

A woman with long dark hair, wearing a dark coat and a grey scarf, is looking down at a tablet computer she is holding. The background is a blurred city street at night with bokeh lights from street lamps and buildings. The overall mood is focused and modern.

DIGITAAL LEVEN

vodafone  

DIGITAAL LEVEN

De digitale samenleving biedt mensen vele mogelijkheden. Zij biedt volop kansen op zelfontplooiing, brengt mensen met elkaar in contact en stelt hen in staat snel en gemakkelijk ideeën uit te wisselen. Tegelijkertijd stelt de toenemende digitalisering de samenleving voor belangrijke uitdagingen:

Vaardigheden voor iedereen

Hoe zorgen we ervoor dat digitale technologie voordelen biedt voor alle mensen en dat er niemand achterblijft? Hoe bereiken we dat iedereen over voldoende digitale vaardigheden beschikt om vooruit te komen in het leven?

Balans

Digitale media hebben steeds meer impact op ons leven. Op onze tijdsbeleving, op het contact met anderen, op onze blik op de wereld en zelfs op onze gezondheid. Hoe zorgen we dat de effecten van digitale media vooral positief zijn? Hoe behouden we een gezonde balans in een samenleving die steeds meer digitaliseert?

VodafoneZiggo wil dat iedereen kan deelnemen aan de digitale maatschappij en dat mensen in staat zijn om dit verantwoord te doen.

VAARDIGHEDEN VOOR IEDEREEN

Ongelijkheid in digitale vaardigheden kan leiden tot een sociaal-maatschappelijke achterstand. Wie niet meekomt op digitaal gebied, kan later achterblijven in inkomen en welvaart. Wij zien dit als een belangrijk argument om meer aandacht te besteden aan de ontwikkeling van digitale vaardigheden. Niet alleen voor kinderen, maar ook voor volwassenen.

Kansrijke toekomst voor kinderen

Volgens de [Organisatie voor Economische Samenwerking en Ontwikkeling](#) (OESO) krijgt 65% van de kinderen later een baan die op dit moment nog niet bestaat, een baan waarin waarschijnlijk digitale vaardigheden van fundamenteel belang zijn. Desondanks blijkt uit onderzoek van [Kennisnet](#) dat maar weinig scholen aandacht besteden aan het aanleren van digitale vaardigheden.

[Kennisnet](#) constateert ook grote verschillen tussen leraren in hun kennis van ICT-toepassingen en het bekwaam gebruiken hiervan. De beperkte aandacht van scholen voor digitale vaardigheden heeft ook zijn weerslag op de prestaties van leerlingen. Volgens metingen van de [Monitor Jeugd en Media 2017](#) zijn ze onvoldoende digitaal vaardig.

Vanaf 2021 wordt digitale geletterdheid onderdeel van het curriculum in het primair en voortgezet onderwijs. Verwachting is dat deze aanpassing in het onderwijs pas enkele jaren daarna volledig is ingevoerd. Om kansenongelijkheid te voorkomen, is het essentieel dat alle kinderen nu al goed onderwijs krijgen in digitale vaardigheden.

Digitale achterblijvers

Een grote groep mensen in onze samenleving kan niet meekomen met de digitale ontwikkelingen. Uit de [Sociale Staat van Nederland](#) blijkt dat het liefst 700.000 Nederlanders ontbreekt aan elementaire computervaardigheden – cruciaal om vooruit te komen in de moderne maatschappij.

Voor kinderen tot 12 jaar geldt dat zij hun digitale vaardigheden hoofdzakelijk thuis ontwikkelen ([Monitor Jeugd en Media 2017](#)). Laagopgeleide ouders kunnen hun kinderen echter minder goed assisteren bij het omgaan met apparatuur en software, waardoor zij vaak achterlopen in hun digitale ontwikkeling ([Bouwstenen voor Digitale Inclusie](#)).

Een grote groep senioren geeft aan dat zij de basisvaardigheden mist om internet optimaal te benutten. Zij krijgen moeilijk aansluiting bij de digitale samenleving, wat hen belemmert in het dagelijks leven.

Een op de tien ouderen vindt internetten nu moeilijker dan vroeger ([KBO-PCOB](#)).

BALANS TUSSEN DIGITALE EN 'ECHTE' WERELD

Om verantwoord gebruik te maken van digitale media is het belangrijk om een goede balans te vinden tussen online en offline leven. Want wie voortdurend online is, kan daar negatieve gevolgen van ondervinden.

De verleidingskracht van schermen

Steeds meer mensen voelen de druk om altijd en overal online te zijn. Dat komt door het grote aanbod van digitale media, de angst om dingen te missen ('fear of missing out') en de slimme beïnvloedingsmechanismen van technologie, zoals algoritmes.



