot toenemende bezorgdheid over online veiligheidskwesties. Historisch gezien heerste er een terugkerende morele paniek over het potentiële gevaar van communicatietechnologieën, en dit is met name het geval geweest voor jonge vrouwen. Er is echter voor gepleit dat wanneer dergelijke gevaren daadwerkelijk worden onderzocht, het vaak niet zozeer de technologie zelf is die de boosdoener is, maar meer de toename van de activiteit van de kinderen en jongeren die de technologie gebruiken; meer de angst voor verlies van ouderlijke controle. Opvoeders worden geacht een vitale rol te spelen bij het bevorderen en beschermingsmaatregelen van de veiligheid van internet. Ouders over de hele wereld lijken te geloven dat scholen een centrale rol moeten spelen in het voorlichten van kinderen en jongeren in het veilige gebruik van technologie, maar uit onderzoek is ook duidelijk gebleken dat de belangrijkste informatiebron over online kwesties voor kinderen en jongeren afkomstig is van school en ouders.⁶⁴ Verdere richtlijnen over competenties die in dit soort voorlichting moeten worden opgenomen, werden geïdentificeerd als onderdeel van het project digitale burgerschapsvoorlichting van de Raad van Europa ⁶⁵

64 Ofcom (2020), Children and Parents: Media Use and Attitudes Report 2019, https://www.ofcom.org.uk/__data/assets/pdf_file/0024/190518/children-media-use-attitudes-2019-chart-pack.pdf.

65 Council of Europe (2018), Guidelines to Respect, Protect and Fulfil the Rights of the Child in the Digital Environment, Recommendation CM/Rec(2018)7 of the Committee of Ministers, Building a Europe for and with Children, <https://rm.coe.int/guidelines-to-respect-protect-and-fulfil-the-rights-of-the-child-in-th/16808d881a>.

Figuur 8: Kinderen per leeftijdsgroep die thuis (2012) of elders (2017, 2018, 2019) online gaan, die aangeven dat ze alle informatie of advies hebben gekregen over hoe ze internet veilig kunnen gebruiken.⁶⁶



Bron: Ofcom.

Vroege benaderingen van online veiligheid richtten zich voornamelijk op technologische oplossingen, zoals het gebruik van filtersoftware, maar in de afgelopen jaren is er een toenemende mobiliteit van informatietechnologie geweest, waardoor meer traditionele desktopcomputers niet langer het enige toegangspunt tot internet zijn. Steeds meer mobiele telefoons, tablets, persoonlijke digitale assistenten en spelcomputers bieden breedbandverbindingen, en kinderen en jongeren kunnen internet gebruiken op school, thuis, in de bibliotheek, in een internetcafé, een fastfoodrestaurant, een jeugdclub of zelfs onderweg naar school in het openbaar vervoer. Scholen bieden de mogelijkheid om in samenwerking op internet te werken binnen een gesloten netwerk of eenvoudigweg omringd door andere kinderen en jongeren. Voor de hand liggende initiële maatregelen zijn onder meer het opzetten van effectieve beveiliging in het netwerk. Kinderen en jongeren kunnen persoonlijke apparaten hezitten die niet worden beschermd door netwerkbeveiliging en daarom zijn voorlichting, discussie en dialoog cruciaal.

Er moet online veiligheidsbeleid worden ontworpen en geïmplementeerd om een breed scala aan belangengroepen en belanghebbenden te betrekken. Deze omvatten:

- schoolhoofden;
- bestuurders;
- topmanagement;
- klasleerkrachten;
- ondersteunend personeel;
- ouders of verzorgers;
- lokale overheidsambtenaren;
- indien mogelijk internetproviders en degenen die internet- en breedbandservices aan scholen leveren

Aangezien al deze groepen inzichten hebben die kunnen helpen bij het opstellen van schoolbeleid, is het belangrijk dat ze allemaal worden geraadpleegd. Het hebben van beleid is echter niet voldoende, en iedereen die betrokken is bij kinderen en jongeren moet actieve

⁶⁶ Ofcom (2020), Children and Parents: Media Use and Attitudes Report 2019, https://www.ofcom.org.uk/__data/assets/pdf_file/0024/190518/children-media-use-attitudes-2019-chart-pack.pdf.

praktijken uitvoeren die het personeel helpen veilig gedrag te identificeren en te bereiken. Door vanaf het begin alle groepen erbij te betrekken, moet iedereen de relevantie van dergelijke beleidslijnen voelen, evenals hun persoonlijke verantwoordelijkheid om ze tot een realiteit te maken.

Het creëren van een veilige ICT-leeromgeving heeft verschillende belangrijke elementen, waaronder:

- een infrastructuur van algeheel bewustzijn van de hele site;
- verantwoordelijkheden, beleid en procedures;
- een effectief scala aan technologische hulpmiddelen;
- uitgebreide voorlichting over e-safety;
- een programma voor iedereen in de instelling;
- een beoordelingsproces dat voortdurend de effectiviteit van de ICT-leeromgeving bewaakt.

