

Online

Virtueel = echt!

Wat weten ouders van de internetbeleving van hun kind



Inhoud

Colofon	2
Inleiding	3
Internetten	4
Frequentie	4
Persoonlijke gegevens	4
Ervaringen	5
Positief	5
Negatief	5
Gamen	6
Ontwikkelingen	6
Communiceren	7
Profiel sites	7
Online games	7
Pesten	8
Ontwikkelingen	8
Opvoeden	9
Regels	9
Meisjes	9
Meekijken	10
Stiekem	10

Colofon

Online

Online Breedband, een dochteronderneming van T-Mobile Nederland bestaat sinds 1994 en heet vanaf 26 juni 2008 **Online**. In de afgelopen 14 jaar heeft **Online** veel expertise opgebouwd in de Nederlandse internetbranche. De organisatie is daarmee één van de oudste en meest ervaren providers van ADSL Breedband en internettelefonie. **Online** geeft circa 335.000 huishoudens op eenvoudige wijze veilig toegang tot internet en vaste telefonie. Zie: www.online.nl

Research en tekstbijdragen:

Leonie Elders (Online)

Onderzoek:

Qrius (uitvoering)

Adviezen:

Dr. Peter Nikken (Nederlands Jeugdinstituut)

Eindredactie:

Minca Krijgsman (Online)

© 2009 Online

Inleiding

Internetprovider **Online** heeft dit rapport samengesteld om ouders te helpen bij de mediaopvoeding van hun kind(eren), want
Virtueel = echt!

Bent u nieuwsgierig naar de invloed van gewelddadige games? Wilt u weten wat u kunt doen als uw kind internetverslaafd is? Of wilt u tips om meer betrokken te zijn bij het virtuele leven van uw kind? Dit rapport geeft antwoord op deze vragen en bevat meer informatie voor ouders die bewuster willen omgaan met de mediaopvoeding van hun kinderen.

Aanleiding

Online staat voor veilig internetten. Toch is een veilige virtuele omgeving vooral voor kinderen niet vanzelfsprekend. Zij zijn een kwetsbare groep op internet en daarom wil **Online** een bijdrage leveren aan de mediaopvoeding van kinderen om zo hun veiligheid te verbeteren.

Om dit te realiseren heeft **Online** recentelijk [onderzoek](#) gedaan naar de kennis die ouders hebben van het internetgedrag van hun kinderen in de leeftijdscategorie 8 – 12 jaar.

Uitvoering

In dit rapport leest u de resultaten van het onderzoek, maar wordt ook ingegaan op onderwerpen waar ouders nog te weinig weet van hebben. Onderwerpen die aan bod komen zijn onder meer; gamen, communiceren, pesten en de positieve en negatieve ervaringen op internet. Waar nodig wordt het verschil in jonge (8-10 jaar) en oudere kinderen (11-12 jaar) toegelicht en ieder hoofdstuk bevat uitspraken van kinderen uit het onderzoek.

Vraag & Antwoord

Waarom is dit onderzoek belangrijk?

De tijd dat kinderen alleen op de woensdag- en zaterdagmiddag iets op een beeldscherm konden bekijken, ligt al decennia achter ons. Kinderen van nu weten niet beter dan dat ze elke dag van de week, van 's ochtends vroeg tot 's avonds laat iets met media kunnen doen. En dat doen ze ook.

Gemiddeld zitten kinderen in hun vrije tijd zo'n drie tot vijf uur per dag achter een beeldscherm. Ze kijken televisie en surfen op het internet, ze gamen op de spelcomputer en communiceren via hun mobieltje. De huidige generatie kinderen is uniek, omdat kinderen nog nooit zoveel media tot hun beschikking hadden en omdat zij die media zo persoonlijk kunnen gebruiken.

