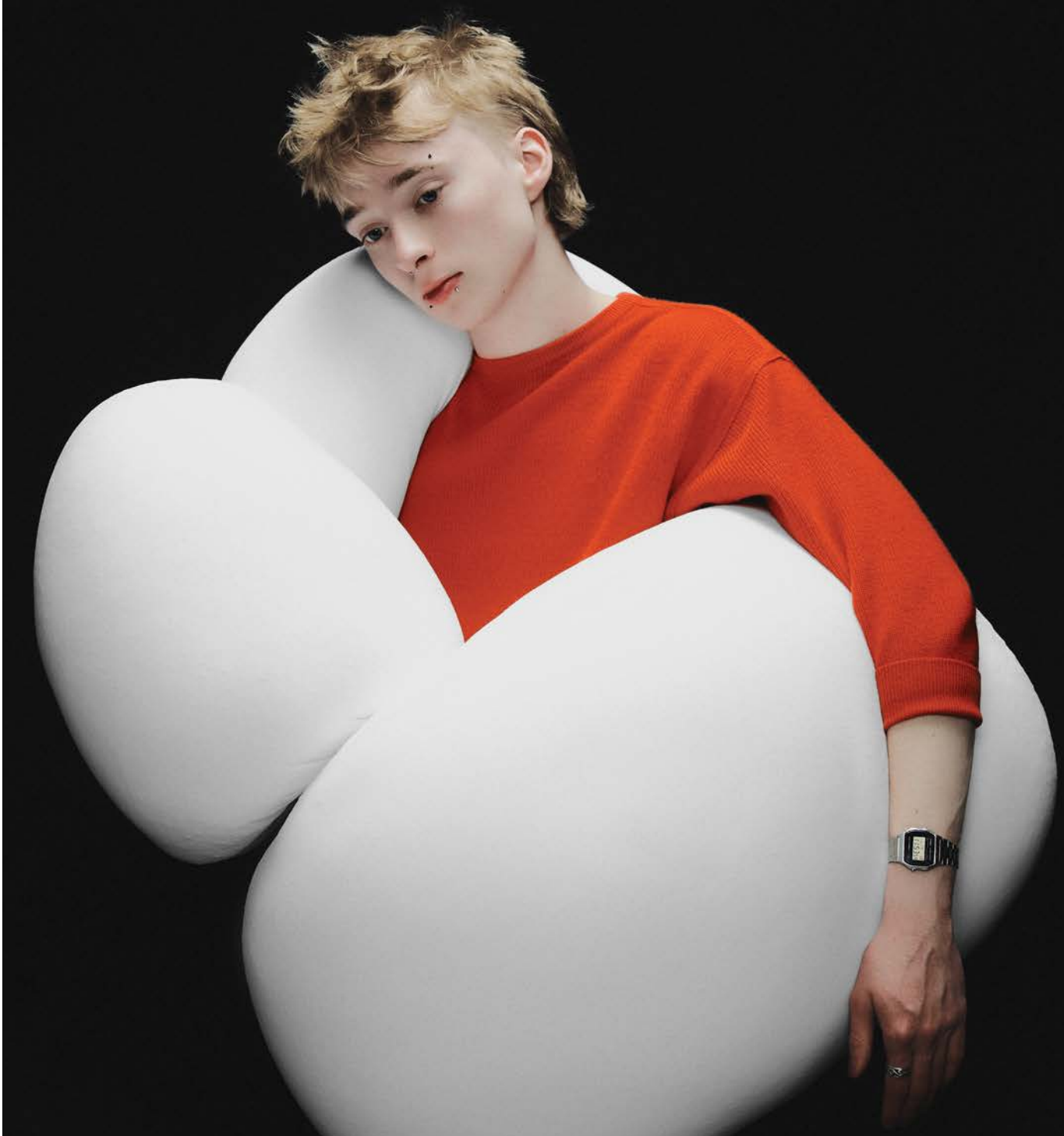
Gemeente
Amsterdam



Actieplan 2025-2026
Online Leefwereld Jongeren

Voorwoord

In een wereld van algoritmes, filters en eindeloos scrollen staat Amsterdam voor een duidelijke opgave: stilzitten of actie ondernemen. Met dit plan wil Amsterdam jongeren en hun omgeving helpen de controle terug te nemen over hun veiligheid, gezondheid en vrijheid online.

De digitale wereld beïnvloedt het leven ingrijpend. Met name voor jongeren bestaat er allang geen scheiding meer tussen on- en offline. Echter, de veiligheid, gezondheid en rechten van jongeren staan in toenemende mate (online) onder druk. Amsterdam gunt jonge Amsterdammers een zorgeloze en speelse jeugd, vrij van de constante druk en negatieve effecten van smartphones, sociale media en Artificial Intelligence (AI). Tegelijkertijd heeft Amsterdam oog voor de realiteit en de kansen: de online wereld is óók een plek van creativiteit, verbinding en nieuwe mogelijkheden. Hoe zorgt Amsterdam voor een goede balans tussen de voor- en nadelen?

De uitdagingen van de digitale wereld laten zich niet vangen in losse portefeuilles of beleidsterreinen. Daarom startte Amsterdam het programma Online Leefwereld Jongeren, als onderdeel van de Agenda Digitale Stad.

Samen met jonge Amsterdammers, opvoeders, professionals, andere overheden en (internationale) steden werkt Amsterdam actief aan een gezondere en veiligere digitale toekomst voor haar jeugd.

De missie is helder. Tegelijkertijd is de uitdaging groot en complex. Daarom roept het college iedereen op om - binnen ieders mogelijkheden en expertise - bij te dragen aan het vraagstuk waar we als maatschappij voor staan. Alleen samen maken we de stap van scrollen naar sturen.

Van scrollen naar sturen

Bestuurlijk team Online Leefwereld Jongeren



Burgemeester Halsema
Openbare Orde en Veiligheid, Communicatie



Wethouder Scholtes
ICT en Digitale stad, Zorg en Maatschappelijke ontwikkeling, Coördinerend wethouder Online Leefwereld Jongeren



Wethouder Moorman
Onderwijs, Jeugd, Armoedebestrijding en Schuldhulpverlening



Wethouder Mbarki
Jongerenwerk, Sport en Bewegen



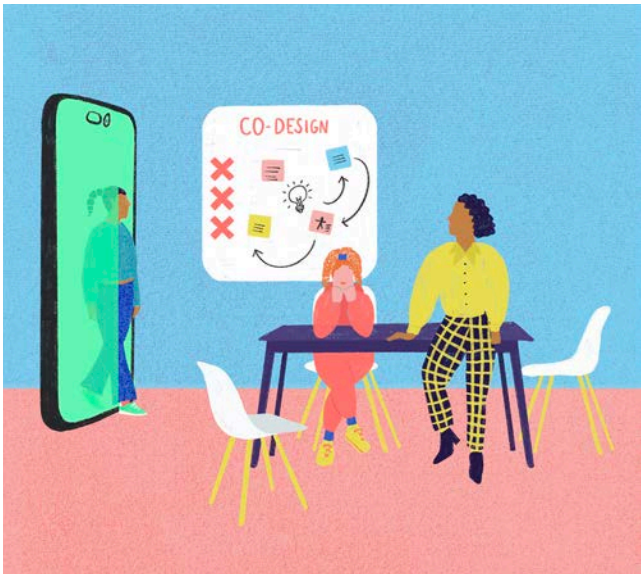
Samenvatting: Amsterdam x Online Leefwereld Jongeren

Amsterdam wil ervoor zorgen dat jongeren veilig en gezond kunnen opgroeien. Hun veiligheid, gezondheid en rechten staan door technologie in toenemende mate onder druk. Ook kunnen de negatieve gevolgen van de online leefwereld groter zijn voor kinderen en jongeren die opgroeien in kwetsbare situaties. Om de veiligheid en gezondheid van jonge Amsterdammers te waarborgen, is een fundamentele maatschappelijke verandering nodig. Zij verdienen een online omgeving die hun welzijn ondersteunt in plaats van schaadt en een overheid die hen en hun omgeving hierin ondersteunt.

In de eerste plaats ziet het college een verantwoordelijkheid van socialemediaplatformen om kwetsbare groepen, zoals jongeren, te beschermen. Zij moeten hun platformen op een ethische manier ontwerpen, door bijvoorbeeld te stoppen met functionaliteiten die schermverslaving in de hand werken en door te stoppen met algoritmen die schadelijke content pushen. Ook ziet het college een belangrijke rol weggelegd voor opvoeders en professionals die met jongeren werken. Ze kunnen kinderen en jongeren informeren over de risico's, hen begrenzen en helpen gezonde gewoonten te ontwikkelen rondom het gebruik van technologie. Tot slot hebben overheden ook een verantwoordelijkheid, zowel op landelijk als op gemeentelijk niveau.

Wat gaat Amsterdam doen?

Amsterdam neemt concrete stappen om jonge Amsterdammers te beschermen tegen de negatieve effecten van de digitale leefomgeving. Met een flexibele aanpak zet het college enerzijds in op het opschalen en ondersteunen van bestaande interventies/projecten en daarnaast ook op innovatie en het initiëren van nieuwe initiatieven. Dat doet het college binnen **vier actielijnen**.

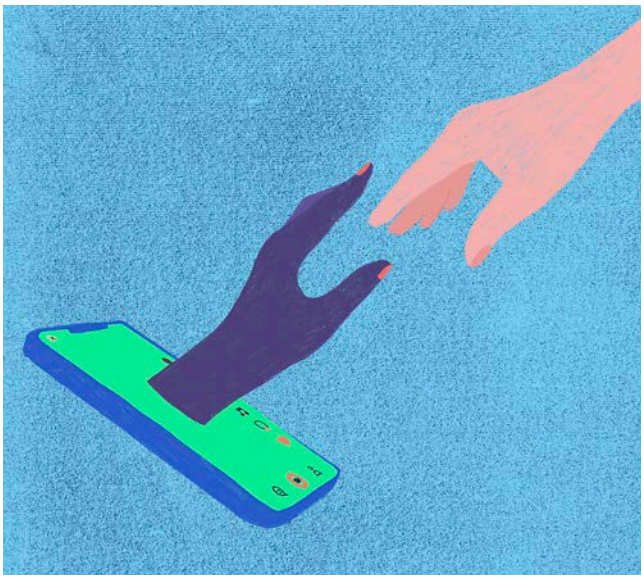


1 Aansluiten bij de leefwereld van jonge Amsterdammers

Jonge Amsterdammers, opvoeders en professionals worden actief betrokken bij de oplossingsrichtingen en uitvoering, zodat (toekomstig) beleid of interventies goed aansluiten op de realiteit, onderzoek en de leefwereld. Want voor jongeren bestaat er allang geen scheiding meer tussen online en offline. Het college vergeet ook de kansen niet: de online wereld is óók een plek van creativiteit, verbinding en nieuwe mogelijkheden.

2 Beschermen en reguleren

Het college zet maximaal in op een gezonde digitale leefomgeving en beleidsbeïnvloeding zolang de platforms of techbedrijven hun verantwoordelijkheid niet nemen. Het college gaat de negatieve effecten van technologie, in het bijzonder smartphones en sociale media, proactief tegen. Als het misgaat, zorgt Amsterdam voor passende hulp.





3 Normverschuiving en verantwoord gebruik

Het college zet in op bewustwording en normverschuiving rondom smartphone- en socialemediagebruik. Het college moedigt opvoeders aan hun kinderen gedurende hun basisschooltijd smartphonevrij te houden en zeker niet voor 13 jaar met sociale media te starten.

4 Vergroten van digitale weerbaarheid

Het college vergroot de digitale weerbaarheid van jongeren, zet in op bewustwording rondom risico's van schermgebruik en sociale media en stimuleert meer kennis en vaardigheden onder opvoeders en professionals zodat zij jonge Amsterdammers beter kunnen begeleiden. Want ook als kinderen en jongeren nog geen toegang hebben tot devices en/of sociale media, is het van groot belang om hen op andere manieren mediawijs te maken en afspraken te maken over het gebruik in de toekomst.




MY PRIVACY,
MY RULES
NO MORE
BRAIN ROT
NO MORE
RABBIT HOLES

Inhoudsopgave

1 Context **8**

1.1 Aanleiding 8
1.2 Beperkte digitale geletterdheid 8
1.3 Negatieve impact 9
1.4 Nieuwe technologieën en ontwikkelingen 12
1.5 Complexiteit van het vraagstuk 12
1.6 Gezamenlijke verantwoordelijkheid 14
1.7 De rol van de gemeente Amsterdam 15

2 Programma Online Leefwereld Jongeren 2025-2026 **16**

2.1 Missie 16
2.2 Visie 16
2.3 Doelgroep 16
2.4 Aanpak 17
2.5 Scope en actielijnen 18
2.6 (Beoogde) partners tot nu toe 19
2.7 Verantwoording en inzicht 20

3 Actielijn 1 Aansluiten op de leefwereld van jonge Amsterdammers **22**

4 Actielijn 2 Beschermen en reguleren **28**

5 Actielijn 3 Normverschuiving en verantwoord gebruik **38**

6 Actielijn 4 Vergroten van digitale weerbaarheid **46**

7 Gemeentelijke organisatie en de online leefwereld van jongeren: hoe verder? **54**

Bronnen **56**

1 Context

1.1 Aanleiding

Jongeren groeien grotendeels op in een online omgeving die hun dagelijks leven sterk beïnvloedt. Naar schatting is één derde van de internetgebruikers onder de 18 jaar[1] en de gemiddelde schermtijd van middelbare scholieren is 6,5 uur per dag.[2]

De online leefwereld biedt een laagdrempelige omgeving waarin jongeren zichzelf kunnen uiten, kunnen communiceren, hun creativiteit kunnen ontwikkelen, geïnspireerd worden en waarin ze toegang tot informatie kunnen krijgen, ook over onderwerpen die in hun directe omgeving misschien taboe of onbekend zijn.

1.2 Beperkte digitale geletterdheid

Uit onderzoek blijkt dat Nederlandse leerlingen gemiddeld onder het Europese basisniveau scoren van Computer- en informatiegeletterdheid.[3] Dit aspect van digitale geletterdheid, dat onder andere mediawijsheid omvat, is bij Nederlandse leerlingen beperkt ontwikkeld.

Veel leerlingen missen de essentiële vaardigheden om de betrouwbaarheid van digitale informatie te kunnen verwerken en beoordelen. Ook hebben veel leerlingen slechts basale vaardigheden om met computers om te gaan.



1.3
Negatieve impact

De keerzijde van online opgroeien wordt steeds duidelijker: er zijn steeds meer negatieve effecten. De vrijheid, veiligheid en gezondheid van Amsterdamse jongeren staan in toenemende mate onder druk. Deze thema's raken zowel de jongeren zelf als de gemeentelijke taken en een aantal hiervan worden hieronder verder uitgelicht.[4]

Veel van de negatieve impact lijkt voort te komen uit het gebruik van sociale media en te veel schermtijd. Socialemediaplatformen kunnen een sterk katalyserende werking hebben en bestaande dynamieken en problemen vergroten en/of beïnvloeden. Ook kan de negatieve impact groter zijn voor kinderen en jongeren die opgroeien in kwetsbare situaties. Dat maakt dat de uitdagingen rond de online leefwereld kunnen fungeren als nieuwe ongelijkmaker. De mate van de negatieve impact is sterk afhankelijk van wat je doet op dat scherm, wat je ziet en in welke context.

De Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)[5] heeft een analyse gemaakt van de risico's in de online leefwereld van jongeren. Hierbij worden de risico's verdeeld in vier categorieën:

1 **Content**
Wat zien jongeren?

2 **Conduct**
Welk gedrag laten jongeren zien?

3 **Contact**
Welke interacties hebben jongeren?

4 **Consumer**
Welke invloed heeft de online wereld op financiële keuzes van jongeren?

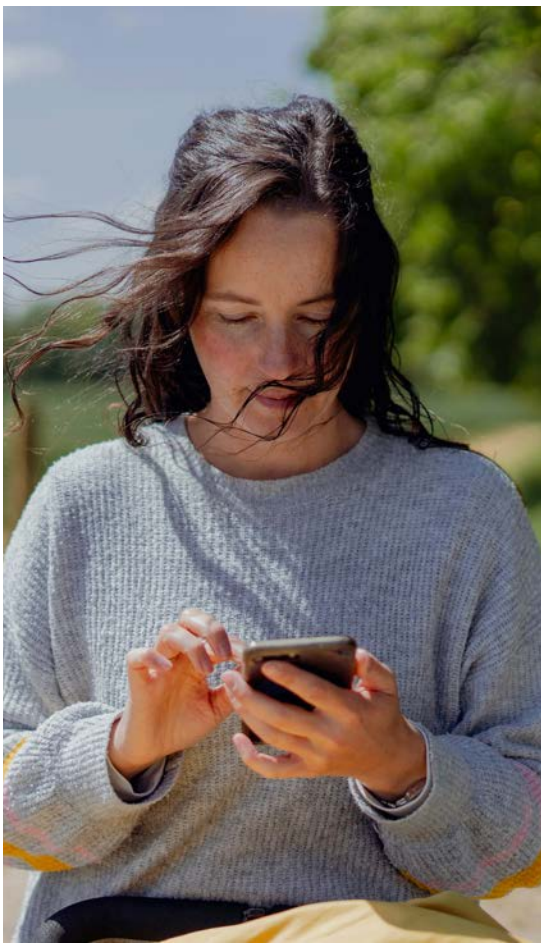
Bovendien zijn er verschillende overkoepelende risico's, namelijk op het gebied van privacy, risico's van geavanceerde technologie en risico's voor de (mentale) gezondheid.