Deze moeten allemaal worden geïntegreerd in het bestaande beleid voor kinderveiligheid binnen de school in plaats van te worden gezien als iets dat uitsluitend wordt beheerd door een ICT-team. Het heeft weinig zin om te denken dat pesten via internet of een mobiele telefoon iets anders is dan pesten in de offline wereld. Dit betekent echter niet dat technologie ook geen belangrijk onderdeel van de oplossing kan zijn door het opzetten van:

- viruspreventie en -bescherming;
- monitoringssystemen om bij te houden wie wat heeft gedownload, wanneer het is gedownload en welke computer er is gebruikt;
- filtering en inhoudsbeheer om ongepaste inhoud via het schoolnetwerk te beperken

De problemen die zich voordoen met betrekking tot nieuwe technologieën zijn niet van toepassing op alle kinderen en jongeren, en wanneer er problemen optreden, zijn ze afhankelijk van de leeftijd van de kinderen en jongeren die deze technologieën gebruiken. Eind 2008 heeft de Internet Safety Technical Taskforce in de Verenigde Staten een verslag geproduceerd over het verbeteren van de veiligheid van kinderen en online technologieën, dat een nuttig literatuuroverzicht bood van oorspronkelijk gepubliceerd onderzoek over online seksuele verleiding, online pesterijen en intimidatie, en blootstelling aan problematische inhoud.⁶⁷ In dit verslag werd opgemerkt dat "er enige bezorgdheid is dat de reguliere media deze angsten versterken, waardoor ze onevenredig worden ten opzichte van de risico's waarmee jongeren worden geconfronteerd." Meer dan tien jaar later is dit nog steeds het geval, waarbij ouders en opvoeders worden bestookt met aandachttrekkende krantenkoppen die eerder volwassenen aanmoedigen om de toegang tot online diensten te beperken dan kinderen voor te lichten en hen in staat te stellen deze veilig te gebruiken.

Dit schept het gevaar dat bekende risico's verborgen blijven en verkleint de kans dat de samenleving de factoren zal aanpakken die daartoe leiden en onbedoeld schadelijk kunnen zijn. Mediaverslagen over internetgerelateerde misdrijven tegen kinderen en jongeren lijken vaak de uiteenlopende standpunten van professionals en academici die op dit gebied werken te weerspiegelen, waarbij ideeën variëren onder degenen die van mening zijn dat er een

67 ISTTF (2008), Enhancing Child Safety and Online Technologies: Final Report of the Internet Safety Technical Task Force to the Multi-State Working Group on Social Networking of State Attorneys General of the United States, https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.law.harvard.edu/files/ISTTF_Final_Report.pdf.

gevaar bestaat dat de bedreiging voor kinderen en jongeren wordt vertekend, en degenen voor wie het lijkt alsof de dreiging is onderschat.

Er is echter bezorgdheid dat technologie die door internet wordt bemiddeld sommige kinderen en jongeren kwetsbaar kan maken en dat opvoeders, samen met ouders en verzorgers, verantwoordelijkheden hebben met betrekking tot dit probleem. De verschillende manieren waarop kinderen en jongeren online slachtoffer kunnen worden zijn onder meer:

- benadering of kinderlokkerij van kinderen;
- blootstelling aan problematische of illegale inhoud;
- blootstelling aan een medium dat schadelijk gedrag van jongeren kan bevorderen;
- cyberpesten.

Een nuttige manier om online risico's voor kinderen te classificeren werd gepresenteerd in Figuur 7.

Informele voorlichtingsomgevingen

Naast school en thuis is het waarschijnlijk dat kinderen toegang hebben tot internet en diensten gebruiken in informele omgevingen, zoals jeugdclubs of kerkelijke groepen. De verstrengeling van online en offline leven voor kinderen en jongeren betekent dat degenen die met kinderen in dergelijke omgevingen werken waarschijnlijk invloed zullen hebben op het begrip van kinderen van de digitale omgeving en hun online veiligheid, zelfs als dat niet hun voornaamste aandachtspunt is. Daarom moet iedereen die in de informele sfeer werkt enig begrip hebben van de risico's en kansen en in staat zijn kinderen op passende wijze te ondersteunen of hen toegang te geven tot de hulp en training die zij nodig hebben.

De belangrijkste overwegingen en principes van de richtlijnen voor opvoeders zijn ook van toepassing in dergelijke omgevingen, hoewel er mogelijk enkele verschillen in contexten of aanvullende overwegingen zijn.

Beheer van apparaten, filtering en communicatie

Ondersteunend personeel, vrijwilligers en kinderen hebben waarschijnlijk eerder toegang tot diensten via hun eigen apparaten in informele omgevingen, of systemen voor het beheren van apparaten en gefilterde inhoud kunnen minder beschikbaar of minder krachtig zijn dan op scholen. Het is daarom belangrijk dat beoefenaars en kinderen begrijpen hoe ze hun eigen apparaat kunnen beveiligen en beheren, wat in de informele sfeer meer aandacht kan vereisen. Evenzo moeten opvoeders en kinderen met minder geavanceerde filteropties er niet te veel op vertrouwen voor bescherming.