Hoe ouders met al deze technische ontwikkelingen op mediagebied omgaan en hoe zij de opvoeding daarop afstemmen is nog een onbekend gebied. Ook weten we nog niet precies hoe ouders daarbij het best te ondersteunen zijn. Goed inzicht in wat ouders doen en belangrijk vinden bij het internetgedrag van hun kinderen is daarom cruciaal.

In de rechterkolom van iedere pagina vindt u de rubriek 'Vraag & Antwoord'. In deze rubriek geeft **dr. Peter Nikken**, psycholoog en deskundige op het gebied van jeugd en media van het **Nederlands Jeugdinstituut**, de nodige tips, toelichtingen en antwoorden op vragen die bij ouders leven. Het **Nederlands Jeugdinstituut** is het landelijk kennisinstituut voor jeugd- en opvoedingsvraagstukken. Het werkteerterrein van het **Nederlands Jeugdinstituut** strekt zich uit van de jeugdgezondheidszorg, opvang, educatie en jeugdwelzijn tot opvoedingsondersteuning, jeugdzorg en jeugdbescherming evenals aangrenzende werkvelden als onderwijs, justitie en internationale jongerenprojecten. Zie: www.nji.nl.

Internetten

"Ik zit heel veel op de computer, vooral op MSN en Hyves. Ik zit sowieso elke dag wel op de computer." Manja, 12 jaar

Internetten is voor de meeste volwassenen inmiddels een dagelijkse bezigheid, maar ook kinderen internetten steeds vaker. Het [computerscherm is zelfs meest onmisbaar](#) bij de jeugd.

Frequentie

De frequentie waarmee kinderen internetten loopt uiteen van gemiddeld vier keer per week bij jonge kinderen tot gemiddeld (bijna) dagelijks bij oudere kinderen. Het onderzoek wijst uit dat ouders goed op de hoogte zijn van de frequentie waarmee hun kind internet.



*"Ik denk toch wel elke dag (...) Als er vrienden online zijn ben ik minstens drie uur online."
Scott, 10 jaar*

Persoonlijke gegevens

Ouders onderschatten de hoeveelheid persoonlijke gegevens die kinderen online plaatsen. Slechts 35 procent van de kinderen internet meestal onder een nickname. Veruit de meeste kinderen gebruiken gewoon hun eigen naam. Ook leeftijd, adres, telefoonnummer en persoonlijke foto's worden online vermeld. Oudere kinderen doen dit vaker dan jonge kinderen.

Vraag & Antwoord

Kunt u omschrijven wat normaal internetgedrag is?

Gemiddeld besteden kinderen één tot anderhalf uur per dag aan de computer en als kinderen naar de middelbare school gaan loopt dat al gauw op naar ruim twee uur per dag. Het onderwijs vereist tegenwoordig van kinderen dat ze van alles via de computer opzoeken. De laatste jaren verruilen kinderen het televisiekijken ook steeds meer voor internetten, omdat ze daar ook allerlei leuke filmpjes kunnen bekijken op het moment dat het hen uitkomt. De computer wordt dus vooral gebruikt voor vermaak en voor school.

Wanneer is er sprake van een [internetverslaving](#)?

Kinderen kunnen soms eindeloos achter de computer zitten en spelletjes spelen, chatten of met hun vrienden MSN'en. Langdurig en intensief computeren is echter nog niet hetzelfde als een verslaving. Volgens verslavingsdeskundigen moeten kinderen dan aan de volgende criteria voldoen: de computer is het enige levensdoel, alleen het computeren leidt tot een prettig gevoel, om dat gevoel vast te houden moet er steeds meer gecomputerd worden, zonder computer treden er afkickverschijnselen op, door het computeren zijn er ernstige problemen in de omgeving (schoolverzuim, gezondheidsproblemen, ruzie). Uit voorlopig onderzoek zou 2 procent van de Nederlandse jongeren verslaafd zijn, maar het is onduidelijk of het dwangmatige computeren bij deze jongeren al echt langer dan half jaar speelt.

Wat kunnen ouders doen als zij denken dat hun kind verslaafd is?