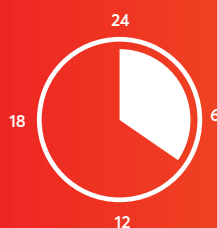
Hierdoor kunnen smartphones, apps en games leiden tot gedragsverslaving. Uit onderzoek blijkt dat dit in het bijzonder geldt voor het gebruik van sociale media, zoals Facebook, Instagram, Snapchat en Twitter. 29% van de 18- tot 25-jarigen zegt verslaafd te zijn aan sociale media in 2017 (CBS). Dit percentage lag in 2015 nog op 19% (CBS). 93% van de leraren maakt zich zorgen over het gebruik van sociale media door hun leerlingen (DUO).

Het **Center for Humane Technology** spreekt zelfs van een 'aandachtscrisis', omdat digitale apparaten bijna al onze aandacht opsorpen. De organisatie bestaat uit oud-medewerkers van grote techbedrijven, die samen strijden tegen de gevolgen van beeldschermverslaving.

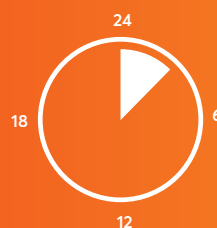
Gevolgen voor gezondheid en welzijn

Wie vaak langdurig online is, merkt dat dit de geestelijke gezondheid aantast. 47% van de jongeren geeft aan dat sociale media een negatieve invloed hebben op hun leven. Ze kunnen zich bijvoorbeeld moeilijk concentreren en slapen slecht. Daardoor verminderen hun schoolprestaties (CBS).

STEEDS MEER ONLINE



Nederlanders besteden **8,33 uur** per dag aan media (SCP)



Jongeren tussen 14 en 20 jaar besteden bijna **drie uur** per dag aan sociale media (CBS)



Volwassenen kijken **264 keer** per dag op hun telefoon



Jongeren kijken **387 keer** per dag op hun telefoon

(Institute of Practitioners in Advertising)



94% van de Nederlanders maakt actief gebruik van minimaal één sociaal netwerk

What's Happening Online, 2018, RuigRok NetPanel

Kinderen die meer dan gemiddeld online zijn, beschikken over minder sociale vaardigheden (Theo Compernelle, Ontketen je Brein) en hebben vaak minder empathisch vermogen. Vergeleken met dertig jaar geleden scoorden Amerikaanse studenten 40% lager op empathie, een direct gevolg van overmatig gebruik van sociale media (Sherry Turkle, Reclaiming conversation).

Ook de lichamelijke gezondheid heeft te lijden onder veelvuldig online zijn. Kinderen die te vaak aan een beeldschermen zitten, kunnen hierdoor bijziend worden (Erasmus MC).

Verantwoordelijkheid technologiebedrijven

Technologiebedrijven moeten de verantwoordelijkheid nemen om de negatieve effecten van hun producten en diensten op de gezondheid van jongeren te verkleinen. Als ze dat niet doen, lopen zij hetzelfde risico als tabaksproducenten, aldus de Engelse denktank **Strategic Society Centre**.

Grote aandeelhouders van Apple riepen het technologiebedrijf al op maatregelen te treffen. Zij willen dat ouders de toegang van kinderen tot de iPhone kunnen beperken en dat Apple onderzoekt wat de effecten zijn van veelvuldig smartphonegebruik op de hersenen. Android en iOS krijgen in ieder geval nieuwe functies die het telefoongebruik in kaart brengen en gebruikers helpen om dat te minderen.

*Digitale media hebben steeds meer impact op ons leven.
Ze beïnvloeden onderstaande factoren zowel positief als negatief.*



DE ROL VAN VODAFONEZIGGO

VodafoneZiggo wil ervoor zorgen dat zoveel mogelijk mensen kunnen meekomen in de digitale wereld. Daarvoor ontwikkelen we programma's waarmee verschillende doelgroepen de digitale vaardigheden leren, die nodig zijn in onze samenleving. We richten ons daarbij onder meer op kinderen, leerkrachten, gezinnen en ouderen.

We willen dat mensen onze producten en diensten begrijpen en er voordeel uithalen. Daarnaast hebben we in Nederland en ook in onze eigen organisatie te maken met een tekort aan technisch personeel, terwijl we nu én de komende jaren volop mensen nodig hebben met de juiste technische kennis. Om dat tekort terug te dringen, pleiten we voor een betere aansluiting van het onderwijs op de arbeidsmarkt.