Er moet nog steeds een krachtig en goed ondersteund beleid voor kinderbescherming zijn in de informele sfeer, in sommige omgevingen hebben opvoeders of vrijwilligers echter mogelijk geen toegang tot een organisatorisch apparaat of e-mailaccount. Daarom moet er extra aandacht worden besteed aan het gebruik van persoonlijke apparaten en of/hoe deze veilig worden gemonitord/beheerd in beleid en in de praktijk.

Zonder toegang tot 'voorlichtings'-technologieën, -apparatuur en -ondersteuning, is het op dezelfde manier waarschijnlijker dat mainstream sociale media- en berichtendiensten vaker in de informele sfeer worden gebruikt dan op scholen. Daarom is er mogelijk extra aandacht nodig in organisatorisch beleid, in de praktijk en in training om te identificeren hoe deze worden gebruikt en veilig worden beheerd

Training en ondersteuning

Opvoeders en vrijwilligers die in de informele sfeer werken, hebben mogelijk minder gelegenheid om deel te nemen aan training, hun vaardigheden bij te werken of toegang te krijgen tot het scala aan ondersteuning dat mogelijk beschikbaar is voor opvoeders in de formele sfeer. Er moet worden overwogen hoe informele organisaties deze vorm van training en ondersteuning vinden, leveren en financieren.

In Tabel 2 worden enkele belangrijke aandachtsggebieden voor opvoeders aangegeven.

10. Richtlijnen voor opvoeders

Het wordt erkend dat individuele leerkrachten/opvoeders geen controle hebben over sommige aandachtsgebieden in Tabel 2 hieronder, zoals filtering en monitoring. Het wordt verwacht dat deze acties door de school of de onderwijsomgeving worden ondernomen.

Tabel 2: Belangrijke aandachtsgebieden voor opvoeders

Voor opvoeders			
	#	Belangrijke aandachtsgebieden	Beschrijving
Veiligheid en beveiliging van apparaten	1	Zorg ervoor dat alle apparaten veilig zijn en met een wachtwoord zijn beveiligd.	Leerkrachten zijn net zo kwetsbaar als iedereen voor cyberaanvallen, malware, virussen en hacks. Het is belangrijk dat leerkrachten ervoor zorgen dat elk apparaat dat ze gebruiken goed is beschermd (met sterke wachtwoorden) en is vergrendeld wanneer het niet in gebruik is. (Bijv., als een leerkracht de klas moet verlaten, moet elk apparaat dat hij of zij gebruikt vergrendeld zijn of moet de leerkracht uitloggen.)
	2	Installeer antivirussoftware en firewalls.	Zorg ervoor dat er op alle apparaten een firewall en antivirussoftware geïnstalleerd is en dat deze up-to-date wordt gehouden.
Beleid	3	Alle scholen moeten een beleid hebben dat regelt waar en hoe technologie binnen de school door verschillende belanghebbenden kan worden gebruikt en hoe incidenten met kinderbescherming worden afgehandeld, ook online..	Leerkrachten moeten ervoor zorgen dat ze het beleid inzake het gebruik van mobiele technologie en andere elektronische apparaten volgen. Het is belangrijk dat leerkrachten het voorbeeld geven voor het juiste gedrag bij het gebruik van apparaten. Scholen moeten aangeven waar en wanneer mobiele apparaten kunnen worden gebruikt.
	4	Afbeeldingen van leerlingen	Scholen moeten een beleid hebben dat bepaalt of er foto's van leerlingen mogen worden genomen. Mogen medewerkers foto's maken voor educatieve doeleinden? Is de juiste toestemming verleend door ouders/ verzorgers/ leerlingen zelf? In het ideale geval zou in het beleid verklaard moeten worden dat persoonlijke apparaten niet voor dit doel mogen worden gebruikt om zowel leerlingen als medewerkers te beschermen

Voor opvoeders			
	#	Belangrijke aandachtsgebieden	Beschrijving
Filtering en monitoring	5	Zorg ervoor dat de internetverbinding die de school biedt zowel gefilterd als gecontroleerd is	<p>Leerlingen mogen vanuit de IT-systemen van de school geen toegang hebben tot schadelijke of ongepaste inhoud. Geen enkel filtersysteem kan ooit 100 procent effectief zijn, en het is belangrijk om deze technische oplossingen te ondersteunen met goed onderwijs en leren en effectief toezicht.</p> <p>Als minimum moet het filteren de toegang tot illegale inhoud voorkomen, evenals inhoud die als ongepast of schadelijk wordt beschouwd.</p> <p>Als voorbeeld zouden de volgende categorieën schadelijke inhoud moeten worden overwogen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • discriminatie; • haatzaaien; • drugs- of middelenmisbruik; • extremisme; • pornografie; • piraterij en auteursrechtsschending; • inhoud over zelfbeschadiging of zelfmoord; • extreem geweld