Risk Categories	Content Risks	Conduct Risks	Contact Risks	Consumer Risks
Risk Manifestations	Hateful Content	Hateful Behaviour	Hateful Encounters	Marketing Risks
	Harmful Content	Harmful Behaviour	Harmful Encounters	Commercial Profiling Risks
	Illegal Content	Illegal Behaviour	Illegal Encounters	Financial Risks
	Disinformation	User-generated Problemic Behaviour	Other Problemic Encounters	Security Risks
Cross-cutting Risks	Privacy Risks (Interpersonal, Institutional & Commercial)			
	Advanced Technology Risks (e.g, AI, IoT, Predictive Analytics, Biometrics)			
	Risks on Health & Wellbeing			

Figuur 1. Risks for children in the digital environment [6]

1.3.1 Veiligheid

Conflicten in Amsterdam vinden steeds vaker hun oorsprong in online pesterijen, beledigingen, bedreigingen of provocaties. Individuen hebben steeds vaker te maken met online discriminatie, haatberichten, bedreigingen en intimidatie. Online shaming en pesten komt regelmatig voor, met name richting meiden. De helft van de Nederlandse jongeren van 12-25 jaar oud heeft ooit te maken gehad met seksueel misbruik en/of seksuele intimidatie.[7]
In extreme gevallen zijn jongeren slachtoffer van sextortion, exposing en ongewenste verspreiding van privéfoto's of -video's. Hiervoor worden steeds vaker naaktfoto's gecreëerd door middel van AI (kunstmatige intelligentie), bijvoorbeeld door zogenoemde "uitkleedapps". Bovendien worden jongeren online makkelijker geronseld voor criminele activiteiten, bijvoorbeeld door zich te laten gebruiken als 'geldezel'.
Meiden geven hun online leven in een onderzoek van de Kinderombudsman hooguit een 6,7, maar bijna een kwart van hen komt uit op een onvoldoende.[8]
Dat komt onder meer doordat ze zich niet veilig voelen op sociale media. Ook is er sprake van bijvoorbeeld aanrandingen en vechtpartijen die gefilmd en gedeeld worden op sociale media. Andersom kan de online wereld ook juist een veilige plek zijn, zeker voor jongeren met bijvoorbeeld sociale angst of voor jongeren die er gelijkgestemden ontmoeten, zoals LHBTIQA+ jongeren.



1.3.2 Gezondheid en welzijn

Naast de impact op hun veiligheid, kan het veelvuldig gebruik van smartphones en met name sociale media een negatieve invloed hebben op de gezondheid en het welzijn van jongeren. Overmatig of problematisch gebruik kan leiden tot allerlei problemen. Sociale media kunnen bijdragen aan gevoelens van onzekerheid en angst en blootstelling aan schadelijke online content kan ook leiden tot mentale gezondheidsproblemen. Volgens onderzoek van de UvA ervaart 60% van de jongeren negatieve gevolgen van sociale media als het gaat om hun mentale gezondheid. Met name de mentale gezondheid van meisjes van 13 tot 18 jaar neemt af.[9]

Jongeren geven aan dat het constante gebruik van schermen kan leiden tot stress, slaapproblemen en concentratieproblemen.

Ongeveer een derde van de jongeren ervaart een slechtere slaapkwaliteit door telefoongebruik in de avond.[10] Daarnaast kan overmatig beeldschermgebruik ten koste gaan van andere belangrijke activiteiten zoals bewegen en offline sociale interacties, wat belangrijke factoren zijn voor een gezonde ontwikkeling van jongeren. Daarnaast kan de online wereld impact hebben op het financieel welzijn van jongeren. Zo is het online makkelijker om te gokken, achteraf te betalen en/of kan content op sociale media het koopgedrag van jongeren beïnvloeden.

Gezien de toename van de beschreven fenomenen, kan het scherm- en socialemediagebruik van kinderen en jongeren worden gezien als een *early warning signal* voor de bredere maatschappelijke impact van technologiegebruik in de toekomst.

1.3.3 Druk op publieke en inclusieve waarden in de stad

De online leefwereld kan ook de publieke en inclusieve waarden - en indirect de democratische waarden - van de stad onder druk zetten. Een zorgwekkende trend is het groeiende wantrouwen onder jongeren richting de overheid en de opkomst van conservatieve denkbeelden. Online dynamieken kunnen dit soort ontwikkelingen versterken. Een voorbeeld hiervan is de invloed van de *manosphere*, een verzameling online mannengemeenschappen die zich verzetten tegen gendergelijkheid en progressieve waarden zoals LHBTIQA+ emancipatie en sociale rechtvaardigheid. Deze rolverdelingen hebben een negatieve impact, vooral op vrouwen, mensen van kleur en de LHBTIQA+ gemeenschap. Ze versterken schadelijke genderstereotypen, marginaliseren mensen die afwijken van deze normen en dragen bij aan polarisatie en sociale ongelijkheid.[11]

Los van de impact op jongeren zelf, drukken de gevolgen en effecten ook op gemeentelijke taken. Het gaat dan voornamelijk om taken rond schoolveiligheid, kwaliteit van het onderwijs, jeugdzorg, handhaving van de openbare orde en veiligheid en schuldhulpverlening.

60% van de jongeren ervaart negatieve gevolgen op hun mentale gezondheid door sociale media



1.4 Nieuwe technologieën en ontwikkelingen

Nieuwe technologieën kunnen negatieve effecten versterken. Deze platformen genereren veel inkomsten door de aandacht van gebruikers zo lang mogelijk vast te houden en daarbij krachtige algoritmes in te zetten. Dit kan ervoor zorgen dat polariserende en aanstootgevende content, zoals online haat, geweld en andere schadelijke berichten, vaker aan gebruikers worden getoond. AI wordt steeds vaker gebruikt om realistische video en audio te manipuleren in deepfakes, waarmee gemakkelijk misleidende content gemaakt kan worden. Deze misleidende content kun je bijvoorbeeld terug zien in nieuwsberichten, maar ook in fenomenen als sextortion en cyberpesten.

Jongeren gebruiken in toenemende mate AI als "companion" bij allerhande levensvragen of als raadgever bij moeilijke gesprekken of het maken van beslissingen. De chatbotapps voor virtuele vriendschap en therapie bij mentale problemen[12] kunnen onbetrouwbare informatie geven en zijn soms zelfs schadelijk. De chatbots bevatten verslavende elementen, doen zich voor als echte mensen en kunnen in een crisissituatie zelfs een gevaar vormen voor kwetsbare gebruikers. Over een paar jaar zijn er ongetwijfeld andere technologieën, platformen of devices die voor[13] nieuwe uitdagingen zorgen.

1.5 Complexiteit van het vraagstuk

Naast de voordelen die technologie jongeren biedt, dienen zich steeds nieuwe vraagstukken aan rondom de online leefwereld van jongeren. Het zijn uiteenlopende en complexe uitdagingen waar geen eenduidige en al bewezen oplossingen voor zijn. Op dit moment spelen de volgende factoren:

- De uitdagingen rond de online leefwereld zijn niet eenvoudig of op zichzelf staand. Het raakt aan diverse domeinen, zoals onderwijs, jeugdzorg, welzijn, gezondheid, bestaanszekerheid en openbare orde en veiligheid.

- Er ontbreekt wetenschappelijke consensus over bijvoorbeeld de impact van sociale media op het welzijn, de juiste leeftijdsgrenzen voor smartphones of gebruik van sociale media. De adviezen en oplossingsrichtingen vanuit wetenschappelijk perspectief variëren. Maar over een mogelijk verbod is de wetenschap redelijk eensgezind; dat wordt over het algemeen als een te simpele oplossing voor dit complexe probleem gezien.[14]

- De wetenschappelijke wereld worstelt met het tempo waarin digitale technologieën zich ontwikkelen. Tegen de tijd dat studies afgerond en gepubliceerd zijn, hebben socialemedia-platformen alweer ingrijpende wijzigingen ondergaan in hun algoritmes, functies en gebruikersdynamiek.

- De persoonlijke context is cruciaal. Een 13-jarige met ouderlijke steun en een hoge mate van digitale geletterdheid bevindt zich in een compleet andere positie dan een 13-jarige die zonder toezicht of restricties met digitale risico's wordt geconfronteerd. Volwassenheid, toegang tot onderwijs, gender, sociaal-economische positie, persoonlijke omstandigheden, neurodiversiteit, cultuur: al deze factoren bepalen sterk in welke mate jonge Amsterdammers kwetsbaar zijn voor de risico's.

- Er is gebrek aan regulering en handhaving van grote techbedrijven en de verantwoordelijkheid die zij dragen. Op korte termijn biedt Europese regelgeving - ondanks actuele ontwikkelingen – nog geen oplossing voor jongeren. Bovendien blijft regulering altijd achterlopen op technologische ontwikkelingen.

- Er zijn weinig veilige, gebruiksvriendelijke en verantwoorde alternatieven voor commerciële socialemediaplatformen. De alternatieven die er zijn, missen aantrekkingskracht en staan ver af van de leefwereld van jongeren. Platformen zoals TikTok, Instagram en Snapchat spelen in op onze drang naar sociale interactie, dopamine-gedreven-likes en toegang tot informatie.[15]

- Technologie is diep verweven met ons dagelijks leven maar dit komt nog niet evenredig terug in gemeentelijk beleid, diensten, communicatie en activiteiten. Het democratische proces is ook niet ingericht op de snelheid waarmee de ontwikkelingen gepaard gaan.

- Het is niet alleen een individueel probleem, maar ook een systeem-kwestie. Smartphones en technologie zijn praktisch onmisbaar geworden in het dagelijks leven. We zijn als maatschappij steeds afhankelijker geworden van technologie. Dit maakt het moeilijker om oplossingen te vinden die realistisch en haalbaar zijn. Daarnaast staat het welzijn van jongeren al onder druk door allerlei andere factoren en de complexe uitdagingen waarmee deze generatie geconfronteerd wordt.

- Er zijn op het moment van schrijven (nog) geen concrete maatregelen of richtlijnen vanuit het Rijk. Staatsecretaris Vincent Karremans (Jeugd, Preventie en Sport) heeft 21 februari 2025 aangegeven met een advies en duidelijke richtlijnen te komen voor opvoeders over de leeftijd waarop kinderen een smartphone mogen gebruiken, op sociale media mogen en hoeveel schermtijd wenselijk is.[16] Als een verbod wordt ingevoerd, moeten bepaalde inzet en activiteiten binnen het programma mogelijk worden herzien of aangepast om beter aan te sluiten op de nieuwe situatie. De verwachting is dat dit geen ingrijpende wijzigingen tot gevolg zal hebben op korte termijn.



Voor oplossingen op korte termijn wordt er vooral gekeken naar de jongeren, hun opvoeders en professionals zelf. Daar ligt slechts een deel van de oplossing, maar dit is niet toereikend, want:

1 Jongeren zijn niet zo digitaal geletterdheid als gedacht wordt. Nederlandse jongeren scoren bijvoorbeeld significant lager dan het internationale gemiddelde.[17] Digitale geletterdheid is nog geen officieel onderdeel van het curriculum op scholen. Scholen bepalen zelf, of op welke manier en hoeveel aandacht zij aan het onderwerp besteden.

2 Het ontwerp van sociale media, games en andere online platformen maakt het moeilijk om (digitale) wijsheid om te zetten in weerbaarheid online. In een opgroeiend brein zijn de zelfregulerende functies niet sterk genoeg om de enorme gevoeligheid van de emotionele hersengebieden voor de belonende prikkels in de online wereld zelfstandig onder controle te houden.[18]

3 Niet alle opvoeders zijn zich voldoende bewust van de mogelijke risico's of de invloed van de online leefwereld op hun kinderen. Ook meer bewuste opvoeders weten vaak niet hoe ze hun kinderen online kunnen begeleiden. Bovendien is niet elke opvoeder hiertoe in staat of heeft men er geen tijd of interesse voor. Daarnaast zorgen algoritmen ervoor dat opvoeders online een andere ervaring hebben dan hun kinderen.

4 Professionals zoals docenten of zorgprofessionals staan steeds voor nieuwe uitdagingen en dynamieken. Ze weten niet goed wat te doen in specifieke situaties, waar zij de juiste bronnen kunnen vinden en/of welke interventies zij kunnen inzetten.

1.6 Gezamenlijke verantwoordelijkheid

Jonge Amsterdammers moeten zich veilig kunnen ontwikkelen tot veerkrachtige, vrije individuen. De online leefwereld moet in dienst van jongeren staan, en niet andersom. Dat kan de gemeente niet alleen. Het is van cruciaal belang dat de samenleving gezamenlijk de verantwoordelijkheid neemt om dit aan te pakken.

In de eerste plaats ziet het college een verantwoordelijkheid van socialemediaplatformen om kwetsbare groepen, zoals jongeren, te beschermen. Zij moeten hun platformen op een ethische manier ontwerpen, door bijvoorbeeld te stoppen met functionaliteiten die schermverslaving en gokken in de hand werken en door te stoppen met algoritmen die schadelijke content pushen.

Ook ziet het college een belangrijke rol weggelegd voor opvoeders en professionals die met jongeren werken. Zij kunnen kinderen en jongeren informeren over de risico's, hen begrenzen, helpen gezonde gewoonten te ontwikkelen rondom het gebruik van technologie en door zelf het goede voorbeeld te geven. Tot slot hebben overheden ook een verantwoordelijkheid, zowel landelijk als op gemeentelijk niveau. Jongeren verdienen een internet dat hen beschermt en een overheid die hen en hun omgeving hierin ondersteunt.



1.7 De rol van de gemeente Amsterdam

Het onderwerp raakt aan veel gemeentelijke taken. De gemeente heeft een belangrijke rol rond dit onderwerp.

- De negatieve effecten zijn geen abstracte problemen; ze vertalen zich naar concrete gevolgen op lokaal niveau. Er is sprake van directe impact op het fysieke en sociale leven van Amsterdamse jongeren.
- De gemeente heeft direct contact met scholen, welzijnsorganisaties, jongerenwerk en politie, waardoor relatief snel kan worden geschakeld en gehandeld. Deze partijen kennen jongeren en hun specifieke behoeften bovendien goed. Middels samenwerking met deze partijen kunnen interventies beter aansluiten op de lokale situatie.
- Proactief handelen is niet alleen wenselijk, maar ook noodzakelijk. De invloed van de online wereld leidt nu al vaker tot meer conflicten op scholen en in buurten, wat extra inzet van politie en jongerenwerk vereist. Ook kan er steeds meer druk komen te staan op de jeugdzorg door psychische klachten, verslaving en cybercriminaliteit. Dit is een maatschappelijke verantwoordelijkheid en zal op termijn alleen maar toenemen, waarschijnlijk met hogere maatschappelijke kosten.[19]

Met alleen inzet van de gemeente zijn niet alle uitdagingen opgelost. Echter, het college ziet het als haar verantwoordelijkheid om - binnen haar invloedssfeer - te doen wat mogelijk is.
De gemeente Amsterdam wil de negatieve effecten actief tegengaan en beter aansluiten op de leefwereld van jongeren. Met deze ambitie in gedachten is dit actieplan tot stand gekomen.

2 Programma Online leefwereld Jongeren 2025-2026

Samen met jonge Amsterdammers, opvoeders, professionals, andere overheden en steden werkt Amsterdam actief aan een gezondere en veiligere digitale toekomst voor haar jeugd.
De uitdagingen van de digitale wereld laten zich niet vangen in losse portefeuilles of beleidsterreinen. Daarom startte Amsterdam het programma Online Leefwereld Jongeren, als onderdeel van de Agenda Digitale Stad, zodat het college efficiënter en doelgerichter aan vraagstukken rond de online leefwereld kan werken.

In dit actieplan worden de activiteiten van het programmateam en de extra inzet van een aantal directies meegenomen. Dit actieplan bevat echter geen reguliere activiteiten op het gebied van de online leefwereld van alle gemeentelijke directies en biedt dan ook geen volledig overzicht.