Met de huidige internetabonnementen kunnen mensen dag en nacht online zijn. Ouders doen er daarom goed aan om afspraken te maken over de tijd die kinderen achter de computer doorbrengen. Als het computeren echt uit de hand loopt, kunnen ouders een beroep doen op de gezondheidszorg en een intensieve verslavingsbehandeling aanvragen. Maar de eierwekker kan in veel gevallen al uitkomst bieden. Die geeft onverbiddeijk aan wanneer het tijd is om een game af te ronden of het surfen te stoppen. Als ouders hun kinderen al op jonge leeftijd bewust laten computeren en zelf het goede voorbeeld geven, komt het meestal wel goed.

Ervaringen

Kinderen beleven in de vele uren die zij per week op internet doorbrengen allerlei leuke, maar soms ook minder leuke dingen. Wat betreft deze ervaringen is er bij ouders nog veel onbekend. Zo weet meer dan de helft van de ouders niet of hun kind wel eens iets leuks heeft meegemaakt en geeft 20 procent aan geen idee te hebben of zijn/haar kind negatieve ervaringen heeft online. Er lijkt meer controle te zijn op de negatieve ervaringen, maar toch wordt er nog te weinig over deze onderwerpen gesproken.

Positief

De positieve ervaringen van kinderen hebben veel te maken met de favoriete bezigheid; het spelen van spelletjes. Gamen, prijzen winnen, grappige filmpjes bekijken en nieuwe vrienden maken zijn geliefd bij kinderen .

"Ik heb eens gewonnen met een spelletje en met een competitie." Cheranthy, 11 jaar

Negatief

Ook de negatieve ervaringen hebben veel te maken met spelletjes. Zo vinden kinderen het heel vervelend als een spel niet werkt of als er vals wordt gespeeld. Ook verliezen van een spel of een account dat is 'gehackt' vinden zij heel erg. Pesten en het zien van enge beelden, zoals geesten en horror is een voorkomend probleem.

"Ga nooit naar onbekende sites bijvoorbeeld met: 'Jij bent de 10.000ste bezoeker', dat is een virus." Nathan, 11 jaar



Vraag & Antwoord

Waarom is het internet interessant voor kinderen?

Kinderen zijn volop bezig zich te ontwikkelen. Voor hen is de wereld nog zo nieuw en er is zo veel te ontdekken. Het internet brengt die wereld in een paar muisklikken direct in huis. Spelenderwijs zijn kinderen zo bezig met hun ontwikkeling. Ze verrijken hun kennis door allerlei dingen op te zoeken. Maar internetten is ook leuk omdat je daardoor met anderen in contact komt. Bijvoorbeeld door met anderen via het internet te communiceren of door samen met

vriendjes of familie bij de computer te zitten. Bovendien levert het internetten allerlei stof tot nadenken en bespreken. Daarmee verrijken kinderen hun sociale vaardigheden. Tot slot is internet voor kinderen zo leuk, omdat het ook niet ophoudt. Met MSN'en, filmpjes op [YouTube](https://www.youtube.com) kijken of kleurplaten opzoeken kun je eindeloos doorgaan.

Waarom is het belangrijk dat ouders zich verdiepen in de internetervaringen van hun kind?

Voor onze grootouders waren boeken, televisieprogramma's of radio-uitzendingen iets aparts. Dat waren culturele uitingen, fantasieën, niet iets van alledag. Maar met het internet zijn de media al lang geen andere wereld meer. Zeker voor kinderen van nu lopen de virtuele en de echte wereld vlekkeloos in elkaar over. Als ouder dien je daarom niet alleen te vragen hoe het op school of de sportclub was, maar moet je ook geïnteresseerd zijn in wat kinderen op het internet beleven. Kinderen die hun ouders deelgenoot maken, kunnen daar zo veel plezier aan beleven en er hun voordeel mee doen.