Voor opvoeders			
	#	Belangrijke aandachtsgedebden	Beschrijving
Online reputatie/ digitale voetafdruk	6	Waarde hechten aan het belang van de digitale voetafdruk en de online reputatie.	<p>Leerkrachten moeten zich ervan bewust zijn dat wat ze online zeggen en doen hun reputatie en ook de reputatie van de school/opleiding kan beïnvloeden.</p> <p>Leerkrachten moeten online altijd professioneel handelen. Kinderen moeten ook worden voorgelicht over het belang van de online reputatie en hoe ze deze effectief kunnen beheren.</p>
Hoe veilig professioneel te communiceren	7	Het belang van professionele online communicatie met leerlingen, ouders en andere belanghebbenden erkennen.	<p>Er moet altijd een duidelijke scheiding zijn tussen het persoonlijke leven van een leerkracht en zijn of haar professionele leven; hier valt online activiteit ook onder.</p> <p>Er moet altijd een school-e-mailadres worden gebruikt voor alle communicatie tussen personeel en leerlingen of ouders.</p> <p>Scholen kunnen ervoor zorgen dat communicatiebeleid of gedragscodes de één-op-één communicatie en communicatie zonder educatief doel op niet-schoolplatforms verbieden.</p> <p>In het ideale geval zouden persoonlijke apparaten niet moeten worden gebruikt om met leerlingen of ouders/verzorgers te communiceren.</p> <p>Eén-op-één digitale communicatie moet worden vermeden.</p> <p>Als er videoconferenties of op-afstandleren plaatsvindt, moeten scholen duidelijk zijn over de verwachtingen van zowel personeel als leerlingen. (Bijv., waar digitale communicatie/leren plaatsvindt, bijvoorbeeld niet in een slaapkamer, rekening houdend met anderen die zich in huis/in het klaslokaal bevinden.)</p>

Voor opvoeders			
	#	Belangrijke aandachtsgedebieden	Beschrijving
Online gedrag en kwetsbaarheid van leerlingen en de impact op veiligheid en welzijn	8	De risico's en voordelen begrijpen waaraan leerlingen kunnen worden blootgesteld wanneer ze online gaan.	Leerkrachten moeten begrip hebben van wat kinderen en jongeren doen wanneer ze online gaan en de risico's en voordelen waarmee ze te maken kunnen krijgen..

11. Conclusie

Informatie- en communicatietechnologieën (ICT) hebben moderne levensstijlen getransformeerd. Ze hebben ons voorzien van realtime communicatie, grenzeloze en bijna onbeperkte toegang tot informatie en een breed scala aan innovatieve diensten. Tegelijkertijd hebben ze ook nieuwe mogelijkheden gecreëerd voor uitbuiting en misbruik. Zonder de juiste beschermingsmaatregelen lopen kinderen en jongeren - onder de meest intensieve gebruikers van internet - risico op ongewenste seksuele avances, intimidatie en ongewenste blootstelling aan gewelddadig, seksueel en ander verontrustend materiaal.

Zonder de juiste mechanismen om een veilige cyberomgeving te creëren, zullen kinderen en jongeren kwetsbaar blijven. Hoewel er steeds meer bewustzijn is van de risico's die gepaard gaan met het onveilige gebruik van ICT, is er nog steeds veel werk te doen. Het is daarom cruciaal dat ouders en opvoeders samen met kinderen en jongeren bespreken en beslissen wat voor hen geschikt en veilig is om te gebruiken, evenals hoe ze verantwoord kunnen handelen bij het gebruik van ICT.

Door samen te werken kunnen ouders, opvoeders, kinderen en jongeren de voordelen van ICT benutten, terwijl ze tegelijkertijd de mogelijke gevaren voor kinderen en jongeren beperken.

Terminologie

De onderstaande definities zijn voornamelijk gebaseerd op de bestaande terminologie zoals uiteengezet in het Verdrag inzake de Rechten van het Kind uit 1989, evenals door de interinstitutionele werkgroep inzake seksuele uitbuiting van kinderen in de Guidelines on the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse, 2016 [Richtlijnen voor de Bescherming van Kinderen tegen Seksuele Uitbuiting en Seksueel Misbruik 2016]⁶⁸ (Luxembourg Guidelines [Luxemburgse Richtlijnen]), door het Verdrag van de Raad van Europa inzake de Bescherming van Kinderen tegen Seksuele Uitbuiting en Seksueel Misbruik 2012⁶⁹ evenals door Report Global Kids Online, 2019 [Verslag Wereldkinderen Online, 2019].⁷⁰

Adolescent

Adolescenten zijn mensen in de leeftijd van tien tot negentien jaar. Het is belangrijk op te merken dat 'adolescenten' geen bindende term is volgens internationaal recht, en dat degenen onder de achttien jaar worden beschouwd als kinderen, terwijl negentienjarigen als volwassenen worden beschouwd, tenzij volwassenheid eerder wordt bereikt volgens nationaal recht.⁷¹

Kunstmatige Intelligentie (AI)

In de breedste zin verwijst de term naar systemen die puur sciencefiction zijn (zogenaamde "sterke" AI's met een zelfbewuste vorm) en naar systemen die al operationeel zijn en in staat zijn om zeer complexe taken uit te voeren (gezichts- of stemherkenning, voertuigbesturing; deze systemen worden beschreven als "zwakke" of "gematigde" AI's).⁷²

AI-systemen

Een AI-systeem is een machinegebaseerd systeem dat voorspellingen, aanbevelingen of beslissingen kan doen/nemen voor een gegeven reeks doelstellingen, die door de mens zijn gedefinieerd, die van invloed zijn op echte of virtuele omgevingen, en die zijn ontworpen om met verschillende niveaus van autonomie te werken.⁷³

68 Terminology and Semantics (2016), Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse, <http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>

69 Council of Europe (2012), Protection of Children against Sexual Exploitation and Sexual Abuse: Council of Europe Convention, https://www.coe.int/t/dg3/children/1in5/Source/Lanzarote%20Convention_EN.pdf

70 Globalkidsonline.net (2019), Done Right, Internet Use Can Increase Learning and Skills, <http://globalkidsonline.net/synthese-rapport-2019/>.