Verantwoordelijkheid nemen

10 miljoen mensen in Nederland kunnen dankzij onze technologie online zijn waar en wanneer zij dat willen – 24 uur per dag, zeven dagen in de week. Hiermee dragen wij ook een verantwoordelijkheid voor de invloed die dit op het leven van onze klanten kan hebben. Daarom volgen wij de maatschappelijke discussie over de effecten van digitalisering op de voet en spelen we een actieve rol in het debat. We spreken met verschillende stakeholders over de invloed van de digitale wereld op de mens en over de zorgen die er leven.

We willen actief bijdragen aan oplossingen. Dat doen we onder andere door programma's te ontwikkelen, waarmee we mensen helpen met het ontwikkelen van hun digitale vaardigheden. Zodat zij vaardig, veilig en bewust in de digitale wereld kunnen stappen.

Met onze programma's richten we ons op drie doelgroepen:

- Scholieren
- Senioren
- Families

Scholieren

Online Masters

We bieden scholen het gratis interactieve lesprogramma **Online Masters** aan. Hiermee kunnen docenten de digitale vaardigheden van hun leerlingen versterken. Zij leren om vaardig, veilig en bewust online te zijn. We ontwikkelden het programma in samenwerking met Mediawijzer.net, ECP/Veiliginternetten.nl. Met Online Masters willen we jaarlijks 200.000 leerlingen bereiken.

Experience Days

Elke maand vinden op verschillende vestigingen van VodafoneZiggo de **Experience Days** plaats. Hier laten we jongeren uit wijken met een sociaal-economische achterstand spelenderwijs kennismaken met technologie en bieden we een kijkje achter de schermen bij VodafoneZiggo. In 2017 namen 1.671 leerlingen deel aan de Experience Days. We organiseren de dagen samen met JINC, een organisatie die zorgt dat deze kinderen meer inzicht krijgen in de arbeidsmarkt en in hun eigen talenten.

Future Ready

Future Ready is een gratis programma waarmee we de digitale vaardigheden van leerlingen én leerkrachten van vijftig scholen uit wijken met een sociaal-economische achterstand versterken. Ze krijgen gastlessen Online Masters,

volgen een Experience Day en docenten krijgen een workshop van TU Delft. Dit programma is een samenwerking tussen **JINC**, VodafoneZiggo en TU Delft.

*Digital Life
Experience*

In het Experience Center in Utrecht bieden we scholen en andere bezoekers vanaf eind 2018 een Digital Life Experience.

Senioren

We zien dat de grote groep senioren steeds digitaal vaardiger wordt. Maar ook dat een deel van deze groep moeite heeft met de toegenomen digitalisering van de samenleving. We zullen de komende tijd testen waar de behoefte van ouderen liggen en hoe we deze groep kunnen helpen.

Families

Om ouders te ondersteunen in hun mediaopvoeding, lanceren we in 2019 een game waarbij ouders én kinderen samen leren hoe ze veilig en bewust in de digitale wereld kunnen bewegen. Ook stimuleren we hen om met elkaar in gesprek te gaan over de digitale mogelijkheden en gevaren.

Samenwerken met andere partijen

De digitale wereld heeft een groeiende invloed op onze samenleving en op de mensen die hiervan deel uitmaken. VodafoneZiggo wil de bewustwording over dit belangrijke onderwerp vergroten en aandacht besteden aan de zorgen die erover leven. Hierbij leggen we de nadruk op het vinden van een goede balans tussen de digitale en de 'echte' wereld. Zodat we het beste halen uit de digitale mogelijkheden en de negatieve effecten minimaliseren.

We gaan met diverse stakeholders in gesprek om samen oplossingen te bedenken en veranderingen in gang te zetten. Op 3 juli 2018 spraken we met ondernemers, wetenschappers, maatschappelijke organisaties en politici tijdens de bijeenkomst Balance the Future. Via onze Raad van Kinderen vroegen we jongeren hoe wij gezinnen kunnen ondersteunen in hun digitale leven. We richtten de Future Society op, een platform waar experts hun visie delen met een groter publiek over hoe we digitale technologie het beste kunnen inzetten.

We zijn aangesloten bij **Samen Digiwijzer**, waarin een aantal grote partijen samenwerkt om scholen en de overheid te ondersteunen bij het leren van digitale vaardigheden aan kinderen. We denken mee over de invulling van het nieuwe curriculum waarin digitale geletterdheid een rol krijgt.

We zijn partner van het TechniekPact, dat de aansluiting van het onderwijs op de arbeidsmarkt in de technieksector wil verbeteren. Dit moet helpen het tekort aan technisch personeel terug te dringen. VodafoneZiggo blijft de samenwerking met andere partijen opzoeken om een zo groot mogelijke impact te kunnen maken.