Gamen

*"Ik speel veel op Habbo Hotel en GoSupermodel."
Cheranity, 11 jaar*

Kinderen gamen veel en ouders weten dit maar al te goed. Voor 60 procent van de jongens is gamen de favoriete bezigheid op internet en ook eenderde van de meisjes is het liefst aan het gamen op internet. Bij jongens is het downloaden van games gebruikelijker dan bij meisjes. Zo zegt 64 procent van de jongens dit minimaal maandelijks te doen, terwijl hetzelfde percentage meisjes zegt dit nooit te doen.

Ook is er een duidelijk verschil zichtbaar in de spellen die zij spelen. Jongens gaan voor actie, auto's en sport. Meisjes spelen veel liever spellen waarbij verzorgen centraal staat. Een voorbeeld daarvan is Neopets waarbij kinderen een virtueel huisdier kunnen verzorgen.

*"Ik speel RuneScape. Dat is een soort vecht/chat spel.
Habbo doe ik niet meer, want dat vreet mijn geld op."
Nathan, 11 jaar*

Ontwikkelingen

Games, en in het bijzonder de invloed van gewelddadige games, staan tegenwoordig ter discussie. Sinds enkele jaren is er dan ook een leeftijdsclassificatiesysteem, genoemd PEGI, voor games. Het systeem is vergelijkbaar met het Kijkwijzersysteem waarbij een leeftijds aanduiding op de verpakking aangeeft voor welke leeftijd een game geschikt is.

Binnen Europa wordt op dit moment ook nagedacht over de mogelijkheid om PEGI toe te passen op online games.

Vraag & Antwoord

Wat voor effect kunnen gewelddadige computergames op kinderen hebben?

Geweld in de media kan verschillende effecten hebben. Het meest gunstige is nog als kinderen zich er ongemakkelijk bij voelen. Als kinderen bang worden van geweld betekent dat immers dat ze het afkeuren. Ernstiger is het als kinderen bij alle vormen van geweld hun schouders ophalen. Dat kan erop duiden dat ze 'afgestompt' zijn en geweld niet meer serieus nemen. Een derde effect kan zijn dat kinderen door gewelddadige games "vergeten" hun grenzen te beheersen en baldadig, vervelend of agressief gedrag gaan vertonen.

Als kinderen helemaal in een gewelddadige game opgaan en na het spelen zo opgewonden zijn dat ze overmatig druk zijn, of er constant aan terug denken en de gewelddadige acties in een game in de rest van hun gedrag en denken laten terugkomen, is er een groot risico dat ze beïnvloed zijn door de game.

De kans op beïnvloeding verschilt per kind. Waar hangt dit het meest van af?

In het algemeen zijn jongere kinderen vatbaarder voor de invloeden van games. Dat heeft vooral te maken met hoe 'echt' kinderen de beelden in de media vinden. Oudere kinderen kunnen meer afstand nemen en begrijpen beter wat de consequenties van geweld in het echt zouden zijn. Toch lopen oudere kinderen daardoor niet altijd minder risico. Vaak zoeken zij meer grove games op die, ondanks dat het maar spelletjes zijn, toch invloed kunnen hebben. Jongens, kinderen die moeite hebben zich in anderen te verplaatsen, liefhebbers van geweld, en kinderen die minder goed contact met hun ouders hebben, lopen het meeste risico om beïnvloed te worden.

Communiceren

*"Ik heb 46 vrienden tot nu toe, maar ik ben pas begonnen."
Lucas, 12 jaar*

Kinderen gebruiken internet om contact te houden met vriendjes en vriendinnetjes. Dit kunnen zowel vriendjes uit het 'echte' leven zijn als vriendjes die zij via internet hebben leren kennen. Profielsites zijn tegenwoordig al net zo populair als [MSN](#) als het gaat om contact onderhouden met vrienden en worden net als online games gebruikt om nieuwe vriendschappen te sluiten.