71 UNICEF en ITU (2015), Guidelines for Industry on Child Online Protection, https://www.itu.int/en/cop/Documenten/bD_Broch_INDUSTRY_0909.pdf

72 Raad van Europa (2020), What's AI?, <https://www.coe.int/en/web/artificial-intelligence/what-is-ai>.

73 OECD (2019), Recommendation of the Council on Artificial Intelligence, <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:hTtMv9k1ak8J:https://legalinstruments.oecd.org/api/print%3Fids%3D648%26lang%3Den+%&cd=3&hl=en&ct=clnk&gl=ch&client=safari>.

Alexa

Amazon Alexa, simpelweg bekend als **Alexa**, is een virtuele assistent die is ontwikkeld door Amazon, die in staat is tot spraakherkenning, het afspelen van muziek, het maken van takenlijsten, het instellen van alarmen, het streamen van podcasts, het afspelen van audioboeken en het verstrekken van informatie over weer, verkeer, sport en andere realtime informatie, zoals nieuws. Alexa kan ook verschillende slimme apparaten bedienen en fungeren als een domoticasysteem. Gebruikers kunnen de mogelijkheden van Alexa uitbreiden door "vaardigheden" te installeren (aanvullende functionaliteit ontwikkeld door derden, in andere contexten vaak apps genoemd, zoals weersprogramma's en audiofuncties).⁷⁴

In het beste belang van het kind

Beschrijft alle elementen die nodig zijn om een beslissing te nemen in een specifieke situatie voor een specifiek individueel kind of een groep kinderen.⁷⁵

Kind

Volgens artikel 1 van het Verdrag inzake de Rechten van het Kind is een kind ieder mens jonger dan achttien jaar, tenzij volgens het op het kind van toepassing zijnde recht de meerderjarigheid eerder wordt bereikt.⁷⁶

Seksuele uitbuiting en misbruik van kinderen (CSEA)

Beschrijft alle vormen van seksuele uitbuiting en seksueel misbruik (CRC, 1989, art. 34), zoals "(a) een kind ertoe aansporen of dwingen deel te nemen aan onwettige seksuele activiteiten; (b) kinderen exploiteren in de prostitutie of andere onwettige seksuele praktijken; (c) kinderen exploiteren in pornografische voorstellingen en pornografisch materiaal." evenals "seksueel contact dat meestal kracht inhoudt bij een persoon zonder toestemming."⁷⁷ Seksuele uitbuiting en misbruik van kinderen vinden steeds vaker plaats via internet of met enige verbinding met de online omgeving.⁷⁸

Materiaal voor seksueel misbruik (en uitbuiting) van kinderen (CSAM)

De snelle evolutie van ICT heeft nieuwe vormen van online seksuele uitbuiting en misbruik van kinderen gecreëerd, die virtueel kunnen plaatsvinden en waar niet noodzakelijkerwijs een fysieke ontmoeting met het kind hoeft plaats te vinden.⁷⁹ Hoewel veel rechtsgebieden afbeeldingen en video's van kindermisbruik nog steeds 'kinderporno' of 'onfatsoenlijke afbeeldingen van

74 Amazon (2019), Alexa Skills Kit Official Site: Build Skills for Voice, <https://developer.amazon.com/en-US/alexa/alexa-skills-kit>

75 OHCHR (1990), Convention on the Rights of the Child, <https://www.ohchr.org/en/professionalinterest/pages/crc.aspx>.

76 UNICEF and ITU (2015), en ITU (2015), Guidelines for Industry on Child Online Protection, https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD_Broch_INDUSTRY_0909.pdf

77 Terminology and Semantics (2016), Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse, <http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>.

78 Terminology and Semantics (2016), Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse, <http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>.

kinderen' noemen, verwijzen deze richtlijnen naar de onderwerpen gezamenlijk als materiaal voor seksueel misbruik en uitbuiting van kinderen (hierna CSAM). Dit is in overeenstemming met de Broadband Commission Guidelines [Richtlijn Verlaging Kosten voor Breedband] en het WePROTECT Global Alliance Model National Response [WePROTECT Mondiaal Alliantiemodel Nationale Respons].⁸⁰ Deze term beschrijft de inhoud nauwkeuriger. Pornografie verwijst naar een legitieme, gecommmercialiseerde industrie, en zoals de Luxemburgse richtlijnen stellen:

"kan (onbedoeld of niet) bijdragen aan het verminderen van de ernst, trivialisieren of zelfs legitimeren van wat eigenlijk seksueel misbruik en/of seksuele uitbuiting van kinderen is [...]