2.1 Missie

Amsterdamse jongeren maken op een bewuste en veilige manier gebruik van hun online omgeving en kunnen de mogelijkheden ervan benutten. Hun digitale leefomgeving is zo ingericht dat het hun leven niet negatief beïnvloedt. Opvoeders en professionals zijn in staat jongeren hierbij te begeleiden en beschermen.

2.2 Visie

Technologie biedt zowel kansen als risico's: het kan verbinden en verdelen, ondersteunen en schaden. Het college kiest daarom voor een evenwichtige benadering waarin wordt gewerkt aan een veilige digitale leefomgeving, Amsterdamse jongeren worden geholpen technologie bewust en veilig te gebruiken én hun omgeving wordt versterkt bij het begeleiden en beschermen van jongeren online.

2.3 Doelgroep

De activiteiten richten zich met name op jonge Amsterdammers (tot 23 jaar), hun opvoeders en professionals die veel met kinderen en jongeren werken.

2.4 Aanpak

De complexiteit en omvang van het vraagstuk, evenals de verschillende doelgroepen die worden beoogd, vragen om een veelzijdige aanpak.

- Kenmerkend voor de aanpak is het actief betrekken van jongeren, opvoeders en experts (wetenschappers en professionals) bij de oplossingsrichtingen, zodat (toekomstig) beleid of interventies goed aansluiten op de realiteit, onderzoek en hun leefwereld. Jongeren zijn tenslotte experts en hun belang dient op de eerste plek te worden gezet, geheel in lijn met de Amsterdamse Jeugdvisie.[20]

- Het college kiest voor een aanpak die jongeren niet alleen op korte termijn beschermt, maar hen ook in staat stelt om actief en bewust deel te nemen aan de digitale samenleving op lange termijn. Hierbij is ook aandacht voor de kansen die de online leefwereld biedt zodat jonge Amsterdammers gebruik kunnen maken van de voordelen.

- Er is geen one-size-fits-all beleidsoplossing voor deze ambitie: het is een bewuste strategie om in te zetten op verschillende niveaus en activiteiten. Omdat veel van de fenomenen van de online leefwereld bovendien nieuw en continu in beweging zijn, is niet altijd duidelijk welke interventies daadwerkelijk effectief zijn. Daarom wordt enerzijds ingezet op het opschalen en ondersteunen van bestaande (bewezen) interventies en daarnaast ook op innovatie.

- Innovatie is leerzaam en biedt mogelijkheden om bij te sturen op basis van nieuwe inzichten. Geleerde lessen, methoden, succesvolle interventies en samenwerkingen kunnen vervolgens opgenomen worden in het reguliere beleid. Ook bij eenmalige activiteiten is de inzet op structurele borging van de lessen altijd onderdeel van de inspanningen.

- De gekozen aanpak is flexibel. De digitale wereld verandert razendsnel. Wat vandaag werkt, kan over een paar weken alweer achterhaald zijn, bijvoorbeeld door politieke of technologische ontwikkelingen en mogelijke wijzigingen in de landelijke situatie. De beschreven activiteiten in het actieplan zijn dan ook niet in beton gegoten. De actualiteit en inzichten bepalen de inzet en prioritering.

- Met samenwerkingspartners wordt de gezamenlijke kennisbasis over de online leefwereld vergroot, om beter in te kunnen schatten wat er nodig is. Daarbij wordt ingespeeld op ontwikkelingen, media, literatuur en wetenschappelijke bevindingen.[21] Er vindt continu kennisuitwisseling plaats. Ook via diverse internationale stedennetwerken zoals de Cities Coalition for Digital Rights en EUROCITIES.

2.5 Scope en actielijnen

Het programma initieert, ontwikkelt en faciliteert projecten, werkzaamheden en initiatieven die bijdragen aan de ambities. Het college zet in op het verbeteren van de digitale leefomgeving, het tegengaan van negatieve effecten, hulp als het misgaat, het vergroten van digitale weerbaarheid van jongeren, en het vergroten van kennis en bewustwording onder opvoeders en professionals. Dat doet het college binnen vier actielijnen. Deze actielijnen zijn onlosmakelijk met elkaar verbonden en lopen in elkaar over.

We hanteren de volgende actielijnen:

1 Aansluiten bij de leefwereld van jonge Amsterdammers



2 Beschermen en reguleren



3 Normverschuiving en verantwoord gebruik



4 Vergroten van digitale weerbaarheid



De actielijnen worden uitvoerig toegelicht in de hoofdstukken 3 t/m 6.

2.6 (Beoogde) partners tot nu toe

Overheden
- Rijksoverheid
- Europees Parlement, Europese Commissie & Europese Unie lidstaten
- Cities Coalition for Digital Rights
- EUROCITIES
- Autoriteit Consument & Markt
- Autoriteit Persoonsgegevens
- Nieuwe partners

Kennisinstituten
- Trimbos Instituut: expertisecentrum Digitalisering en welzijn
- Bureau Jeugd & Media
- Kennisnet
- Rathenau Instituut
- Sarphati Cohort
- Erasmus Universiteit
- Vrije Universiteit
- Universiteit van Amsterdam (o.a. Project AWeSome, Spaceteen)
- Hogeschool van Amsterdam
- Hogeschool InHolland

Nieuwe partners

Maatschappelijke organisaties
- Openbare bibliotheek Amsterdam

Politie
- Centrum voor Criminaliteitspreventie en Veiligheid
- Helpwanted (Offlimits)
- UNICEF
- Hackshield
- Het Pedagogisch Collectief
- Jongerenwerkers (o.a. Samen voor Jongeren Amsterdam & Amsterdamse Jongerenwerk Academie)
- Kinderopvang
- Ouder- en Kindteams
- LHBTIQA+ organisaties
- Bloomberg Cities
- Mind US
- Initiatieven (o.a. Smartphonevrij opgroeien)
- Netwerk Mediawijsheid
- Diversion
- Stichting Studiezalen
- Onderwijs
- Nieuwe partners

Programma Online Leefwereld Jongeren

Creatieve industrie
- AMS Institute
- Ontwerpers
- The Hmm
- Dutch Design Foundation
- Ontwerpcollectief Scrollscrollscroll
- Nieuwe partners

Directies gemeente Amsterdam
- Digitalisering en Innovatie
- Digitalisering, Strategie en Informatie
- Onderwijs
- Jeugd, Zorg en Diversiteit
- GGD Amsterdam
- Juridische Zaken
- Werk, Participatie en Inkomen
- Communicatie
- Actiecentrum Veiligheid en Zorg
- Openbare Orde en Veiligheid
- Stadsdelen
- Public Affairs

Amsterdammers: jongeren en opvoeders, o.a. via ontwerplab Connect, Jongeren Adviesraad Amsterdam en de kinderraad.

2.7 Verantwoording en inzicht

Hieronder beschrijft het college op welke manier de activiteiten gemeten en verantwoord worden.

- Het college monitort waar zij kan hoe jongeren, opvoeders en professionals de activiteiten uit het programma ervaren, welke inzichten ze opdoen en hoe ze hun gedrag mogelijk aanpassen. Bij een aantal interventies of ontwerptrajecten wordt samengewerkt met wetenschappers die de interventies direct wetenschappelijk onderbouwen en de effectiviteit meten.

- Het college wil onderzoek doen rond schermgebruik in Amsterdam. Deze resultaten geven een beeld van de actuele situatie en bieden zicht op waar de aanpak wellicht bijgestuurd moet worden. Hetzelfde geldt voor de gezondheidsmonitors Jeugd en Jongvolwassenen van de GGD.

- Het college kijkt naar trends in meldingen en hulpvragen om indirecte effecten te meten. Denk bijvoorbeeld aan meldingen van Helpwanted, een anonieme hulplijn voor online grensoverschrijdend gedrag.

- De inzichten die tijdens dit programma worden opgedaan, worden vastgelegd en gedeeld binnen verschillende beleidsdomeinen en externe organisaties. Hiermee borgt het college dat de opgebouwde kennis niet verdwijnt na afloop van het programma.

- Op Openresearch.amsterdam (digitaal platform voor onderzoek, kennis en innovatie) wordt een plek ingericht waar een selectie van kennis en inzichten over de online leefwereld gedeeld wordt. Dit platform is toegankelijk voor zowel collega's als externen.

- Één keer per jaar zorgt het college voor een rapportage.



Door een combinatie van onderzoek, monitoring en praktijkervaringen wordt gepoogd een reëel beeld te krijgen van de impact van de aanpak. Daarbij worden de volgende factoren in achtgenomen:

- Het programma richt zich deels op nieuwe (digitale) uitdagingen, waardoor traditionele meetmethoden niet altijd direct toepasbaar zijn.
- Het effect van specifieke interventies is vaak niet eenduidig meetbaar omdat er vrijwel altijd meerdere factoren verweven zijn.
- Bij ontwerptrajecten is van tevoren nog niet duidelijk wat de uitkomst zal zijn. Daardoor is het op voorhand niet altijd mogelijk om indicatoren te bepalen waarmee de effectiviteit kan worden gemeten.
- De effecten van digitale weerbaarheid en normverschuiving worden vaak pas op lange termijn zichtbaar.
- Het gaat in sommige gevallen om gedragsverandering en dat is moeilijk te kwantificeren.

Projecten worden waar mogelijk samen opgezet met de stad en de mensen die er direct profijt van (kunnen) hebben, denk aan: jongeren, jongerenwerkers, docenten en opvoeders. Deze betrokkenheid en de gedeelde ervaringen geven een belangrijke indicatie van de mogelijke effectiviteit van interventies.





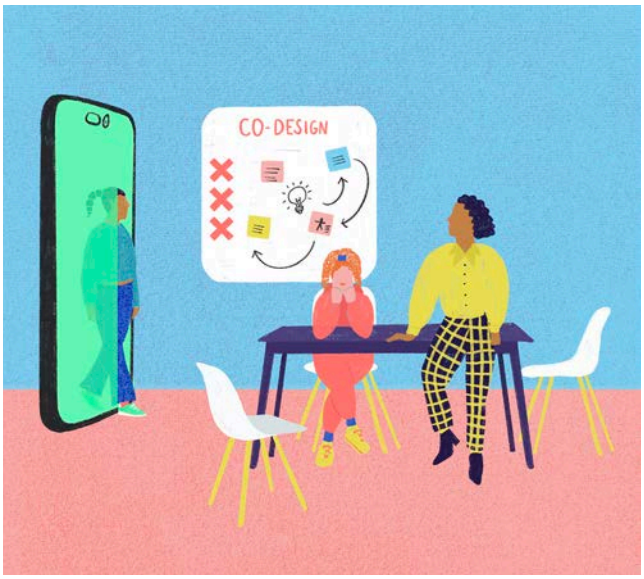
Foto: Bram Petraeus



Op de foto's staan Amsterdamse meiden tijdens een ontwerpsessie van ontwerplab Connect, over de online leefwereld van deze tieners.

3 Actielijn 1

Aansluiten bij de leefwereld van jonge Amsterdammers



Jongeren brengen een groot deel van hun dag online door, in een leefwereld die vaak ver af staat van de werkelijkheid van de gemeente. Met deze actielijn staat een beter begrip van jonge Amsterdammers en het beter aansluiten op hun (online) leefwereld centraal.

3.1 Het belang

Door het vergroten van kennis en inzicht en het volgen van trends en ontwikkelingen, kan efficiënter worden gehandeld en adequater worden ingespeeld op toekomstige ontwikkelingen en mogelijke excessen. Het actief betrekken van jonge Amsterdammers bij oplossingsrichtingen en beleid zorgt voor een effectievere aanpak en een betere aansluiting op hun behoeften en verwachtingen.

3.2 Wat willen we bereiken?

- Beter begrijpen wat de risico's, kansen en waarden van de online leefwereld voor jongeren zijn, zodat effectiever beleid en interventies worden ontwikkeld die bijdragen aan het welbevinden van jonge Amsterdammers.
- Inzicht krijgen in wat jongeren online meemaken, wat hen bezighoudt en welke trends en ontwikkelingen er spelen.
- Jongeren, hun omgeving, platformen en andere betrokkenen inspireren om te laten zien hoe het anders kan en/of hen actief laten bijdragen aan een toekomst die ze zelf mede vormgeven.
- De inzichten en resultaten uit het wetenschappelijk en praktijkgericht onderzoek zoveel mogelijk bij elkaar en de praktijk aan te laten sluiten waardoor preventie en interventies efficiënt(er) kunnen worden ingezet.
- De afstand verkleinen tussen de gemeente en jonge Amsterdammers, onder andere door meer inzicht te krijgen in hoe jongeren beter kunnen worden bereikt en hoe er met hen gecommuniceerd kan worden op een manier die aansluit bij hun behoeften en verwachtingen.

3.3 Hoe willen we dat bereiken?

Hieronder worden de focuspunten en een aantal concrete activiteiten binnen deze actielijn beschreven:

1 Kennis en inzicht vergroten.
Onder andere door:

- Zowel intern als extern uitwisselen van kennis en inzicht, onder meer middels een actueel mediaoverzicht met relevant nieuws, onderzoek, evenementen en initiatieven rondom de online leefwereld van jongeren.
- Het ontwikkelen van projecten/initiatieven om kennis en inzicht op te doen, zoals een onderzoek met O&S naar het schermgebruik van Amsterdamse jongeren.

2 Trends en ontwikkelingen volgen en delen.
Onder andere door:

- Monitoren, analyseren en delen van trends en ontwikkelingen door middel van onderzoek, samenwerking met partners en het starten van projecten. Bijvoorbeeld door het ondersteunen van de trendmonitor 'Jong in Zicht', waarbij jongeren hun online leefwereld in kaart brengen om professionals hier inzicht in te geven, of het structureel uitwisselen van kennis tussen partijen in de stad.
- Het verbeelden van alternatieven en het (mede) vormgeven van een gewenste toekomst.

3 Jongeren en hun omgeving betrekken als co-designers van oplossingen en interventies.

Een deel van deze co-creatie vindt plaats binnen Connect. Connect is het jongerenontwerplab van het Programma Online Leefwereld dat met jonge Amsterdammers (tot 23 jaar) en hun omgeving vraagstukken en uitdagingen van de online leefwereld en de stad oppakt. De aanpak is ontwerpend en vindt altijd in samenwerking met partners in de stad plaats: er worden uitdagingen onderzocht, ontwerpkansen gesignaleerd en er wordt samengewerkt om oplossingen te ontwikkelen, testen en/of te implementeren. Dit alles vanuit de overtuiging dat alleen succesvolle interventies voor jongeren kunnen worden opgezet als er nauw met deze jongeren en hun omgeving wordt samengewerkt. Hierbij is het principe "nothing for us, without us" leidend. De omgeving en leefwereld van jongeren staan centraal.

Er wordt samengewerkt met diverse jongeren, netwerken en organisaties, waaronder de Jongerenadviesraad Amsterdam, jongerenambassadeurs van de stadsdelen, de kinderraad en jongerenwerkorganisaties.

4 Online afstand verkleinen tussen de gemeente en jongeren en het bereik en vertrouwen vergroten.

Jongeren zijn een belangrijke factor in stad, beleid en communicatie. Het vroegtijdig opbouwen van een relatie met deze doelgroep betekent ook meer tijd om vertrouwen op te bouwen en jongeren te informeren over bijvoorbeeld stemmen en hun gezondheid.

De leefwereld van jongeren speelt zich zowel online als offline af. De gemeente richt zich online echter alleen op de categorie 18+ en niet op 18-. Terwijl er vanuit de gemeente wel beleid, activiteiten, campagnes, etc. worden ontwikkeld voor de leeftijdsgroep 14-18 jaar. Dit wordt doorgaans echter niet aangeboden op een manier die voor jongeren aantrekkelijk is. Bijdragen aan co-creatie voor een nieuwe, op jongeren gerichte, mediastrategie voor gemeentelijke communicatie is daarom een van de activiteiten van het programma.