Profielsites

Het merendeel van de kinderen heeft een [profiel](#) en 89 procent van de ouders weet precies van welke profielsite het kind lid is. Hyves is, vooral onder meisjes, veruit het populairst. Hyvesleden sturen elkaar berichten, 'krabbels', en nodigen andere kinderen uit om vrienden te worden. Vriendschap sluiten op profielsites is erg gemakkelijk, waardoor een vriendenlijst met meer dan driehonderd personen niet ongebruikelijk is.

*"Sommige kinderen zetten er een hele lieve krabbel bij en dan denk ik... ja die is wel aardig en dan accepteer ik ze gewoon."
Lisa, 9 jaar*

Online games

Tegenwoordig bieden ook veel online games de mogelijkheid om een vriendschap te sluiten en te communiceren met andere gamers. Habbo Hotel is een voorbeeld van een online game die veel eigenschappen van een profielsite heeft en erg populair is bij zowel jongens als meisjes.

Vraag & Antwoord

Moeten ouders zich zorgen maken als het kind een uitgebreide vriendenlijst heeft?

Zolang ouders een goed contact met hun kinderen hebben en mogen weten wie er op de MSNcontactlijst staan, is er meestal weinig reden tot paniek. Personen waar kinderen het meeste contact mee hebben, zijn toch vaak de directe vrienden van school of de sportclub of verder weg wonende neefjes en nichtjes.

Als kinderen juist geheimzinnig doen over hun contacten, of als ouders op de een of andere manier merken dat hun kind vaak benaderd wordt door onbekenden, is er meer reden tot zorg. Vooral jongere kinderen zijn minder kritisch in het toelaten van een vriendje van een vriendje van een klasgenoot. Zij schrijven ook makkelijker terug en vertellen eerder over persoonlijke dingen. Dan kan het

voorkomen dat kinderen daardoor in de problemen komen. Via de pers hoor je wel eens dat volwassenen vermomd als kind contact proberen te zoeken met kinderen. Gelukkig komt dat veel minder vaak voor dan het lijkt en kinderen voelen vaak ook wel aan dat ze dan niet met een echt kind te maken hebben. Kinderen die niet zo lekker in hun vel zitten en weinig echte vrienden hebben, lopen wat meer risico op vervelende contacten. Het is dus goed als ouders of andere opvoeders daar oog voor hebben.



Pesten

Slechts enkele van de onderzochte kinderen is wel eens [gepest op internet](#). Zij zijn uitgescholden, bedreigd of slachtoffer van een roddel. Ouders hebben het idee dat virtueel pesten meer voorkomt dan de kinderen zelf toegeven. Opvallend is dat 5 procent van de ouders met jonge kinderen en 10 procent van de ouders met oudere kinderen geen idee heeft of hun kind online gepest wordt.

Als de kinderen gepest worden, zouden zij dit als eerste aan de moeder (81 procent) en daarna de vader (58 procent) vertellen.

Virtueel pesten kan veel overeenkomsten hebben met pesten in het echte leven. Zo vertelt een jongen dat hij samen met zijn vrienden wel eens een medespeler heeft ingesloten in Habbo Hotel.

"Ik ben gehackt. Ik ben bestolen door iemand, want ik had heel veel meubels." Scott, 10 jaar



Ontwikkelingen

Eind vorig jaar oordeelde de rechterbank voor het eerst dat virtuele diefstal ook diefstal is. Twee jongens van 14 en 15 zijn tot werkstraffen van 200 en 160 uur veroordeeld, nadat zij met geweld een 13-jarige klasgenoot beroofden van zijn eigendommen in het internetspel [RuneScape](#).

Vraag & Antwoord

Een deel van de ouders weet niet of zijn/haar kind gepest wordt. Wat vindt u hiervan?

Omdat kinderen regelmatig alleen achter de computer zitten, zien ouders niet altijd direct dat hun kind slachtoffer is van internetpesterijen. Volgens onderzoek worden kinderen die online pesterijen meemaken ook vaker in het echte leven gepest en hebben ze meer kans op depressie, eenzaamheid en een slecht zelfbeeld. Gepeste kinderen denken soms dat het hun eigen schuld is. Het is dan ook niet vreemd dat sommige kinderen liever niet te koop lopen met de vervelende ervaringen en dat hun ouders het niet weten.