'de term 'kinderporno' suggereert dat de handelingen met instemming van het kind worden uitgevoerd en legitiem seksueel materiaal vertegenwoordigen".⁸¹

De term CSAM verwijst naar materiaal dat handelingen voorstelt die seksueel misbruik en/of uitbuiting van een kind zijn. Dit omvat, maar is niet beperkt tot, materiaal waarop seksueel misbruik van kinderen door volwassenen is vastgelegd; afbeeldingen van kinderen die betrokken zijn bij seksueel expliciet gedrag; de geslachtsorganen van kinderen wanneer de afbeeldingen primair voor seksuele doeleinden worden geproduceerd of gebruikt

Kinderen en jongeren

Beschrijft alle personen onder de achttien jaar, waarbij onder kinderen, ook wel jongere kinderen genoemd in de richtlijnen, alle personen onder de vijftien jaar vallen en jongeren de leeftijdsgroep van vijftien tot achttien jaar vormen.

Speelgoed dat verbonden is met internet

Speelgoed dat verbonden is met internet staat in verbinding met internet met behulp van technologieën zoals Wi-Fi en Bluetooth en werkt meestal samen met bijbehorende apps om interactief spelen voor kinderen mogelijk te maken. Volgens Juniper Research bereikte de markt voor speelgoed dat verbonden is met internet in 2015 USD 2,8 miljard en wordt er verwacht dat deze tegen 2020 zal stijgen tot 11 miljard USD. Dit speelgoed verzamelt en slaat persoonlijke informatie van kinderen op, waaronder namen, geolocatie, adressen, foto's, audio- en video-opnamen⁸²

79 Terminology and Semantics (2016), Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse, <http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf> ; "UNICEF and Global Kids Online (2019), Global Kids Online Comparative

Report, <https://www.unicef.org/publications/pdf/GKO%20LAYOUT%20MAIN%20REPORT>
80 WePROTECT Global Alliance (2016), Preventing and Tackling Child Sexual Exploitation and Abuse (CSEA): A Model National Response, <https://static1.squarespace.com/static/5630f48de4b00a75476ecf0a/t/582ba50bc534a51764e8a4ec/1479255310190/WePROTECT+Global+Alliantie+Modus+I+Nationaal+Response+Richtlijn.pdf> ;

Broadband Commission (2019), Child Online Safety: Minimizing the Risk of Violence, Abuse and Exploitation Online, https://broadbandcommission.org/Documents/working-groups/ChildOnlineSafety_Report.pdf

81 Terminology and Semantics (2016), Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse, <http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>

82 Jeremy Greenberg (2017), Dangerous Games: Connected Toys, COPPA, and Bad Security, <https://georgetownlawtechreview.org/dangerous-games-connected-toys-coppa-and-bad-security/GLTR-12-2017/>.

Cyberpesten, ook wel online pesten genoemd

Cyberpesten beschrijft een opzettelijke agressieve daad die herhaaldelijk wordt uitgevoerd door een groep of een individu met behulp van digitale technologie en gericht is op een slachtoffer dat zichzelf niet gemakkelijk kan verdedigen.⁸³ Het omvat meestal "het gebruik van digitale technologie en internet om kwetsende informatie over iemand te plaatsen, opzettelijk privé-informatie, foto's of video's op een kwetsende manier te delen, bedreigende of beledigende berichten te sturen (via e-mail, directe berichten, chat, tekst), geruchten en valse informatie over het slachtoffer te verspreiden of hem of haar opzettelijk van online communicatie uit te sluiten."⁸⁴

Het kan directe (zoals chatten of sms'en), semi-openbare (zoals het plaatsen van een pestbericht op een e-maillijst) of openbare communicatie omvatten (zoals het maken van een website die gewijd is aan het belachelijk maken van het slachtoffer).

Cyberhaat, discriminatie en gewelddadig extremisme

"Cyberhaat, discriminatie en gewelddadig extremisme zijn een specifieke vorm van cybergeweld omdat ze zich richten op een collectieve identiteit, in plaats van op individuen [...] vaak met betrekking tot ras, seksuele geaardheid, religie, nationaliteit of immigratiestatus, geslacht/gender en politiek".⁸⁵

Digitaal burgerschap

Digitaal burgerschap verwijst naar het vermogen om positief, kritisch en competent deel te nemen aan de digitale omgeving, gebruikmakend van vaardigheden voor effectieve communicatie en creatie om vormen van maatschappelijke participatie te beoefenen die de rechten en waardigheid van de mens eerbiedigt door verantwoord gebruik van technologie.⁸⁶

Digitale geletterdheid

Digitale geletterdheid betekent dat men de vaardigheden heeft die nodig zijn om te leven, te leren en te werken in een samenleving waar communicatie en toegang tot informatie steeds meer verlopen via digitale technologieën, zoals internetplatforms, sociale media en mobiele apparaten.⁸⁷ Het omvat duidelijke communicatie, technische vaardigheden en kritisch denken.

