



Kinderen en jongeren bewegen zich dagelijks in de digitale wereld. Ze gebruiken volop sociale media, games en online platforms. Onderzoek laat zien dat Nederlandse jongeren gemiddeld zes uur per dag op hun mobiel zitten, waarvan tweeënhalf uur op sociale media. Online zijn ze actief: ze leren, onderhouden sociale contacten, spiegelen zich aan rolmodellen, en vinden ontspanning en inspiratie. De digitale wereld draagt bij aan hun ontwikkeling en identiteit. Tegelijkertijd zijn er risico's, zoals schadelijke content, overmatige schermtijd, verslavende ontwerptechnieken, ongepaste reclame en online interacties met verkeerde bedoelingen.

Een gezonde ontwikkeling vraagt om balans tussen de online en offline wereld. Onderzoekers, beleidsmakers, toezichthouders, techbedrijven, onderwijsprofessionals, ouders én jongeren zetten zich al in voor een betere digitale omgeving. Met de **Landelijke agenda Jong & Online**¹ ondersteunen we deze maatschappelijke beweging. We streven naar een samenhangende aanpak die bijdraagt aan de veilige, gezonde en positieve ontwikkeling van kinderen en jongeren in de digitale wereld.

1. GEZAMENLIJKE VISIE

Er is brede steun voor de ontwikkeling van een gedeelde visie die de rollen en verantwoordelijkheden van overheid, bedrijfsleven, maatschappelijke organisaties, ouders en jongeren helder omschrijft. De overheid heeft een aanjagende en faciliterende rol. Het VN-Kinderrechtenverdrag biedt hierbij een stevig internationaal kader.

Opgave:

- Ontwikkel, samen met jongeren, ouders, professionals en wetenschappers, een gezamenlijke visie op kinderrechten in de digitale wereld.

2. WETGEVING EN HANDHAVING

De technologische ontwikkeling gaat sneller dan de wetgeving. Er is behoefte aan duidelijke regels die digitale platforms verplichten om kinderen te beschermen tegen schadelijke inhoud, verslavingsmechanismen en inbreuk op hun privacy. Tegelijk is effectieve handhaving cruciaal.

Opgaven:

- Veranker kindvriendelijk ontwerp in wetgeving, bijvoorbeeld door verslavende elementen in apps of schadelijke algoritmes te beperken.
- Versterk de handhaving van bestaande wetten zoals de AVG, AI Act, Digital Services Act (DSA) en het VN-Kinderrechtenverdrag, met snellere procedures en strengere sancties.

¹ 11 februari 2025 organiseerden MIND Us, UNICEF Nederland en de Gemeente Amsterdam de conferentie Kliks & Kwesties: Jong en Online. Op deze conferentie gingen meer dan 200 jongeren, ouders, professionals, bedrijven, beleidsmakers en bestuurders met elkaar in gesprek over wat er in de landelijke agenda moet komen te staan.

3. KINDEREN EN JONGEREN

Jongeren zijn actieve gebruikers én medevormgevers van de digitale wereld. Hun ervaringen, ideeën en zorgen moeten een structurele plek krijgen in het beleid en in de ontwikkeling van digitale diensten.

Opgaven:

- Verhoog bewustwording over de impact van sociale media en games op mentale gezondheid en sociale vaardigheden.
- Ontwikkel praktische tools en handvatten die jongeren ondersteunen bij bewust digitaal gedrag.
- Betrek kinderen en jongeren bij de ontwikkeling en uitvoering van de landelijke agenda.
- Richt platforms in waar jongeren samen met beleidsmakers, bedrijven en organisaties nieuwe initiatieven ontwikkelen die passen bij hun leefwereld.

4. OUDERS EN OPVOEDERS

Ouders spelen een sleutelrol in het begeleiden van kinderen online, maar hebben niet altijd de kennis of tools om dit effectief te doen. Dit geldt ook voor mede-opvoeders en jeugdprofessionals.

Opgaven:

- Vergroot het bewustzijn onder ouders over zowel de positieve als negatieve effecten van digitale media op kinderen.
- Zet gerichte voorlichtingscampagnes op over het stellen van grenzen en het begeleiden van kinderen in hun schermgebruik.
- Ontwikkel toegankelijke richtlijnen voor ouders en opvoeders over online veiligheid en mediagebruik in de opvoeding.

5. HET ONDERWIJS

Het onderwijs bereidt leerlingen voor op een samenleving waarin digitale technologie een centrale rol speelt. Digitale geletterdheid is daarom onmisbaar. Het gaat om meer dan technische vaardigheden: ook kritisch denken, ethiek en creatief gebruik van digitale middelen zijn essentieel.

Opgaven:

- Integreer digitale geletterdheid structureel in het curriculum.
- Stimuleer samenwerking tussen onderwijsinstellingen, overheid, bedrijven en maatschappelijke organisaties voor kennisdeling en vernieuwing.
- Ontwikkel pedagogische modellen die passen bij de digitale leefwereld van jongeren, met aandacht voor autonomie en kritisch denken.
- Stel duidelijke kaders voor het gebruik van AI in het onderwijs, met oog voor privacy en de ontwikkelruimte van leerlingen.

TOT SLOT

Een veilige én stimulerende digitale omgeving is essentieel voor het welzijn en de ontwikkeling van kinderen en jongeren. De digitale wereld biedt ongekende kansen om te leren, te creëren, te verbinden en te groeien. Tegelijk vraagt diezelfde wereld om duidelijke grenzen, bewuste bescherming en gedeelde verantwoordelijkheid.

Door krachten te bundelen – van beleidsmakers, onderzoekers, toezichthouders en technologiebedrijven tot ouders, leerkrachten én jongeren zelf – bouwen we samen aan een digitale toekomst waarin veiligheid, ontwikkeling en participatie hand in hand gaan.

INITIATIEFNEMERS



**Gemeente
Amsterdam**