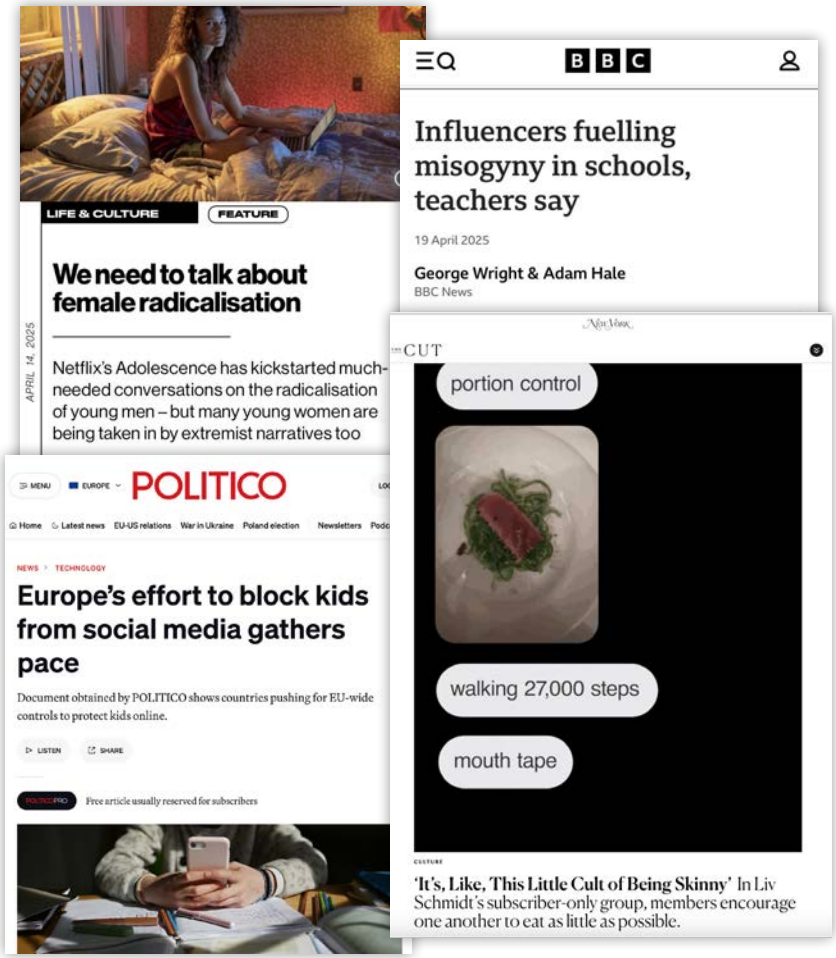
3.4 Wat gaan we doen?

Hieronder worden de activiteiten uit deze actielijn beschreven. Deze activiteiten kunnen worden aangepast en worden gedurende de looptijd van het programma aangevuld.

1 Kennis en inzicht

Uit de media

Het programma gaat actief op zoek naar informatie en houdt een mediaoverzicht bij. In dit mediaoverzicht staat het meest relevante nieuws, onderzoek, evenementen en initiatieven rondom de online leefwereld van jongeren. De artikelen zijn eenvoudig te filteren op relevante thema's (gezondheid, veiligheid, financiële zekerheid, digitale rechten, etc.). Dit overzicht biedt een actuele bron van informatie over onderzoek en ontwikkelingen in de online leefwereld van jongeren. Dit overzicht wordt actief gedeeld met geïnteresseerden.



Onderzoek O&S

Samen met O&S wordt onderzoek gedaan naar (o.a.) het schermgebruik van Amsterdamse jongeren. Dit onderzoek wordt afgenomen onder Amsterdamse opvoeders én hun kinderen en kijkt naar o.a. schermtijd en de leeftijd waarop kinderen hun eerste smartphone krijgen. Dit biedt informatie over de Amsterdamse situatie. Wanneer dit over een aantal jaar herhaald wordt kan het ook meer inzicht bieden over de effectiviteit van de interventies op dit thema.

Samenwerking kennisinstellingen

Er wordt momenteel veel wetenschappelijk en praktijkgericht onderzoek gedaan naar verschillende onderwerpen rond de online leefwereld. Het doel is om deze inzichten en de activiteiten zoveel mogelijk bij elkaar aan te laten sluiten waardoor preventie en interventies efficiënter kunnen worden ingezet. Kennisinstellingen staan open voor praktijkcases en contact met Amsterdamse jongeren. Er wordt zoveel mogelijk samengewerkt en verbinding gelegd met het netwerk.

2 Trends en ontwikkelingen

Trendmonitor

In de trendmonitor ‘Jong In Zicht’ verzamelen jongeren, samen met jongerenwerkers, informatie over hun online leefwereld. Deze monitor wordt gebruikt om vroegtijdig ontwikkelingen te kunnen signaleren en kan dienen als input voor activiteiten voor jongeren. De inzichten uit de Trendmonitor worden gedeeld met professionals in het werkveld en kunnen ook worden gebruikt als input voor overleg met netwerkpartners. Samen voor Jongeren Amsterdam (SvJA), een samenwerkingsverband van alle jongerenwerkorganisaties in Amsterdam, wordt ondersteund met het verbreden en verder professionaliseren van de Trendmonitor.



Infrastructuur opzetten voor het delen van informatie

Daarnaast wordt onderzocht hoe ontwikkelingen en kwetsbaarheden tussen partijen in de stad (scholen, politie, onderwijs, jongerenwerk, etc.) structureler in kaart kunnen worden gebracht en gedeeld. Hierbij wordt ook gekeken hoe deze informatie kan aansluiten, bijvoorbeeld bij content die ontwikkeld wordt door organisaties die initiatieven op het gebied van digitale weerbaarheid ontwikkelen.



Pedagogisch gesprek over opgroeien en AI

Kennisnet, het Pedagogisch Collectief en de gemeente Amsterdam organiseren in 2025 een bijeenkomst over opgroeien en AI. Schermtijd en sociale media staan centraal in het publieke debat, maar het is ook tijd om de invloed van AI meer in het gesprek te betrekken. Deze bijeenkomst benadrukt het belang van aandacht voor de pedagogische vraagstukken die spelen door de opmars van AI-systemen in het onderwijs. Wat hebben kinderen, jongeren en hun opvoeders nodig? Dit gesprek wordt gevoerd met o.a. beleidsmakers, jongeren, bestuurders, scholen, jeugdzorg en kinderopvangorganisaties in Amsterdam.

Dutch Design Week

Vanuit de ontwerpende aanpak binnen het programma is aanwezigheid op de Eindhovense Dutch Design Week (DDW) passend. Dit is een (inter)nationaal event waar de inzet van ontwerp voor het tackelen van maatschappelijke uitdagingen een belangrijke rol heeft. Daarnaast is het een interessant event om bewustwording te creëren over het onderwerp en om projecten vanuit het programma zichtbaar te maken voor een breed publiek. In 2024 werd binnen de Dutch Design Week deelgenomen aan de Embassy of Digital Futures met twee projecten: Playing the Algorithm en ATTACHED. Ook de aankomende twee jaar is het plan om samen met enkele partners deel te nemen aan dit evenement.



Foto: Max Kneefel

3 Jongeren en hun omgeving betrekken als co-designers van oplossingen en interventies

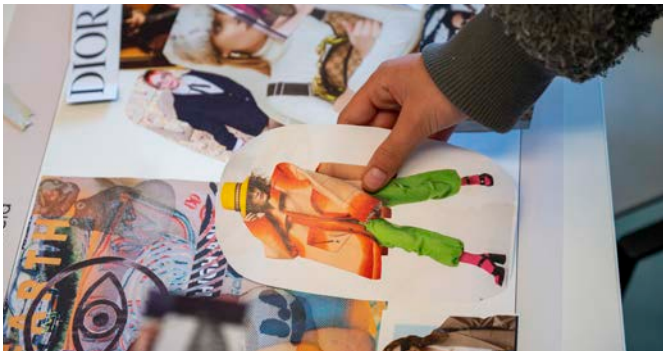
Ontwerplab Connect

Met Connect worden, samen met jonge Amsterdammers en hun omgeving, vraagstukken en uitdagingen van de online leefwereld opgepakt. De projecten die binnen Connect worden ontwikkeld zijn onderdeel van de verschillende actielijnen. Op dit moment zijn de beoogde projecten: ATTACHED, Safe Spaces, Growing up digital en Are the boys alright? Daarnaast zijn er ook nog andere projecten waarbij jongeren worden betrokken als ontwerpers van oplossingen van interventies. Deze projecten worden binnen andere actielijnen beschreven.



Foto: Bram Petraeus







Foto's: Bram Petraeus

4 Online afstand verkleinen tussen de gemeente en jongeren en het bereik en vertrouwen vergroten

Bijdragen aan het co-creatietraject met jongeren t.b.v. communicatie

De gemeente wil bestaand communicatiebeleid uitbreiden met communicatie voor een nieuwe doelgroep (13-18 jaar), als onderdeel van inclusieve communicatie (in de vorm van een pilot). Het idee is dat er onderzoek wordt gedaan met jonge Amsterdammers en in co-creatie met jonge Amsterdammers wordt gewerkt aan:

1. Een sociale mediastrategie, een communicatiestrategie en een online strategie.

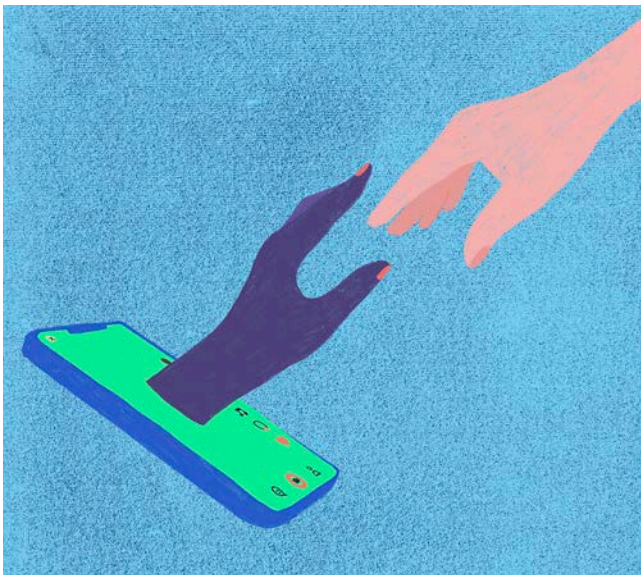
2. Als onderdeel van de socialemediastrategie wordt een gemeentelijk jongeren-account op YouTube opgezet met content gericht op jongeren en worden explainers ingezet om beleid en activiteiten van de gemeente uit te leggen op een manier die jongeren aanspreekt (als pilot). Uiteraard verwijzen beide accounts naar elkaar.

Daarnaast worden de socialemediaplatformen zoals Instagram, Threads en Snapchat ingezet. Er wordt gestart met een pilot in gezamenlijkheid met de doelgroep. Onderdeel van deze pilot is ook de communicatie voor de gemeenteraadsverkiezingen in 2026. Vanaf 16 jaar kan dan in de stadsdelen worden gestemd. De manier waarop de huidige generatie jongeren informatie tot zich neemt, verschuift. De manier waarop zij informatie, nieuws en inspiratie via korte filmpjes tot zich nemen, namelijk meer audiovisueel in plaats van tekstueel, bijvoorbeeld via YouTube, Snap en Instagram. Denk hierbij ook aan de opkomst en het succes van NOS-stories, C'est Mocro en Markeronline van BNNVara. Dit toont aan dat jongeren wel degelijk geïnteresseerd zijn in nieuws, maar dan op een voor hen aantrekkelijke manier.

4 Actielijn 2

Beschermen en reguleren

De online wereld speelt een steeds grotere rol in de sociale en culturele ontwikkeling van jongeren. Om jongeren te beschermen en hen te ondersteunen in het veilig en bewust navigeren door de digitale wereld, is regulering noodzakelijk. Deze actielijn gaat over de rol en het handelingsperspectief van de gemeente Amsterdam in het beïnvloeden van beleid, het samenwerken met partners om jongeren actief te beschermen, en het direct ondersteunen van jongeren en hun omgeving als het misgaat.



4.1 Het belang

Technologiebedrijven hebben een belangrijke rol om de negatieve effecten van de online leefwereld op jongeren te verminderen en hun digitale kinderrechten te beschermen. Socialemediaplatformen ontwerpen hun algoritmes bewust verslavend om gebruikers zo lang mogelijk vast te houden en inkomsten te maximaliseren. Deze algoritmes bevorderen de verspreiding van polariserende en schadelijke content, zoals haat, expliciete content, geweld en desinformatie. Verschillende groepen zijn extra kwetsbaar voor deze mechanismen, denk bijvoorbeeld aan jongeren met neurodiversiteit. Jongeren (vooral tienermeisjes) worden ook geconfronteerd met online discriminatie, bedreigingen en online pesten.

Een zorgwekkende trend is het groeiende wantrouwen onder jongeren richting de overheid en de opkomst van conservatieve denkbeelden (zie eerdere toelichting over de *Manosphere* in hoofdstuk 1). Online dynamieken kunnen dit soort ontwikkelingen versterken. Bovendien is bekend dat 78% van de jongeren nieuws consumeert via sociale media gebruikt.[23] De algoritmes van sociale media en zoekfuncties zorgen ervoor dat jongeren aan een (steeds) eenzijdigere informatievoorziening worden blootgesteld. Voor velen van hen is intimidatie en blootstelling aan schadelijke inhoud een normaal deel van hun online leven geworden. In ernstige gevallen leidt dit tot sextortion, exposing en de ongewenste verspreiding van privébeelden. Op Europees niveau is momenteel veel aandacht voor het reguleren van grote technologiebedrijven. Het college zet de komende jaren stevig in op beleidsbeïnvloeding rondom dit thema. Ook worden jongeren betrokken ter ondersteuning van dit traject.

Kinderen hebben online recht op:

Bescherming tegen geweld en ongepaste content.

Kinderen moeten weten hoe zij ongepaste foto's en berichten kunnen rapporteren en waar zij terecht kunnen voor hulp.

Fysieke en mentale gezondheid.

Sociale media en andere apps mogen de gezondheid van kinderen niet schaden.

Zelfexpressie en een online identiteit.

Kinderen moeten zich ook online veilig kunnen ontwikkelen.



Privacy

Anderen mogen geen foto's en informatie van kinderen verspreiden zonder hun toestemming.

Betrouwbare, correcte en duidelijke informatie.

Kinderen hebben recht te leren welke informatie zij kunnen vertrouwen en hoe je bijvoorbeeld nepnieuws kunt herkennen.

Toegang tot internet.

Ook voor kinderen die opgroeien in kwetsbare omstandigheden.

Bescherming tegen economische uitbuiting.

Bedrijven mogen kinderen online niet manipuleren of valse informatie geven.

Onderwijs over de kansen en gevaren van de online wereld.

Kinderen hebben recht op begeleiding om online veilig op ontdekking kunnen gaan.

4.2 Wat willen we bereiken?

- Het college streeft naar een digitale leefwereld waarin online kinderrechten worden gerespecteerd, kwetsbare groepen worden beschermd, en technologiebedrijven verantwoordelijkheid nemen.

- Het college wil dat socialemediaplatformen hun verantwoordelijkheid nemen om kwetsbare groepen, zoals jongeren, te beschermen. Dit wil het college bereiken middels nieuwe scherpere EU-wet- en regelgeving en strenge handhaving van bestaande EU wet- en regelgeving, zoals de Digital Services Act. Amsterdam zet daarbij onder andere in op minder verslavende algoritmes en designs, veilige privacy-instellingen by default voor minderjarigen, privacy-vriendelijke-leeftijdsverificatie en het snel en effectief opvolgen van meldingen van misstanden.

- Het college wil dat de nationale toezichthouders Autoriteit Persoonsgegevens en de Autoriteit Consument & Markt streng gaan handhaven en daarvoor voldoende financiële middelen ontvangen. Daarbij wil het college de ervaringen en ideeën van Amsterdamse jongeren over veiligere, prettigere en betere online platformen onder de aandacht brengen in Europa en bij het Rijk.

- Het college wil onderzoeken hoe innovatieve technologie kan worden ingezet voor oplossingen van maatschappelijke problemen van jongeren rond de online leefwereld: zogenoemde tech for good. Denk hierbij aan het onderzoeken hoe technologie kan helpen om online pesten tegen te gaan.

- Het college wil dat jongeren en hun opvoeders worden geholpen bij het omgaan met online grensoverschrijdend gedrag en weten waar zij terecht kunnen als het mis gaat.

- Het college wil samenwerken met andere Europese steden in een alliantie, aansluitend op bestaande netwerken zoals EUROCITIES.

Amsterdam streeft naar een digitale leefwereld waarin online kinderrechten worden gerespecteerd, kwetsbare groepen worden beschermd, en techbedrijven verantwoordelijkheid nemen.