83 Anna Costanza Baldry, Anna Sorrentino, and David P. Farrington (2019), Cyberbullying and Cybervictimization versus Parental Supervision, Monitoring and Control of Adolescents' Online Activities, <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2018.11.0058>.

84 Terminology and Semantics (2016), Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse, <http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>

UNICEF en Global Kids Online (2019), Global Kids Online Comparative Report, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20LAYOUT%20MAIN%20REPORT>

85 UNICEF and Global Kids Online (2019), Global Kids Online Comparative Report, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20LAYOUT%20MAIN%20REPORT.pdf>

86 Council of Europe (date?), Digital Citizenship and Digital Citizenship Education, <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/home>.

87 Western Sydney University-Claire Urbach (date?), What Is Digital Literacy?, https://www.westernsydney.edu.au/studysmart/home/digital_literacy/what_is_digital_literacy.

Digitale veerkracht

Deze term beschrijft het vermogen van een kind om emotioneel om te gaan met online schadelijke ervaringen. Digitale veerkracht omvat het hebben van de emotionele hulpbronnen die nodig zijn om te begrijpen wanneer een kind online risico loopt, te weten wat te doen om hulp te zoeken, te leren van ervaringen en te herstellen wanneer dingen fout gaan.⁸⁸

Opvoeders

Een opvoeder is iemand die systematisch werkt aan het verbeteren van het begrip van een ander over een bepaald onderwerp. De rol van opvoeders omvat zowel degenen die in klaslokalen lesgeven als de meer informele opvoeders, zoals degenen die bijvoorbeeld maatschappelijke netwerksites en platforms gebruiken om informatie over online veiligheid te verstrekken of cursussen in de gemeenschap of op school te geven om kinderen en jongeren in staat te stellen veilig online te blijven.

Het werk van opvoeders zal afhankelijk van de context waarin ze werken en de leeftijdsgroep van de kinderen en jongeren (of volwassenen) die ze proberen op te leiden variëren.

Bestuurders

Dit beschrijft alle personen die een functie hebben bekleed in de schoolbeheer/ bestuurstructuur.

Kinderlokkerij/online kinderlokkerij

Kinderlokkerij/online kinderlokkerij, zoals gedefinieerd in de Luxemburgse Richtlijnen, verwijst naar het proces van het aangaan/opbouwen van een relatie met een kind, hetzij persoonlijk, hetzij via het gebruik van internet of andere digitale technologieën, om online of online seksueel contact met die persoon mogelijk te maken en het kind over te halen tot een seksuele relatie.⁸⁹ Een proces dat bedoeld is om kinderen te verleiden tot seksueel gedrag of gesprekken, met of zonder hun medeweten, of een proces dat communicatie en socialisatie inhoudt tussen de dader en het kind om hem of haar kwetsbaarder te maken voor seksueel misbruik. De term 'kinderlokkerij' is niet gedefinieerd in internationaal recht; sommige rechtsgebieden, waaronder Canada, gebruiken de term 'lokken'.

Informatie- en communicatietechnologieën (ICTs)

Onder informatie- en communicatietechnologieën vallen alle informatietechnologieën die het aspect van communicatie benadrukken. Dit omvat alle internetverbindingen en apparaten, zoals onder andere computers, laptops, tablets, smartphones, spelcomputers, televisies en horloges.⁹⁰ Het omvat ook diensten, zoals radio, evenals breedband, netwerkhardware en satellietssystemen.

88 Dr. Andrew K. Przybylski, et al. (2014), A Shared Responsibility. Building Children's' Online Resilience Report , [https://parentzone.org.uk/sites/default/files/Building %20Online%20Resilience %20Report.pdf](https://parentzone.org.uk/sites/default/files/Building%20Online%20Resilience%20Report.pdf).

90 UNICEF and ITU (2015), Guidelines for Industry on Child Online Protection, https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD_Broch_INDUSTRY_0909.pdf.

Online computerspelletjes spelen

'Online computerspelletjes spelen' wordt gedefinieerd als het spelen van elk type single- of multiplayer commercieel digitaal spel via elk apparaat dat is verbonden met internet, waaronder specifieke spelcomputers, desktopcomputers, laptops, tablets en mobiele telefoons.

Het 'ecosysteem online computerspelletjes spelen' wordt gedefinieerd als het kijken naar anderen die videospellen spelen via e-sports, streaming- of video-sharingplatforms, die doorgaans opties bieden voor kijkers om commentaar te geven op of te communiceren met de spelers en andere leden van het publiek.⁹¹

Hulpmiddelen voor ouderlijk toezicht

Software die gebruikers, meestal een ouder, in staat stelt om enkele of alle functies van een computer of ander apparaat dat verbinding kan maken met internet te controleren. Dergelijke programma's kunnen doorgaans de toegang tot bepaalde soorten of klassen van websites of online diensten beperken. Sommige bieden ook mogelijkheden voor tijdbeheer, bijvoorbeeld, het apparaat kan worden ingesteld om alleen binnen bepaalde uren toegang te hebben tot internet. Meer geavanceerde versies kunnen alle teksten registreren die vanaf een apparaat worden verzonden of ontvangen. De programma's zijn meestal beveiligd met een wachtwoord.⁹²