Is er een verschil tussen echt en virtueel pesten?

Voor kinderen zijn pestmails net zo erg als pesten in het echt. Bovendien hebben kinderen bij pesten in het echt het thuisfront als veilige haven. Bij internetpesten kun je via je mobieltje of de computer zelfs thuis nog gepest worden. Tegen pestgedrag zijn er diverse programma's, maar de meeste zijn gericht op 'gewoon' pesten. Voor internetpesten zijn er nog niet zoveel behandelprogramma's. Ook is uit onderzoek niet bekend welke aanpak effectief is. Essentieel voor beide vormen is dat het probleem serieus genomen wordt.

Vergt virtueel pesten een andere aanpak van ouders?

De grootste vergissing die ouders kunnen maken, is het pesten niet serieus nemen. Een opmerking als "Niet zo zeuren, daar word je hard van" kan averechts werken. Gepeste kinderen hebben juist behoefte aan geborgenheid en vertrouwen. Ouders moeten het echte leven van hun kinderen net zo serieus nemen als het internetleven. Ook is het goed om afspraken met de kinderen te maken: laat weten als je vervelende reacties krijgt, negeer zulke mails, maak er kopieën van, blokkeer vervelende personen op het internet of ga naar een andere site. Als duidelijk is wie de pester is, kun je als ouder actie ondernemen, bijvoorbeeld via de school of zelfs via de politie.

Opvoeden

De onderzochte ouders geven aan meer informatie te willen over [veiligheidssoftware en kinderbrowsers](#) om hun kind te beschermen op internet.

Uiteraard zijn dit goede hulpmiddelen, maar om er voor te zorgen dat uw kind veilig kan internetten, is het belangrijk dat u uw kind begeleidt bij de ontdekkingstocht in de virtuele wereld. Deze begeleiding wordt ook wel mediaopvoeding genoemd. De mediaopvoeding voor internet is anders dan voor andere media.

Regels

Veel ouders en kinderen hebben afspraken gemaakt over wat het kind wel en niet mag doen op internet. Deze afspraken hebben dikwijls te maken met bezoeken van sites met ongeschikte content zoals seks en geweld, afspreken met onbekenden of mensen die het kind via internet leert kennen, invullen van persoonlijke gegevens en bekijken van gewelddadige beelden. Maar ook toestemming vragen voordat zij op internet gaan en niet zelf bepalen hoe lang zij op internet gaan behoren tot de afspraken. Deze regels gelden voor oudere kinderen minder dan voor jonge kinderen.

“Toen wij een nieuwe computer kregen, zei mijn moeder dat ik niet naar bepaalde dingen mag zoeken, want dat is niet voor mij bestemd.” Puck, 10 jaar

Meisjes

Meisjes hebben vergeleken met jongens meer afspraken met hun ouders. Zo zijn zij vaker gewaarschuwd niet af te spreken met mensen via internet of persoonlijke gegevens op internet achter te laten. Ook zijn meisjes vaker geweest of het feit dat niet alle informatie op internet juist is.

Vraag & Antwoord

Wat vindt u van de afspraken die ouders maken met hun kind?

Het is heel goed dat ouders regels stellen en afspraken met de kinderen maken over wat ze op internet kunnen doen. Net als met het verkeer op straat, moet je passend bij de leeftijd en de vaardigheden van je kind, aangeven tot hoever ze mogen gaan. Kinderen hebben ook behoefte aan regels, dat maakt de wereld duidelijker voor hen.

Is regels opstellen voldoende of kunnen ouders nog meer doen?

Alleen regels stellen om de regels, kan averechts werken. Verboden vruchten smaken immers het lekkerst. Het is daarom ook van belang dat je goed uitlegt waarom je afspraken maakt en dat je luistert naar wat je kind ervan vindt. Onderzoek naar het effect van mediaopvoeding wijst er op dat kinderen het minst beïnvloed worden door de media als hun ouders betrokken en geïnteresseerd

zijn. Uitleg geven, laten weten wat jij goed en fout vindt en vragen stellen is de beste manier om kinderen ook kritisch met de media te laten omgaan. Verder is ook goed om regelmatig met je kind achter de computer te gaan zitten. Laat je kind maar eens uitleggen hoe je kunt surfen of in een game op een hoger level kunt komen. Samen genieten is heel belangrijk.



"Als mijn ouders wel eens langslopen komen ze wel eens kijken maar na 10 seconden gaan ze al weer weg. Ze controleren me niet echt." Manja, 12 jaar

Meekijken

Ouders kijken weinig mee met hun internettende kinderen. Bijna een kwart van de ouders met jonge kinderen kijkt maximaal drie keer per maand mee met wat hun kind op internet doet. Bij oudere kinderen kijken de ouders nog minder mee, daar kijkt 40 procent maximaal drie keer per maand mee. De kinderen zelf geven aan dat dit nog veel minder gebeurt. Er is een duidelijke trend te zien in hoe ouder het kind is, hoe minder wordt meegekeken. Dit wordt deels verklaard doordat oudere kinderen veel vaker een computer op de eigen kamer hebben (35 procent tegen 15 procent).

"Op Nickelodeon.nl heb je een soort Nickflits. Dat kijk ik als ik geen televisie mag kijken, want ik heb een eigen computer op mijn kamer." Lisa 9 jaar



Stiekem

Uiteraard blijven er altijd dingen die kinderen stiekem doen, zo ook op internet. Uit de reactie van de kinderen blijkt dat zij stiekem naar websites gaan die zij van hun ouders niet mogen bezoeken. Dit zijn websites met seks, spelletjes en enge beelden. Andere voorbeelden van stiekem gedrag zijn verking nemen met iemand in het Habbo Hotel, credits bestellen, lid worden van profielpagina's, webcam gebruiken, gegevens achterlaten en meedoen aan prijsvragen.

Vraag & Antwoord

Uit de reactie van Lisa blijkt dat zij gemakkelijk dingen stiekem kan doen doordat zij een computer op haar kamer heeft.

Kan dit kwaad?

Kinderen zijn altijd bezig hun grenzen te verkennen en daar hoort bij dat ze wel eens stiekem dingen doen. Als dit veelvuldig gebeurt en kinderen ongecontroleerd websites bezoeken die alleen voor volwassenen bedoeld zijn, kunnen ze daar wel door in de problemen komen. Het is daarom goed als ouders het gedrag van hun kinderen blijven monitoren. Daar kun je veel uit afleiden.

Wat kunnen ouders doen naast afspraken maken en meekijken?

Probeer altijd zo veel mogelijk een vertrouwensband met je kind te hebben. Laat weten dat je er bent voor je kind. Als kinderen dingen doen die niet mogen, is straf op zijn plaats zolang die rechtvaardig wordt toegepast en kinderen snappen wat hun fout was. Daarnaast is het heel belangrijk dat je ervoor zorgt dat je alles met elkaar kunt bespreken. Het is niet erg als je het daarbij soms ook niet direct weet. Kijk dan op internet naar sites met voorlichting, zoals Digibewust of Weetwatzegamen.

Wat raadt u ouders aan als het gaat om internetopvoeding?

Denk als ouder niet dat alleen andere kinderen beïnvloed zouden kunnen worden door de media. Natuurlijk verloopt het internetten bij de meeste kinderen zonder al te grote problemen, maar samen achter de computer zitten, erover praten, en duidelijk maken dat sommige websites niet voor kinderen zijn blijft bij elk kind belangrijk. Juist om vervelende dingen te kunnen voorkomen en ervoor te zorgen dat kinderen vooral hun voordeel met het internet kunnen doen.