4.3 Hoe willen we dat bereiken?

Hieronder worden de focuspunten en een aantal concrete activiteiten binnen deze actielijn beschreven:

1 Beleidsbeïnvloeding (regulering).

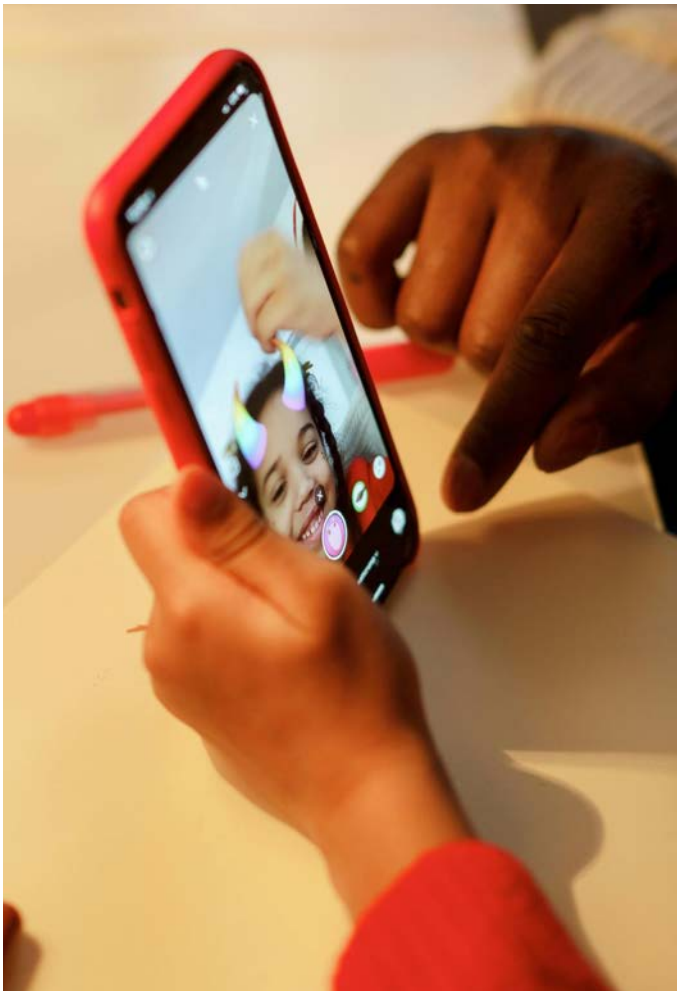
Amsterdam werkt op nationaal en Europees niveau aan scherpere regelgeving en betere handhaving. Dit betreft het aanpakken van online misstanden en het bevorderen van privacy, kinderrechten en veilige algoritmes. Dit doet Amsterdam binnen een stedenalliantie. Hierbij wordt gebruik gemaakt van al bestaande netwerken zoals de Cities Coalition for Digital Rights en EUROCITIES en worden er relaties aan gegaan met nieuwe Europese partnerorganisaties die actief zijn op dit onderwerp.

2 Ondersteuning als het mis gaat.

Jongeren en hun opvoeders worden geholpen bij het omgaan met online grens-overschrijdend gedrag. Denk bijvoorbeeld aan een foto die iemand zonder jouw toestemming openbaar heeft gemaakt of je privégegevens die zijn gedeeld. Samenwerking met de anonieme hulplijn Helpwanted speelt hierin een belangrijke rol. Ook onderzoekt de gemeente hoe slachtoffers verder ondersteund kunnen worden.

3 Activiteiten die bijdragen aan het beschermen van publieke en inclusieve waarden.

Het college wil een extra impuls geven aan de activiteiten van gemeente en maatschappelijke organisaties die jongeren beschermen tegen negatieve (online) dynamieken. Denk hierbij aan het beschermen van kwetsbare groepen en minderheden en het tegengaan van polarisatie en sociale ongelijkheid onder jongeren. Ook wil het college inzetten op het ontwikkelen van interventies of oplossingsrichtingen op het gebied van een inclusiever internet en contentmoderatie.



4 Inzetten nieuwe technologie en innovatie

Nieuwe technologieën kunnen een belangrijke rol spelen in het oplossen van uitdagingen rond de online leefwereld van jongeren. Zo kan AI helpen om ongewenste naaktbeelden online eerder te vinden of kan virtual reality bijdragen aan meer empathie over bijvoorbeeld cyberpesten. Binnen dit programma wil het college verkennen hoe technologie als oplossing ingezet kan worden en innovaties waar mogelijk stimuleren en faciliteren.

4.4 Wat gaan we doen?

Hieronder worden de activiteiten uit deze actielijn beschreven. Deze activiteiten kunnen worden aangepast en worden gedurende de looptijd van het programma aangevuld.

1 Beleidsbeïnvloeding (regulering)



Acties beleidsbeïnvloeding

Inzet voor scherpere EU wet- en regelgeving om ervoor te zorgen dat socialemediaplatformen hun verantwoordelijkheid nemen om kwetsbare groepen, zoals jongeren, te beschermen. Het gaat hierbij zowel om nieuwe scherpere EU-wet- en regelgeving, als om strenge handhaving van bestaande EU wet- en regelgeving, zoals de Digital Services Act. Amsterdam neemt initiatief voor een alliantie en zal zich richten op kennis uitwisselen, samen experimenten uitvoeren en gezamenlijk pleiten bij de EU voor strenge nieuwe regelgeving en strenge handhaving van bestaande wetgeving voor online platforms ter bescherming van jongeren in de online leefwereld.



Foto: Maria Bodil

ATTACHED – Digital youth

De gemeente Amsterdam heeft een unieke positie om te zorgen dat de ervaring van jongeren die zijn opgegroeid in de digitale wereld worden meegenomen in Europa.

Het project ATTACHED - Digital Youth richt zich daarom op het verzamelen en presenteren van de ervaringen en ideeën van Amsterdamse jongeren over veiligere, prettigere en betere online platformen. Op deze manier worden belangrijke thema's voor jongeren onder de aandacht gebracht in Europa. Dit doet Amsterdam ook middels het aanbieden van het manifest ATTACHED en mogelijk een fototentoonstelling in het Europees parlement.

Beperken reclame voor sociale media

Het college verkent de juridische mogelijkheden om reclame in de openbare ruimte voor socialemediagebruik en het gebruik van tieneraccounts door kinderen onder 13 jaar te beperken in Amsterdam.

2 Ondersteuning als het misgaat

Het college wil Amsterdamse jongeren online beter beschermen maar er ook voor zorgen dat er hulp is als het misgaat.



Samenwerking Helpwanted

Het college wil dat het makkelijk is om melding te maken als er online iets naars gebeurt en dat er ook actie ondernomen kan worden door het slachtoffer (beter) te helpen en/of beeldmateriaal waar mogelijk te verwijderen. Daarom wil het college zorgen dat jongeren, opvoeders en professionals weten waar ze terecht kunnen. De gemeente wil de komende twee jaar structureler samenwerken met de nationale anonieme hulplijn Helpwanted. Op het moment van schrijven is er een gezamenlijke pilot met Helpwanted. De samenwerking bestaat momenteel uit:

1. Dataverzameling over de aard en omvang van de Amsterdamse meldingen en hulpvragen.
2. Capaciteit om Amsterdammers te woord te kunnen staan.
3. Amsterdammers informeren over de mogelijkheid om online grensoverschrijdend gedrag (anoniem) te melden bij Helpwanted.

De gemeente verkent samen met Helpwanted hoe de samenwerking in de toekomst eruit kan zien en op welke manier deze meldvoorziening de grootste impact kan hebben voor de Amsterdammer. Denk aan onderwerpen als:

- het aanstellen van een verbindingsfunctionaris. Iemand die structureel de schakel vormt tussen Helpwanted, ketenpartners, en de gemeente, – o.a. door signalen op te halen, kennisdeling te organiseren (zoals webinars), aan te haken bij bestaande netwerken, en (lokale) samenwerkingen te versterken.
- Het opzetten van een (periodieke) vergelijkingscommissie en inhoudelijke verdieping.
- Een toegankelijke gratis toolkit voor opvoeders, professionals (bijv. docenten) en jongeren.
- De mogelijkheid te verkennen of deze pilot geïntensiveerd en doorontwikkeld kan worden tot een app.

Ook wordt bekeken hoe lotgenotengroepen rondom de online leefwereld kunnen worden gestimuleerd en versterkt.

Ideële en collectieve juridische acties tegen online kinderrechtenschending

De rechten van kinderen en jongeren staan op gespannen voet met de online leefwereld. Vanuit de taak als overheid om burgers te beschermen, faciliteert en ondersteunt het college, waar mogelijk, ideële en collectieve juridische acties tegen platformen en websites die de rechten van kinderen online ondermijnen. Hiermee wil het college duidelijk de boodschap verkondigen dat strafbaar en illegaal handelen consequenties heeft en individuele slachtoffers bijstaan.

3 Activiteiten die bijdragen aan het beschermen van publieke en inclusieve waarden

Het college initieert, faciliteert en ondersteunt projecten om jongeren (online) beter te beschermen en zet tegelijkertijd in op het borgen van inclusieve en publieke waarden.

Deelname aan PPS- Online Content Moderatie (vervolg PrOCoM- project contentmoderatie)

Het ministerie van Justitie en Veiligheid heeft samen met ECP in 2024 een publiek-private samenwerking opgezet rond online contentmoderatie getiteld 'PrOCoM'. Hier namen zowel platformen (zoals Meta, TikTok, Snapchat, Wetransfer), overheden en andere organisaties (bijv. Autoriteit online Terroristisch en Kinderpornografisch Materiaal (ATKM), Politie, Offlimits, SIDN Fonds) aan deel. Uitkomsten hiervan was bijvoorbeeld een eindadvies over het tot stand brengen van een laagdrempelige meldvoorziening voor onrechtmatige content (LMV), namelijk: Helpwanted (onderdeel van Offlimits). De PPS loopt tot eind 2025. Amsterdam wil deelnemen aan een mogelijk vervolg en ziet de meerwaarde van deelname aan dit soort initiatieven. Over samenwerking met de platformen is het college van mening dat het belang van het beschermen van jongeren zwaarder weegt dan bezwaren over het businessmodel en onverenigbare waarden van de platformen. Wel wordt dit altijd zorgvuldig afgewogen.



Bloomberg Mayor Challenge – Online veiligheid meisjes (indien toekenning subsidie)

Amsterdam heeft een aanvraag gedaan voor de Bloomberg Mayors Challenge. Deze challenge biedt de kans om nieuwe en gewaagde oplossingen te ontwikkelen voor een maatschappelijk probleem. De inzending gaat over het thema online leefwereld met focus op de (online) veiligheid en empowerment van meisjes. Amsterdam wil graag op innovatieve wijze, in co-creatie, tot vernieuwende interventies en nieuwe handelingsperspectieven komen. De stad die wordt uitgekozen krijgt een miljoen dollar van Bloomberg Philantropies om de oplossingsrichtingen van dit vraagstuk verder uit te werken en te ontwikkelen.

Project ontwerplab Connect: Are the boys alright?

Van vrouwelijke professoren die hun baan niet meer kunnen doen in Australië door de invloed van Andrew Tate, de normalisering van Incel jargon (een vaak misogyn jargon van onvrijwillig celibataire mannen), tot de opkomst van de tradwife (vrouw die de traditionele huwelijksrollen volgt). Algoritmes maken van kleine niche-trends snel grote trends die invloed hebben op de samenleving. Door middel van ontwerp kan de complexe interactie tussen jongeren, online platformen en de bredere samenleving beter worden begrepen. Welke rol kunnen steden spelen in het vormgeven van een digitale omgeving waarin diversiteit wordt gewaardeerd en waarin jongeren zich veilig voelen om verschillende perspectieven te verkennen? Door ontwerpend onderzoek te doen, kunnen concrete interventies worden ontwikkeld die bijdragen aan een inclusievere en veerkrachtigere samenleving.



Samen Sterk Tegen Online Haat en Discriminatie

Het project ‘Samen Sterk Tegen Online Haat en Discriminatie’, uitgevoerd door Netwerk Mediawijsheid en Diversion in opdracht van het ministerie van Sociale Zaken en Werkgelegenheid, richt zich op het bestrijden van online haat en discriminatie. Dit gebeurt door interventies te ontwikkelen die jongeren helpen om de sociale normen online te bevorderen. De gemeente Amsterdam maakt deel uit van het lerend netwerk en onderzoekt, zodra de interventies uitgewerkt zijn, de mogelijkheid om interventies in te zetten voor Amsterdamse jongeren.



Project ontwerplab Connect: Safe Spaces

LHBTIQA+ jongeren verdienen een veilige omgeving om zichzelf te zijn, zowel online als offline. Safe Spaces pakt specifieke uitdagingen aan waar 18- en 18+ LHBTIQA+ jongeren mee te maken krijgen. Uit onderzoek blijkt dat deze groep vaker te maken heeft met pesterijen, discriminatie en geweld, wat leidt tot angst, depressie en suïcidale gedachten. Safe Spaces zet zich in voor een inclusieve (digitale) samenleving door online veiligheid te bevorderen, weerbaarheid tegen discriminatie te vergroten en tools te ontwikkelen voor een veiligere online ervaring.

Beschermen digitale kinderrechten op school

De gemeente zet zich in voor het respecteren en beschermen van digitale kinderrechten, zoals privacy, toegang tot betrouwbare informatie en bescherming tegen schadelijke content. Het college wil hier zowel bewustwording over creëren, als onderwijsinstellingen handelingsperspectief bieden. Hierbij worden onderwijsinstellingen gestimuleerd om na te denken over de vraag welke invloed digitale technologie op hun onderwijs heeft. Door de privacy, veiligheid en welzijn van kinderen centraal te stellen bij de implementatie van digitale producten en diensten worden potentieel schadelijke effecten van technologie proactief geïdentificeerd en voorkomen.

Acties:

- Het stimuleren tot het gebruik van en het informeren over de mogelijkheid tot een kinderrechtencheck op onderwijstechnologie.
- Het ontraden van surveillancesoftware en het stimuleren van andere (technologische) mogelijkheden om sociale media te blokkeren tijdens schooltijd nu kinderen massaal apps op hun laptops downloaden sinds het smartphone verbod. Als reactie hierop zetten scholen monitorsoftware in om toezicht te houden, wat door leerlingen als storend wordt ervaren.[24]
- Amsterdamse onderwijsinstellingen laten kennismaken met de ethische bijsluiter en de Amsterdamse Tada-waarden.[25] Deze waarden zijn leidend voor het verantwoord gebruik van data en het verantwoord ontwerpen van technologie in de stad. Deze waarden worden in 2025 geüpdatet en kunnen worden aangepast en relevant gemaakt voor de onderwijssector.

4 Inzetten nieuwe technologie en innovatie

NETIQUETTE

Samen met groep 8-leerlingen van een Amsterdamse school wordt onderzocht hoe technologie kan helpen om online pesten tegen te gaan. In het Netiquette Lab wordt bekeken hoe technologie kan worden ingezet om online gedrag automatisch te sturen, vergelijkbaar met hoe een flitspaal werkt in het verkeer. Online vinden onder jonge kinderen veel (micro) overtredingen plaats, vaak zonder dat kinderen (of hun opvoeders) zich daarvan bewust zijn, zoals “sticker-wars” of het doorsturen van expliciete content. Platformen hebben weinig prikkels om hier actie op te ondernemen. Daarom nemen volwassenen, zoals leraren in klassen-apps of jongerenwerkers in groepschats, soms de rol van content-moderator op zich, maar zij kunnen niet 24/7 aanwezig zijn.

5 Actielijn 3

Normverschuiving en verantwoord gebruik



Deze actielijn richt zich op het veranderen van normen rondom smartphone- en sociale mediagebruik bij kinderen en jongeren en de rol die technologie in hun leven heeft. Het college informeert opvoeders over de risico's van de digitale wereld en stimuleren hen om smartphonegebruik en toegang tot sociale media op jonge leeftijd uit te stellen. Hierbij hanteren het college een flexibele aanpak die zoveel mogelijk aansluit bij nieuwe politieke ontwikkelingen en wetenschappelijke inzichten.

5.1 Het belang

Het veelvuldig gebruik van smartphones kan een negatieve invloed hebben op de gezondheid en het welzijn van jongeren. Jongeren zijn steeds meer online. De gemiddelde schermtijd van middelbare scholieren is 6,5 uur per dag. Voor een kwart van de jongeren is dit zelfs meer dan 8 uur per dag.[26] Kinderen krijgen steeds jonger een telefoon. Het college gaat momenteel uit van een gemiddelde leeftijd van 9/10 jaar. In 2021 had 59% van de 7/8-jarigen een telefoon en 87% van de 9/10-jarigen.[27] Overmatig of problematisch gebruik van digitale media kan leiden tot (mentale) gezondheidsproblemen. Overmatig gebruik leidt tot stress, slaapproblemen en verminderde concentratie en gaat vaak ten koste van beweging en sociale interacties. Sociale media versterken gevoelens van onzekerheid, angst en onveiligheid, met name bij tienermeisjes.

5.2 Wat willen we bereiken?

- Het doel is een gezonde digitale samenleving waarin jongeren bewust en gebalanceerd omgaan met technologie.
- De gemeente wil dat kinderen later en minder vaak smartphones en sociale media gebruiken, zodat er meer ruimte komt voor sociale interactie en andere zaken die bijdragen aan een gezonde ontwikkeling.
- De gemeente wil opvoeders en professionals helpen om gezonde normen te stellen. Opvoeders zijn op de hoogte van de risico's van schermgebruik en sociale media.
- Omdat wetenschappelijke consensus en concrete richtlijnen vooralsnog ontbreken, neemt de gemeente Amsterdam het voortouw door opvoeders aan te moedigen hun kinderen gedurende hun basisschooltijd smartphonevrij te houden en later te starten met het gebruik van sociale media, in ieder geval niet voor 13 jaar.

5.3 Hoe willen we dat bereiken?

Hieronder worden de focuspunten en een aantal concrete activiteiten binnen deze actielijn beschreven:

1 Het ontwikkelen van interventies

om schermgebruik te verminderen en gezonde digitale gewoontes aan te leren. Zo werkt het college middels een creatieve ontwerpende aanpak aan strategieën om jongeren gezonde digitale gewoontes aan te leren. Zoals Digital Detox: Disconnect to Reconnect en het Research- en designprogramma Space Teen.

2 Het creëren van bewustwording

die bijdraagt aan het verschuiven van normen, bijvoorbeeld met de tentoonstelling ATTACHED over de relatie van jongeren met hun smartphone en de online platformen. Maar ook door het intensiveren van een bewustwordingscampagne van het rijk.

3 Ondersteunen van initiatieven

die inzetten op minder schermtijd zoals Smartphonevrij Opgroeien of het experimenteren met schermvrije zones.

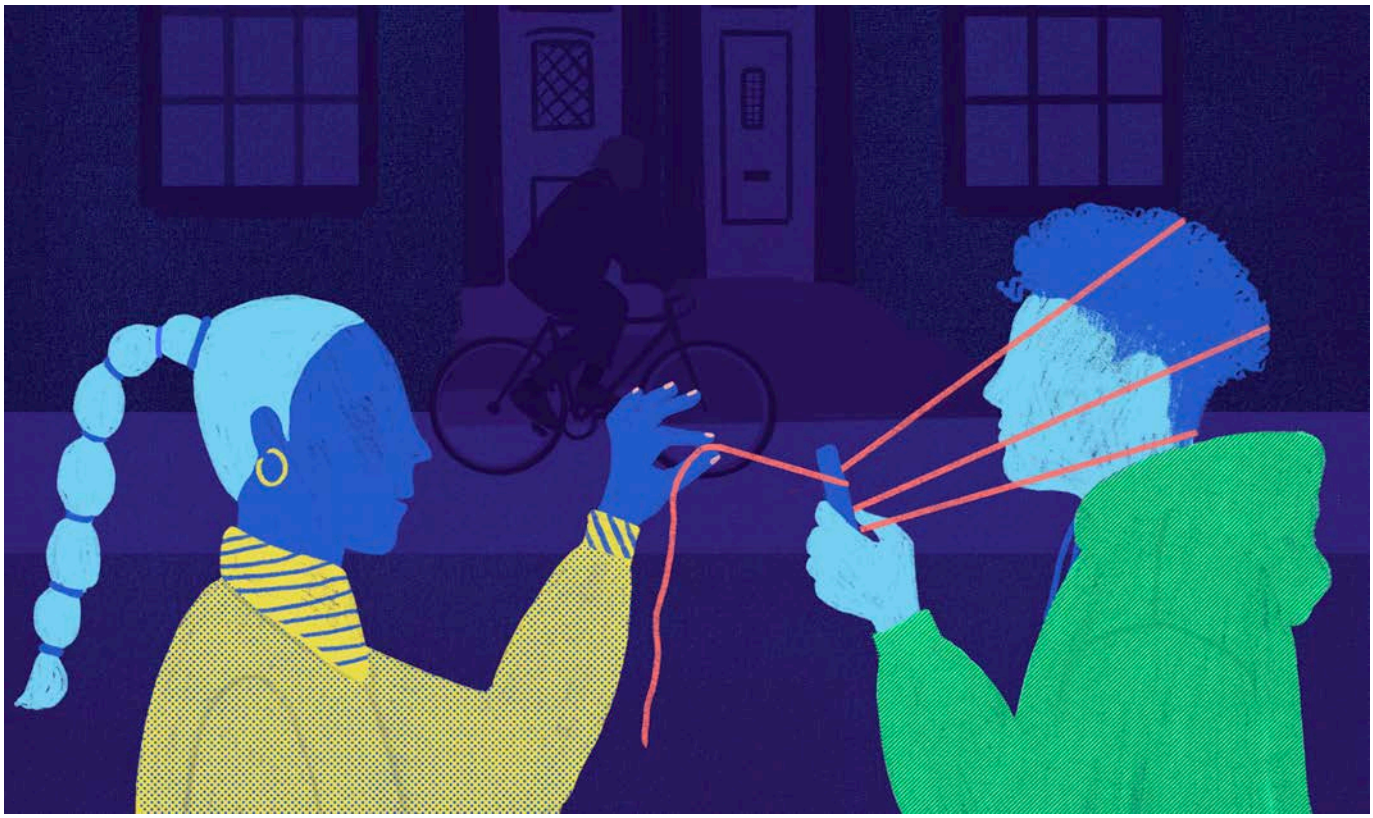


Op de foto staan Wethouder Scholtes, Koningin Maxima en een aantal Amsterdam jongeren. Koningin Máxima, erevoorzitter van Stichting MIND Us, was aanwezig bij de conferentie 'Kliks & Kwesties: Jong en Online'. De bijeenkomst markeerde de start van een brede maatschappelijke dialoog en agenda over een veilige online leefomgeving voor kinderen en jongeren. De conferentie vond plaats op Safer Internet Day en werd georganiseerd door UNICEF Nederland, MIND Us en de gemeente Amsterdam. De jongeren op de foto waren aanwezig op het event om relatietherapie voor je socials aan bezoekers te geven. Zodat ook volwassenen aan het denken werden gezet over de invloed van sociale media op hun leven.

5.4 Wat gaan we doen?

Hieronder worden de activiteiten uit deze actielijn beschreven. Deze activiteiten kunnen worden aangepast en worden gedurende de looptijd van het programma aangevuld.

1 Ontwikkelen interventies om schermgebruik te verminderen



Subsidieaanvraag Space Teen - Reclaim The Teen Age from Addictive Algorithms

Amsterdam sluit als partner aan bij de subsidietoekenning van ClickNL voor 'Space Teen'. Space Teen is een research- en designprogramma (van 2024-2027) opgezet door de UVA en designcollectief Scrollscrollscroll dat jongeren weerbaarder wil maken tegen de verslavende effecten van socialemediaplatformen. Dit doen ze door interventies te ontwerpen, zoals games, apps, campagnes, etc. gebaseerd op wetenschap en geanalyseerd door onderzoekers. Daarnaast wordt de creativiteit van ontwerpers ingezet, die nauw samenwerken met jongeren om tot snelle, pragmatische en innovatieve oplossingen te komen. Het programma omvat drie pilots van elk ongeveer een jaar, waarin interventies worden ontwikkeld om jongeren en hun sociale omgeving te helpen meer tijd en controle te herwinnen. De nadruk ligt op het ontwikkelen van interventies die opgeschaald of verder ontwikkeld kunnen worden bijvoorbeeld met hulp van betrokken partijen als KPN, NEMO, Young.media en Kinderpostzegels. Het is geen strijd tegen de telefoon, maar een gezamenlijke zoektocht met jongeren, verzorgers, jongerenwerkers en leraren naar een toekomst waarin technologie en jeugd in balans samenkomen.

Ontwerpideeën studenten

Via het Centre of Expertise Creative Innovation (COECI) doen studenten van de Hogeschool van Amsterdam binnen de Minor Behavior Design onderzoek voor ons, naar de digitale leefomgeving van hun leeftijdsgenoten. In 2024 bedachten zij creatieve peer-2-peer ontwerpideeën om schermgebruik te kunnen verminderen. Begin dit jaar pakten groepjes studenten opnieuw twee vraagstukken op rondom sociale media, dit keer over mentaal welzijn en misinformatie. In het najaar gaan de studenten opnieuw met twee vraagstukken aan de slag.

Digital Detox - Disconnect to Reconnect

Het ontwerpcollectief Scrollscrollscroll richt zich met het Digital Detox-project op het ontwikkelen van creatieve strategieën om jongeren gezondere digitale gewoontes aan te leren en hen te helpen weer verbinding te maken met de wereld om hen heen. In 2025 worden twee richtingen gevalideerd en bijbehorende prototypes ontwikkeld:

1 It's Time to Wake Up – Een preventieve interventie in de vorm van challenges, een wekker en focustimer voor brugklassers om smartphone-afhankelijkheid te verminderen. →

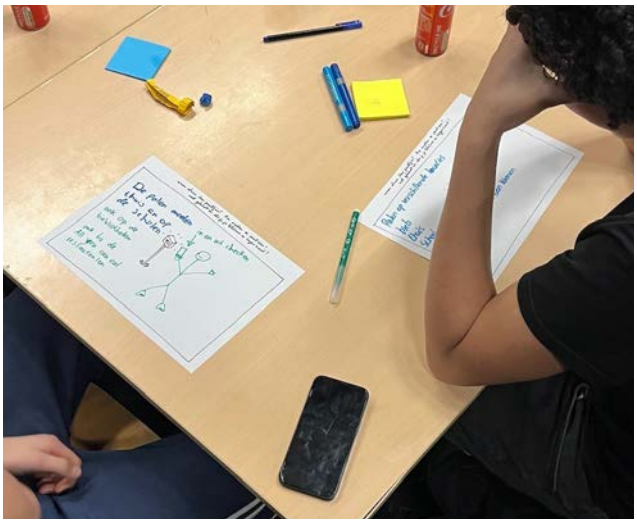






Foto: Ontwerpcollectief ScrollScrollScroll

2 Check Out, Tune In, Save Up – Een interventie die gericht is op het veranderen van bestaand gedrag, door check-out punten op semi-openbare plekken te creëren die jongeren helpen hun schermtijd te verminderen en concentratie te verbeteren bijvoorbeeld bij bibliotheken of huiswerkbegeleiding.

De eerste pilots met Check-out bij OVER Huiswerkbegeleiding en OBA Oosterdok zijn inmiddels achter de rug. De pilot met de wekkers loopt nog. Afhankelijk van de resultaten worden in het najaar van 2025 de prototypen verder ontwikkeld en worden de pilots waar mogelijk opgeschaald.

2 Bewustwording creëren die bijdraagt aan het verschuiven van normen

Door middel van communicatie en initiatieven wil het college bewustwording creëren over de positieve en negatieve effecten van smartphone gebruik voor jongeren.

Tentoonstelling ATTACHED

ATTACHED, een project vanuit het ontwerplab Connect, belicht de relatie van zes Amsterdamse jongeren met hun telefoons en sociale media. De fotoserie maakt de (vaak) complexe, onzichtbare en persoonlijke relatie met hun telefoon zichtbaar. Deze fotoserie wordt in 2025 en/of 2026 tentoongesteld op een aantal locaties in de stad, waar eventueel ook co-designsessies georganiseerd bij worden. Ook wordt er een lesbrief voor jongeren ontwikkeld. Hiermee worden inzichten en oplossingen verzameld voor een veilige digitale wereld, die vervolgens toegevoegd kunnen worden aan het manifest ATTACHED: een manifest voor een gezondere digitale jeugd. Dit manifest biedt concrete aanbevelingen voor een digitale omgeving waarin gezondheid en welzijn bevorderd worden. Het tentoonstellen van ATTACHED vergroot bewustwording door de complexe relatie van jongeren met technologie zichtbaar te maken, opent het gesprek en stimuleert normverschuiving.





Foto's: Maria Bodil

Intensiveren communicatiecampagne vanuit het Rijk

Opvoeders spelen een belangrijke rol in het begeleiden van jongeren in de online wereld. Het college wil opvoeders hiervan bewust maken en motiveren tot gedragsverandering. Het Rijk ontwikkelt momenteel een bewustwordingscampagne voor opvoeders. Vanuit Amsterdam wordt bekeken met welke insteek een intensivering van deze campagne van meerwaarde en wenselijk is; denk aan andere doelgroepen en kanalen. Op het moment van schrijven is nog niet precies duidelijk is wat de boodschap van de campagne gaat zijn, de precieze invulling van de activiteiten op dit gebied zijn dan ook nog niet concreet.



Foto: Maria Bodil

ESDIT (Ethics of Socially Disruptive Technologies)

Er is een groeiende trend van individuele isolatie in openbare ruimtes, deels veroorzaakt door audiodevices zoals koptelefoons en noise-cancelling oordoppen. Dit leidt tot minder spontane sociale interactie en een verminderde betrokkenheid bij de directe omgeving. Amsterdam werkt samen met o.a. de TU Delft en TU Eindhoven in het onderzoekstraject ESDIT. Binnen ESDIT wordt onderzocht hoe (digitale) interventies ontwikkeld kunnen worden om meer sociale interactie te bevorderen in openbare ruimten zoals parken, pleinen en het openbaar vervoer.

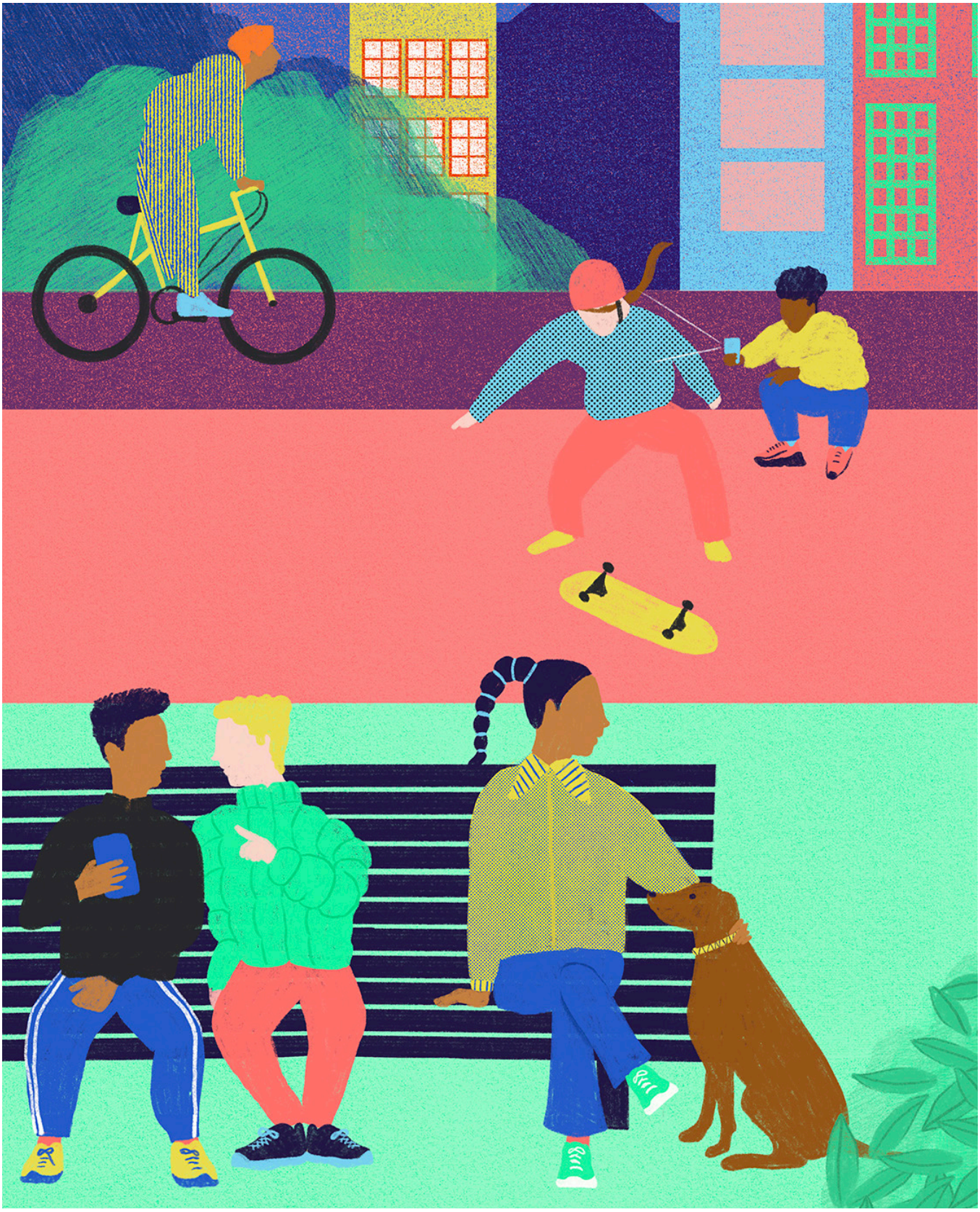
3 Ondersteunen van initiatieven

Het college wil maatschappelijke initiatieven en bottom-up initiatieven en ondersteunen die bijdragen aan de gewenste normverschuiving. Hiermee wordt er beter aangesloten bij de behoefte en wordt het reeds bestaande draagvlak in de stad vergroot. Voorbeelden hiervan zijn:

Smartphonevrij Opgroeien

Smartphonevrij Opgroeien is een ouderbeweging geïnspireerd door de Smartphone Free Childhood beweging die in het Verenigd Koninkrijk in 2024 is gestart. Sinds de lancering in juli 2024 zijn opvoeders op meer dan 166 Amsterdamse basisscholen al een Smartphonevrij Opgroeien-appgroep gestart. Met de bijdrage vanuit de gemeente Amsterdam organiseert Smartphonevrij Opgroeien een reeks van 30 ouderbijeenkomsten op basisscholen in Amsterdam. Met als doel: opvoeders verbinden en bewustzijn creëren rondom de steeds jonger wordende norm van eigen smartphonebezit onder kinderen. De beweging verbindt opvoeders die een smartphone voor hun kind willen uitstellen en verstrekt informatie over de mogelijke impact van het gebruik van een smartphone op kinderen. Hierdoor weten opvoeders dat zij er niet alleen voor staan en dat verandering van de huidige norm haalbaar is.





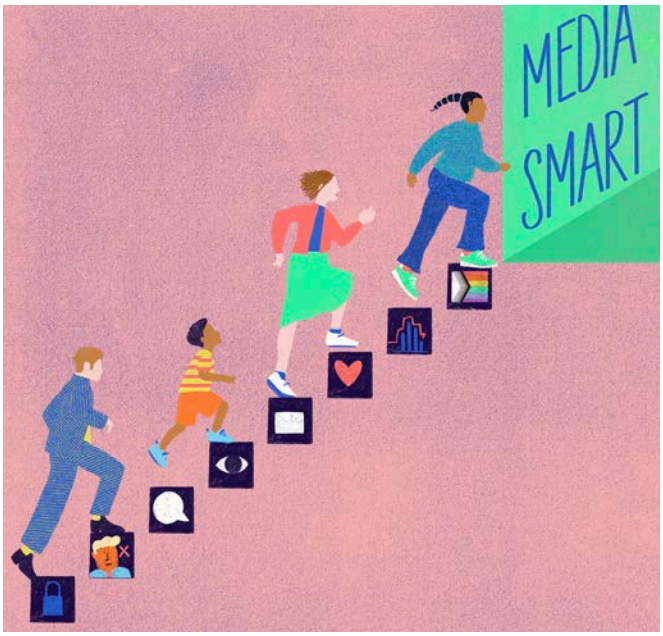
Offline alternatieven stimuleren

Er wordt onderzocht hoe er gezorgd kan worden voor meer offline-initiatieven voor jongeren als alternatief voor de tijd die ze doorbrengen op een scherm en hoe deze offline-initiatieven beter onder de aandacht gebracht kunnen worden van Amsterdamse jongeren.

6 Actielijn 4

Vergroten van digitale weerbaarheid

Binnen deze actielijn staat het versterken van digitale weerbaarheid en veerkracht van jongeren centraal. Dit stelt hen in staat bewuster, creatiever en vaardiger om te gaan met de kansen en risico's van de digitale samenleving. Daarnaast gaat deze actielijn over de rol van opvoeders en professionals. Het doel is dat zij over de juiste kennis en tools beschikken om jongeren hierbij te ondersteunen.



"Digitale weerbaarheid en veerkracht is een unieke combinatie van kennis, vaardigheden en attitudes, weerspiegeld in zichtbaar gedrag. Deze stelt kinderen en jongeren in staat om met succes de kansen van de online wereld te benutten en tegelijkertijd effectief om te gaan met de risico's ervan. Bij digitale veerkracht gaat het om het effectief gebruik van strategieën die helpen terug te veren bij vervelende online-ervaringen en digitale stress"

Esther Rozendaal,
hoogleraar Digitale weerbaarheid en veerkracht

6.1 Het belang

Het vergroten van digitale weerbaarheid is essentieel om de negatieve effecten van de digitale leefwereld te beperken. Jongeren worden online geconfronteerd met uitdagingen zoals desinformatie, cyberpesten, scherm-, gok- en gameverslaving, schadelijke content en verlies van privacy. Zonder de juiste ondersteuning kunnen deze risico's leiden tot mentale gezondheidsproblemen, sociale isolatie en verminderde zelfredzaamheid. Daarnaast hebben professionals en opvoeders een belangrijke rol in het begeleiden en beschermen van jongeren in de digitale wereld, maar ook zij hebben vaak behoefte aan meer kennis en handelingsperspectief. Het jongerenwerk speelt, naast het tegengaan van negatieve effecten en vergroten van de online weerbaarheid, ook een belangrijke rol in het aansluiten bij de (online) leefwereld van jongeren. Vanuit de 'raadsbrief vakkundig jongerenwerk' is het de doelstelling om digitaal jongerenwerk en de daarbij horende doorontwikkelingen onderdeel te maken van het reguliere jongerenwerk. Ook is het thema onderdeel van het curriculum van de Amsterdamse Jongerenwerk Academie.

6.2 Wat willen we bereiken?

- Amsterdamse jongeren kunnen op een bewuste, zelfverzekerde en veilige manier gebruik van hun online omgeving en de mogelijkheden ervan benutten. Ook als kinderen en jongeren nog geen toegang hebben tot smartphones of sociale media, is het van groot belang om hen op andere manieren mediawijs te maken en afspraken te maken over het gebruik in de toekomst.

- Opvoeders en professionals beschikken over de juiste kennis en tools om jonge Amsterdammers hierbij te ondersteunen. Ze zijn op de hoogte van de risico's van schermgebruik en sociale media.

6.3 Hoe willen we dat bereiken?

Hieronder worden de focuspunten en een aantal concrete activiteiten binnen deze actielijn beschreven:

1 Digitale weerbaarheid van jongeren vergroten

om negatieve effecten van de online leefwereld tegen te gaan en kansen te benutten. Dit doet het college door het ondersteunen van initiatieven, het starten van projecten en middels preventie-activiteiten. Denk hierbij aan het opschalen van de preventie-activiteiten van de GGD en OKT voor kinderen van 0-18 jaar en hun opvoeders m.b.t. beeldschermgebruik.

2 Kennis, vaardigheden en tools voor professionals en opvoeders om jongeren online beter te kunnen begeleiden en beschermen.

Dit doet het college o.a. door het versterken van professionals in het jongerenwerk en op scholen. Bijvoorbeeld door deskundigheidsbevordering vanuit de GGD over de impact van overmatig en problematisch gebruik van digitale middelen en digitale weerbaarheid.



6.4 Wat gaan we doen?

Hieronder worden de activiteiten uit deze actielijn beschreven. Deze activiteiten kunnen worden aangepast en worden gedurende de looptijd van het programma aangevuld.

1 Digitale weerbaarheid van jongeren vergroten



Foto: Mafecha

Project ontwerplab Connect: Spacebeest – Growing up digital

Spacebeest is een innovatieve installatie in de bibliotheek die kinderen (4-10 jaar) uitnodigt om de digitale wereld op een speelse manier te ontdekken. Door hun eigen tekeningen te digitaliseren en tot leven te wekken op de muren van de bibliotheek, ontwikkelen ze niet alleen digitale vaardigheden, maar leren ze ook hoe ze zelf vorm kunnen geven aan de digitale wereld om hen heen. Door gebruik te maken van de expertise van partners op het gebied van digitale kunst en educatie, worden kinderen nog meer geïnspireerd en uitgedaagd om hun creativiteit en technologische vaardigheden te ontplooien.

ChatLicense voor kinderen

De app ChatLicense laat kinderen (en opvoeders) leren over digitaal gezond en veilig gedrag. Via een wetenschappelijk onderbouwde game leren kinderen over belangrijke thema's als online pesten, schermtijd en sociale media. In 2024 is een eerste pilot met Chatlicense gestart en zijn er vouchers beschikbaar gesteld voor Amsterdamse gezinnen. Het project wordt momenteel geëvalueerd en er wordt bekeken of en hoe een vervolg gegeven kan worden aan het project. participatie vergroot in de digitale samenleving. Jongeren leren wat data is, wat de kansen en risico's ervan zijn en welke mogelijkheden er zijn om meer grip te krijgen op hun eigen data.



Project Online Schulden Jongeren

Dit project betreft een promotieonderzoek naar het voorkomen van (online) schulden bij jongeren door de stem van jongeren mee te nemen bij het ontwikkelen van twee aanpakken gericht op het voorkomen van schulden bij jongeren. Samen met de directies Werk, Participatie en Inkomen, en Onderwijs wordt onderzocht hoe jongeren (16-27 jaar) en professionals (beleidsmakers, sociaal werkers, onderzoekers, docenten) in co-creatie en met gezamenlijke besluitvorming een aanpak kunnen (door) ontwikkelen voor de preventie van schulden bij jongeren die aansluit bij hun leefwereld. Ook wordt onderzocht of er andere initiatieven ondersteund kunnen worden die jongeren weerbaar maken tegen online gokken, achteraf betalen of andere activiteiten die negatieve gevolgen hebben op hun financieel welzijn.

GGD EN OKT: gezond schermgebruik en online weerbaarheid

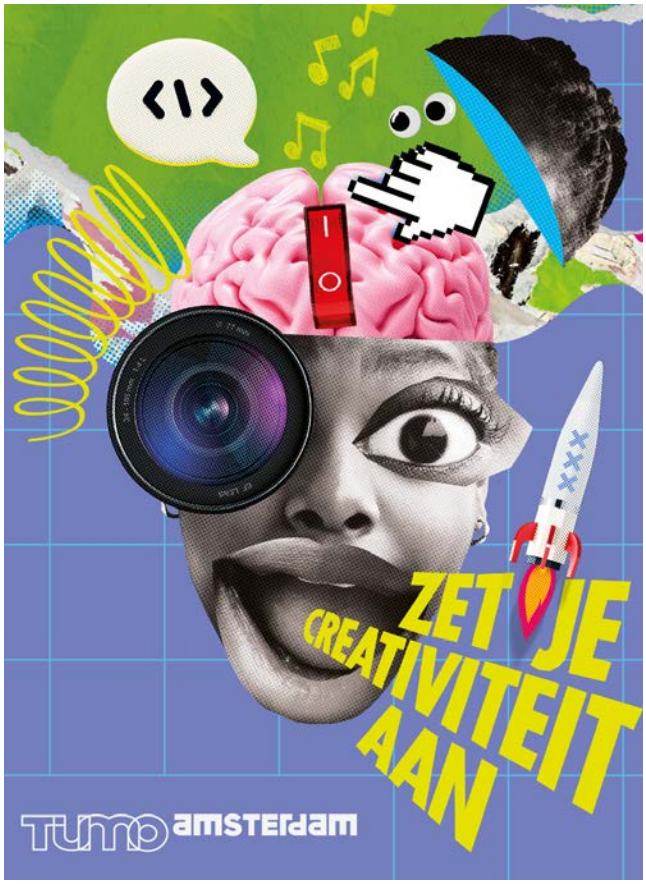
De GGD (Thrive, Gezonde School en Jeugdgezondheidszorg) en Stichting OKT zetten zich in om kinderen gezond en veilig te laten opgroeien door o.a. gezond gedrag te bevorderen, de gezondheid te beschermen door middel van een systematische aanpak van achterliggende oorzaken van gezondheidsproblemen en door het bieden van preventieve ondersteuning en jeugdhulp aan kinderen van 0-18 jaar (en hun opvoeders). De GGD gaat in nauwe samenwerking met het OKT de collectieve preventie-activiteiten op scholen en in de wijk opschalen. Denk hierbij aan themabijeenkomsten voor jongeren en opvoeders over gezond opvoeden en opgroeien met onderwerpen als voorlichtingen over de impact van sociale media op de mentale gezondheid, online weerbaarheid, beeldschermgebruik en digitale balans. Hiervoor worden voorlichtingen en oudermaterialen ontwikkeld waarin de richtlijnen voor schermgebruik en smartphone gebruik worden opgenomen. Dit doen GGD en OKT niet alleen maar met partners zoals Smartphonevrij Opgroeien, Bureau Jeugd en Media en MIND US.



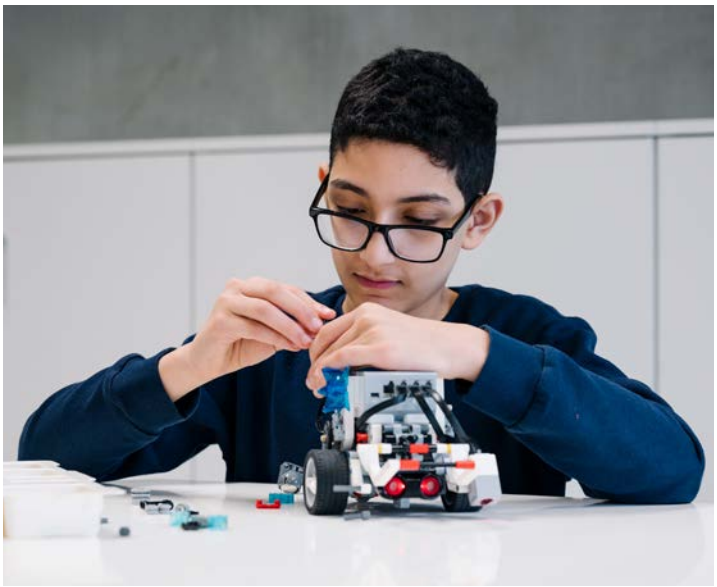
TUMO

TUMO is een gratis internationaal naschools programma. Tieners kunnen er vaardigheden leren op het snijvlak van design en technologie. Zo stappen zij bijvoorbeeld in de wereld van game design, muziek, robotica of programmeren. Een gratis programma zoals TUMO dat gericht is op creativiteit, techniek en digitale kennis zorgt ervoor dat alle jongeren dezelfde kansen krijgen, ongeacht hun opleiding of achtergrond en dat ze zich beter leren verhouden tot technologie. Het eerste TUMO programma (drie-jarige pilot) in Nederland wordt onderdeel van OBA Next, het innovatieprogramma van de OBA, en opent in september 2025 in Amsterdam Zuidoost.









OBA Maakplaatsen

In de OBA Maakplaatsen leren kinderen (8-12) om technologische en creatieve vaardigheden te integreren zoals Visual Storytelling, Mode & Design, 3D Ontwerp en Kunst & Technologie. Ze worden hierbij ondersteund door professionals en Maakplaatscoaches. De kinderen leren om de aanwezige apparatuur en software effectief in te zetten bij het ontwikkelen van innovatieve oplossingen en producten. Door deze vaardigheden te leren kunnen kinderen zich ook beter verhouden tot technologie en draagt dit bij aan hun digitale weerbaarheid.



2 Kennis, vaardigheden en tools voor professionals en opvoeders om jongeren online beter te begeleiden en beschermen.

Versterken jongerenwerk

Er wordt onderzocht hoe projecten en initiatieven beter kunnen aansluiten bij de leefwereld van jongeren. De directie Jeugd, Zorg en Diversiteit wil binnen dit plan het (online) jongerenwerk versterken. Bijvoorbeeld door een lesmodule te ontwikkelen.

Lesmodule trends voor docenten

Er wordt in 2026 - zodra de huidige trendmonitors via het jongerenwerk in de wijk op een aantal locaties zijn opgestart en goed lopen - een lesmodule ontwikkeld, in samenwerking met Samen voor Jongeren Amsterdam. Het doel is het bewust maken van docenten van de online leefwereld van jongeren en hen inzicht geven in welke online jongerentrends er spelen. Door middel van de lesmodule krijgen docenten handvatten over hoe zij het gesprek kunnen aangaan met jongeren over hun online leefwereld. De gesprekken tussen docenten en jongeren dragen bij aan het versterken van wederzijds begrip, de sociale cohesie binnen de klas en de online weerbaarheid van jongeren.

GGD: extra inzetten op deskundigheidsbevordering van professionals en vrijwilligers

Samen met kennisinstituten als het Trimbos Instituut, Stichting Nederlands Centrum Jeugdgezondheid (NCJ) en het Nederlands Jeugdinstituut (NJi) wil de GGD bijdragen aan kennis en inzicht over effectieve maatregelen om de gezonde ontwikkeling van kinderen en jongeren te beschermen en gezond digitaal gedrag te bevorderen. De GGD zal extra inzetten op deskundigheidsbevordering van professionals en vrijwilligers die werken met de doelgroep over de impact van overmatig en problematisch gebruik van digitale middelen op onder andere de mentale gezondheid en slaapproblematiek. Er wordt input geleverd voor de landelijke richtlijnen voor opvoeders rondom schermgebruik en smartphone gebruik. Wanneer deze definitief zijn dan worden deze verspreid in Amsterdam. Voor scholen (po, vo en mbo) is er advies en ondersteuning mogelijk via de Gezonde School-aanpak. Scholen kunnen advies en ondersteuning krijgen bij het opstellen en implementeren van schoolbeleid en maatregelen om leerlingen en studenten te beschermen tegen de negatieve impact van de online leefwereld. Ook kunnen scholen advies en ondersteuning krijgen bij mediawijsheid onderdeel maken van het curriculum en bij het organiseren van ouderbijeenkomsten of scholingsbijeenkomsten voor het schoolteam.



Amsterdamse leerlingen en onderwijsinstellingen mediawijs

meest mediawijze van Nederland. Er wordt samen met onderwijsinstellingen (primair onderwijs, voortgezet onderwijs, mbo, hbo en wo) verkend of er een gezamenlijke set aan maatregelen, acties en gezamenlijke waarden rondom digitale gezondheid en veiligheid kan worden opgesteld. Denk bijvoorbeeld aan:

- Het verminderen van het gebruik van smartphones op scholen, wat verder reikt dan het bestaande landelijke smartphonebeleid; denk aan uniforme afspraken rondom het smartphonebeleid en schermvrije zones rondom scholen.
- Binnen het primaire onderwijs: gezamenlijke inzet om gedurende de basisschooltijd de kinderen smartphonevrij te houden en dit ook uit te dragen naar opvoeders.
- Onderzoeken wat er op mbo's, hbo's en universiteiten mogelijk en wenselijk is m.b.t. smartphone- en socialemediagebruik.
- Het organiseren van ouderbijeenkomsten in samenwerking met het onderwijs om bewustwording te creëren en handvatten te bieden aan opvoeders.
- Deelname aan de Week van de Mediawijsheid.
- Een uniforme manier van disciplineren als het gaat om ernstig online grensoverschrijdend gedrag (bv. bangalijsten).

- Afspraken over de instellingen in leerlingvolgsystemen zoals Magister (geen cijfers publiceren buiten schooltijd).
- Het aansluiten bij relevante netwerken en bestaande convenanten.
- Het vergroten van Mediawijsheid van alle Amsterdamse leraren.





Op de foto zitten kinderen op een schoolplein, elk in hun eigen wereld. Steeds vaker spreken zij daar bijvoorbeeld af om te gamen voor school. Het college verkent voor het onderwijsmanifest of daar ook andere oplossingen voor bedacht kunnen worden en kinderen weer verleid worden om weer te spelen met elkaar. De foto met de tegel is een conceptbeeld ter illustratie.

GGD en OKT: Beeldschermgebruik en online weerbaarheid

De GGD (Gezond Leven en Jeugdgezondheidszorg) en Stichting OKT zetten zich in om kinderen gezond en veilig te laten opgroeien door o.a. gezond gedrag te bevorderen en de gezondheid te beschermen door middel van een systematische aanpak van achterliggende oorzaken van gezondheidsproblemen en door het bieden van preventieve ondersteuning en jeugdhulp aan opvoeders (en kinderen).

Denk hierbij aan het informeren over gezond opgroeien in een digitale wereld en gezond schermgebruik. Dit wordt onder andere gedaan op consultatiebureaus zodat ook opvoeders van jonge kinderen al heel vroeg en op tijd de juiste begeleiding krijgen. Maar dit doet het college ook met themabijeenkomsten voor ouders over gezond opvoeden en opgroeien met onderwerpen als voorlichtingen over de impact van sociale media op de mentale gezondheid, online weerbaarheid, beeldschermgebruik en digitale balans. In de loop van 2025 wordt gekeken of de huidige werkwijze en informatiematerialen voldoende aansluiten bij de behoefte van opvoeders en wat hierin nodig is voor contactmomenten, informatiebijeenkomsten, groepsactiviteiten en communicatiematerialen.

7 Gemeentelijke organisatie en de online leefwereld van jongeren: hoe verder?

De scheidslijn tussen online en offline vervaagt voor een steeds grotere groep Amsterdammers. De veiligheid, gezondheid en rechten van jongeren staan door de rol van technologie in toenemende mate onder druk. Daarnaast heeft het ook veel impact op de stad, gezinnen, professionals, en ook op de ambities en taken van de gemeentelijke organisatie. Het college ziet dit programma als een noodzakelijke en gerichte impuls voor een probleem dat nu speelt maar ook een permanente uitdaging blijft. Voor de komende collegeperiode 2027–2031 geeft het college een aantal zaken ter overweging mee.

Het college vindt het zinvol om het programma rondom de online leefwereld van jongeren voort te zetten. Het programma vervult een aanjagende en versterkende rol binnen dit thema en bekijkt het vraagstuk vanuit verschillende invalshoeken. Het fungeert als verbindende schakel tussen verschillende beleidsdirecties, organisaties in de stad en stelt de gemeente in staat om efficiënter en gerichter in te spelen op voortdurend veranderende vraagstukken binnen de digitale leefomgeving van jongeren. Tevens draagt het ook bij aan een betere verankering van het onderwerp binnen de beleidsdirecties, hetgeen essentieel is voor duurzame impact en kennisoverdracht. Ter illustratie: in het tegengaan van discriminatie zou ook online discriminatie onderdeel moeten zijn van de huidige activiteiten van de gemeente, net zoals een integrale aanpak van de online leefwereld op het gebied van onderwijs en veiligheid essentieel is en veel impact kan maken. Het is inmiddels niet meer los te zien van elkaar. Dit dient gemeentebreed gedragen te worden.



- Een structurele aanpak en betere verankering van het thema in het reguliere werk van beleidsdirecties en blijvende investeringen in kennisopbouw, capaciteit en voldoende middelen zijn essentieel.

- Er is meer en blijvend samenwerking nodig tussen het digitaliserings-, sociale- en het veiligheidsdomein.

- Digitale weerbaarheid en bewustwording: het college adviseert nadrukkelijk te investeren in het versterken van de digitale weerbaarheid van jongeren en te zorgen voor preventie. Denk aan mediawijsheid, bewustwordingsactiviteiten, publieksactiviteiten, het betrekken van de creatieve industrie.

- Zolang techbedrijven hun verantwoordelijkheid niet nemen voor een veilige en gezonde online omgeving en er niet goed gehandhaafd wordt is het belangrijk dat tot die tijd lokaal de gezondheid en veiligheid van jongeren beschermd worden door in te zetten op preventie. Ook het opschalen van de activiteiten binnen de GGD, consultatiebureaus en OKT's en de aandacht voor kennis en vaardigheden van opvoeders is hierin van groot belang.

- Blijf investeren in kennisbevordering van opvoeders en professionals. Zorg dat de basis informatievoorziening op orde is (on- en offline). Denk hierbij aan informatieverstrekking op één plek voor verschillende doelgroepen.

- Co-creatie met jongeren: centraal in de huidige aanpak staat het betrekken van jongeren. Voortzetting van een ontwerplab, dat jongeren maar ook opvoeders en professionals als co-creators betrekt, is cruciaal. Ruimte voor doorontwikkeling en opschaling van ideeën en interventies en structurele betrokkenheid voor jongeren is daarin belangrijk.

- Aansluiting op de online wereld: investeer in het aansluiten op de online wereld met beleid, communicatie en activiteiten. Zorg hier ook voor qua vorm en content. Zorg ook voor voldoende jongeren (ervaringsdeskundigen) binnen de organisatie. Hou oog voor de positieve kanten en de mogelijkheden; investeer in voortzetting van programma's als TUMO en zorg ook voor voldoende offline alternatieven.

- Specifieke aandachtsgebieden: verhoog de inzet op het borgen van publieke en inclusieve waarden online; denk aan zaken als online discriminatie, online druk op minderheden en desinformatie. Dit vraagt om gerichte aandacht en interventies. Dit geldt overigens ook voor volwassenen. Maak ruimte voor inzoomen op en verbreding van de thema's en fenomenen.

- Er is meer aandacht gewenst voor specifieke doelgroepen. Denk aan jongeren die opgroeien in kwetsbare situaties en hun opvoeders of jongeren met neurodiversiteit. Hou rekening met het feit dat niet elk kind of jongere in Amsterdam toegang heeft tot devices en internet. Het is belangrijk voor kansengelijkheid om deze drempels weg te nemen.

- Wees realistisch: inzoomen op álle negatieve effecten is wenselijk, maar in de praktijk niet haalbaar. Het college erkent dat haar invloed binnen dit complexe probleem beperkt is, maar dat ontslaat Amsterdam niet van verantwoordelijkheid. Streef binnen de mogelijkheden naar maximale impact en blijf leren en bijsturen waar nodig.

Tot slot adviseert het college structureel ruimte te creëren voor innovatie en creativiteit. De digitale leefwereld van jongeren is voortdurend in beweging. Om effectief te blijven, is het noodzakelijk om flexibel en ook creatief te kunnen inspelen op actuele ontwikkelingen. Zorg voor voldoende ruimte om mee te bewegen.

Bronnen

1. European Commission (n.d.). Creating a better Internet for kids.

2. Universiteit van Amsterdam (11 april 2024) Moe en afgeleid: onderzoek bevestigt impact social apps op jongeren.

3. Krepel, A., Karssen, M., Buisman, M., Conijn. J., Schreurs, B., Booij G., & Farzan, K. (2024). Nederlandse leerlingen in het voortgezet onderwijs scoren onder basisniveau digitale geletterdheid - Resultaten internationaal peilingsonderzoek digitale geletterdheid ICILS 2023. Kohnstamm Instituut.

4. Meer negatieve fenomenen zijn op openresearch.amsterdam te vinden: Fenomenenoverzicht Online Leefwereld

5. Toelichting: de wereldwijd opererende Organisatie voor Economische Samenwerking en Ontwikkeling (OESO) is een internationale organisatie die zich inzet voor het ontwikkelen van beter beleid voor een beter leven.

6. Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD), (8 januari 2021). Children in the digital environment – Revised typology of risks.

7. ten Doeschot, F. & Wolberink (28 mei 2025). Helft jongeren maakt online seksueel misbruik of intimidatie mee. Ipsos I&O

8. Kinderombudsman (20 november, 2024). Als je het ons vraagt. Kinderen en jongeren over hun kwaliteit van leven in de offline en online wereld.

9. van der Wal, A., Beyens, I., Janssen, L. & Valkenburg, P. (5 september 2024). Social Media Use Leads to Negative Mental Health Outcomes for Most Adolescents. Universiteit van Amsterdam

10. GGD Amsterdam (2023). Gezondheidsmonitor Jeugd 2023.

11. Kennisplatform inclusief samenleven (5 september 2024). De invloed van Manosphere, Tradwives en Andrew Tate op jongeren, vrouwen en lhbtiqa+ gemeenschappen.

12. Bueters, P. (18 juni 2024) Renate Nyborg vertrok bij Tinder, nu geeft ze Gen Z relatie-advies MT/ Sprout.

13. Autoriteit Persoonsgegevens (12 februari 2025). AP: AI-chatbotapps voor vriendschap en mentale gezondheid ongenuanceerd en schadelijk.

14. London School of Economics and Political Science (n.d.). Statement: protecting, not excluding: why banning children from social media undermines their rights.
Nederlands Jeugd Instituut (3 december 2024). 'Verbod sociale media is niet de oplossing'
Piotrowski, J.T. (7 februari 2025). Opinion: Banning Social Media Won't Save Our Kids.

15. Consumentenpsycholoog (19 augustus 2024). Wat maakt social media verslavend? 9 trucs door Instagram, TikTok en andere platformen Consumentenpsycholoog | Patrick Wessels.

16. RTL Nieuws (20 februari 2025). Staatssecretaris komt met advies over minimumleeftijd social media voor kinderen.

17. Krepel, A., Karssen, M., Buisman, M., Conijn. J., Schreurs, B., Booij G., & Farzan, K. (2024). Nederlandse leerlingen in het voortgezet onderwijs scoren onder basisniveau digitale geletterdheid - Resultaten internationaal peilingsonderzoek digitale geletterdheid ICILS 2023. Kohnstamm Instituut.

18. Rozendaal, E. (19 december 2024). Online platformen ondermijnen online weerbaarheid kinderen.

19. Badir, M., van der Vlugt, G., van der Sluijs, D. (12 december 2024). Problematisch gebruik smartphones en sociale media vereist beleidsdebat - ESB.

20. Gemeente Amsterdam. Amsterdamse jeugdvisie. Volg het beleid: jeugdhulp - Gemeente Amsterdam.

21. Project Awesome. https://www.project-awesome.nl/publications Zotera (n.d.). Digital Futures for Children Library. digitalfuturesforchildren | Zotero

22. World Design Embassies (22 november 2024). Amsterdam zet jongeren aan het stuur van hun digitale toekomst.

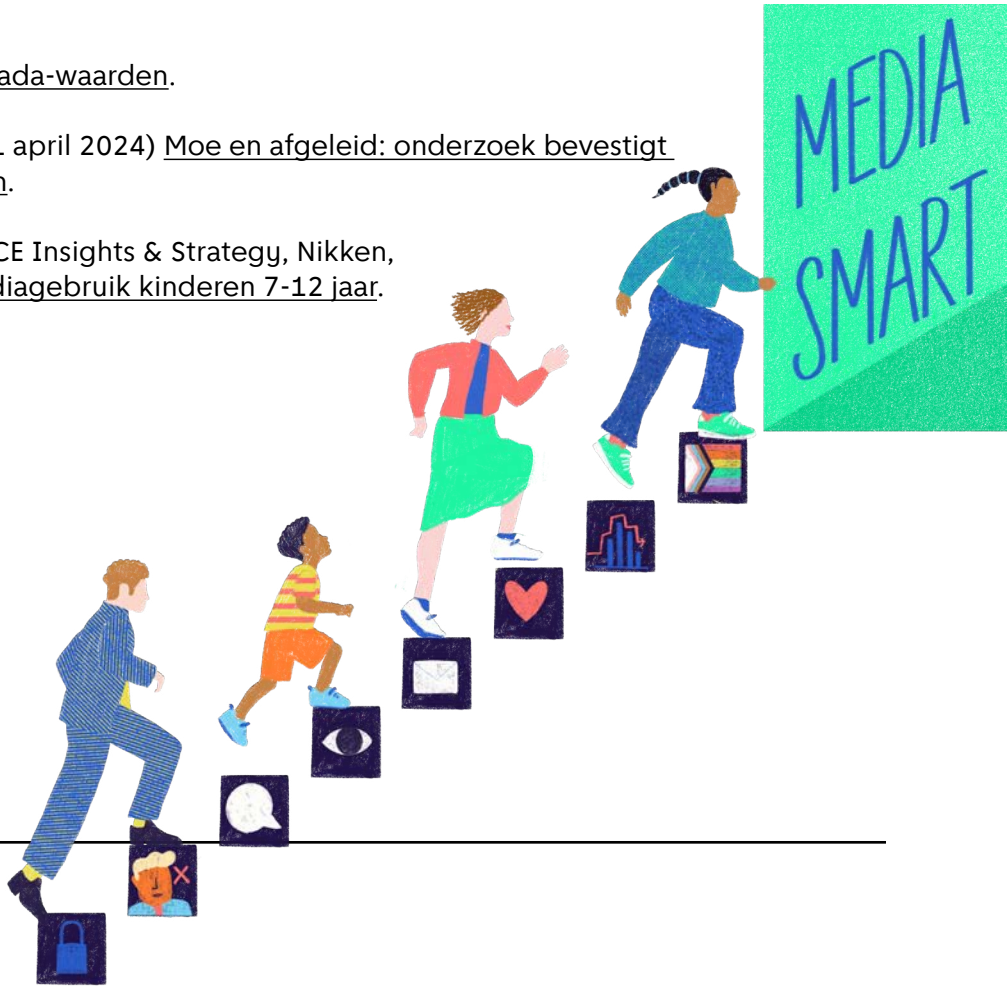
23. Commissariaat voor de Media (1 oktober 2024). Onderzoeksrapport 'Jongeren, nieuws en sociale media. Een blik op de toekomst van het nieuws.'

24. Stichting Kennisnet. Position paper t.b.v rondetafelgesprek Online Kinderrechten d.d. 2 oktober 2024.

25. Gemeente Amsterdam (n.d.). Tada-waarden.

26. Universiteit van Amsterdam (11 april 2024) Moe en afgeleid: onderzoek bevestigt impact social apps op jongeren.

27. Netwerk Mediawijsheid, CHOICE Insights & Strategy, Nikken, P. (februari 2021). Monitor Mediagebruik kinderen 7-12 jaar.



Colofon

Actieplan Online Leefwereld Jongeren
Gemeente Amsterdam
Illustraties: Rachel Sender
Beeld voorkant en beelden ATTACHED: Maria Bodil

Contact:
Directie Digitalisering & Innovatie
Afdeling Innovatie
Charissa Sloote
Programmamanager Online Leefwereld Jongeren
Connectlab@amsterdam.nl