Ouders, verzorgers, voogden

Op verschillende internetpagina's wordt in het algemeen naar ouders verwezen (zoals op een "ouderpagina" er wordt verwezen naar "ouderlijk toezicht"). Daarom kan het nuttig zijn om de mensen te definiëren die in het ideale geval kinderen in staat zouden moeten stellen om de kansen online optimaal te benutten, ervoor te zorgen dat kinderen en jongeren internetdiensten veilig en verantwoord gebruiken en hun toestemming te geven om specifieke internetdiensten te gebruiken. In dit document verwijst de term "ouders" naar iedereen (met uitzondering van docenten) die wettelijk verantwoordelijk is voor een kind. Ouderlijke verantwoordelijkheid kan van land tot land verschillen, evenals wettelijke ouderlijke rechten

Persoonlijke informatie

De term beschrijft individueel identificeerbare informatie over een persoon die online wordt verzameld. Dit omvat de volledige naam, contactgegevens, zoals thuis- en e-mailadressen, telefoonnummers, vingerafdrukken of materiaal voor gezichtsherkenning, verzekeringsnummers of enige andere factor die fysiek of online contact of lokaliseren van een persoon mogelijk maakt. In deze context verwijst het ook naar alle informatie over een kind en zijn of haar omgeving die online wordt verzameld door online dienstverleners, waaronder speelgoed dat verbonden is met internet en het internet der dingen en alle andere verbonden technologie.

91 UNICEF (2019), Child Rights and Online Gaming: Opportunities & Challenges for Children and the Industry, https://www.unicef.org/files/upload/documents/UNICEF_CRBDigitalWorldSeriesOnline_Gaming.pdf.

92 UNICEF and ITU (2015), Guidelines for Industry on Child Online Protection, https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD_Broch_INDUSTRY_0909.pdf.

Privacy

Privacy wordt vaak gemeten in termen van het online delen van persoonlijke informatie, het hebben van een openbaar socialemediaprofiel, het delen van informatie met mensen die men online heeft leren kennen, het gebruiken van privacy-instellingen, het delen van wachtwoorden met vrienden en bezorgdheid over privacy.⁹³

Sexting

Sexting wordt doorgaans gedefinieerd als het verzenden, ontvangen of uitwisselen van zelfgeproduceerde geseksualiseerde inhoud, waaronder afbeeldingen, berichten of video's via mobiele telefoons en/of internet.⁹⁴ Het maken, verspreiden en bezitten van seksuele afbeeldingen van kinderen is in de meeste landen illegaal. Als seksuele afbeeldingen van kinderen openbaar worden gemaakt, zouden volwassenen ze niet moeten bekijken. Het delen van seksuele afbeeldingen door een volwassene met een kind is altijd een strafbaar feit en er kan schade ontstaan onder kinderen, en melding en acties om gedeelde afbeeldingen te verwijderen kan noodzakelijk zijn.

Sextortion of seksuele afpersing van kinderen

Sextortion beschrijft "het chanteren van een persoon met behulp van zelfgemaakte afbeeldingen van die persoon om seksuele gunsten, geld of andere voordelen af te persen onder dreiging van het delen van het materiaal zonder de toestemming van de afgebeelde persoon (bijv. het plaatsen van afbeeldingen op sociale media)".⁹⁵

Internet der Dingen

Internet der Dingen vertegenwoordigt de volgende stap naar de digitalisering van de samenleving en de economie, waar objecten en mensen met elkaar verbonden zijn via communicatienetwerken en verslagen over hun status en/of de omgeving..⁹⁶

URL

De afkorting staat voor 'uniform resource locator' [uniforme bronzoeker], het adres van een internetpagina..⁹⁷

93 US Federal Trade Commission (1998), Children's Online Privacy Protection Act, <https://www.ecfr.gov/cgi-bin/text-idx?SID=4939e77c77a1a1a08c1cbf905fc4b409&node=16%3A1.0.1.3.36&rgn=div5>.

94 Terminology and Semantics (2016), Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse, <http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>

95 Terminology and Semantics (2016), Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse, <http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>

96 Ntantko (2013), The Internet of Things, Digital Single Market, <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/internet-of-things>.

97 UNICEF en ITU (2015), Guidelines for Industry on Child Online Protection, https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD_Broch_INDUSTRY_0909.pdf.

Virtual reality

Virtual reality [virtuele realiteit] is het gebruik van computertechnologie om het effect van een interactieve driedimensionale wereld te creëren waarin de objecten een gevoel van ruimtelijke aanwezigheid hebben.⁹⁸

WI-FI

Wi-Fi (Wireless Fidelity) is de groep technische standaarden die gegevensoverdracht over draadloze netwerken mogelijk maken.⁹⁹

98 NASA (date?), Virtual Reality, online bij: <https://www.nasa.gov/Software/VWT/vr.html>.

99 US Federal Trade Commission (1998), Children's Online Privacy Protection Act, <https://www.ftc.gov/cgi-bin/text-idx?SID=4939e77c77a1a1a08c1cbf905fc4b409&node=16%3A1.0.1.3.36&rgn=div5>.

With the support of:

