



**Utrecht University**

**De online samenleving: een kwalitatief onderzoek naar de beleving van vmbo-tl  
scholieren op platform richtlijnen, dataverzameling en personalisering**

**Auteur: Anouk Adriani | 6043518**

**Universiteit Utrecht** Masterthesis Youth, Education & Society

Eerste beoordelaar: Maartje van Dijken

Tweede beoordelaar: Tjitske de Groot

**Organisatie:** Universiteit Utrecht, Mira Media

**Datum:** 21 juni 2021

### Abstract

**Aim:** The Anti-filter bubble project of Utrecht University aims at creating awareness of ‘filter bubbles’ under high school teenagers. This study examines the perspective of high school teenagers on platform guidelines, user data collection and personalisation. As well as examines which intervention elements contribute to high school teenagers' reflection on these topics. **Method:** To discover their perspective the ‘platform lesson’ was created to analyse which elements of the platform lesson contribute to their reflection observations, duo and trio recall interviews were held among the 34 participants. **Results:** The results show that although the platform guidelines lack visibility, high school students are aware that there are rules. This awareness of platform guidelines comes from their own personal experiences of being on platforms. The opinions of the students reflect a lack of knowledge on the consequences of these platform practices. As well as a perspective which puts the users of platforms as most responsible for the content it consumes and the possible effects this has on society. **Conclusion:** In order to help high school students reflect on these platform practices and it’s possible consequences, the high school student as ‘experts by experience’ and educator need to work together.

*Keywords: Platform guidelines, data collection, personalisation, youth perspective*

### Samenvatting

**Doel:** Doel van deze studie was het onderzoeken van het perspectief van middelbare scholieren op platform richtlijnen, dataverzameling en personalisering. Daarnaast onderzocht deze studie welke les elementen bijdragen aan reflectie onder jongeren over deze thema’s. **Methode:** Het perspectief van jongeren is onderzocht aan de hand van een ontworpen les . De elementen die bijdragen aan reflectie op platform richtlijnen, dataverzameling en personalisering zijn aan de hand van zowel de les, de observaties en recall-duo en trio interviews in kaart gebracht. **Resultaten:** Resultaten tonen aan dat platform richtlijnen nooit door leerlingen zijn gezien. Desondanks zijn leerlingen zich wel bewust van platform richtlijnen, dataverzameling en personalisering uit eigen praktijkervaringen. **Conclusie:** Om leerlingen te helpen reflecteren op deze thema’s dient de leerling als ‘ervaringsdeskundige’ te worden ingezet in de les. Waarbij de docent de rol krijgt als reflectieve begeleider.

*Trefwoorden: Platform Richtlijnen, perspectief jongeren, dataverzameling, personalisering*

## **De macht van platformen: een kwalitatief onderzoek naar de beleving van vmbo-tl scholieren op platform richtlijnen, dataverzameling en personalisering**

De huidige generatie jongeren groeit op onder unieke omstandigheden; zij zijn namelijk de eerste generatie die vanaf de geboorte met het bestaan van sociale media platformen te maken heeft. In korte tijd zijn sociale media platformen een populair tijdverdrijf onder jongeren, zij spenderen gemiddeld zo'n 160 min. per dag op sociale media en het aantal jongeren op TikTok is het afgelopen jaar verdubbeld (Van der Veer, et. al., 2021).

Jongeren gebruiken deze platformen voor het plaatsen van content, het in contact komen met andere en geven aan deze als een van de belangrijkste nieuwsbronnen te beschouwen (Taylor, K., 2019).

De content waarmee jongeren in aanraking komen ligt in grote mate aan het platform zelf; zij maken invloedrijke beslissingen over welke gebruikers het met elkaar in contact laat komen, hoe het de communicatie tussen hen faciliteert en, ondanks dat het platform niet zelf content maakt, bepalen zij wie er op het platform mag en welke content hierop is toegestaan (Gillespie, T., 2018). Zo is recentelijk acteur en rapper Bilal Wahib permanent verbannen van Instagram (*Facebook Weert Wahib En Ahammoud Permanent, Ook Geen Edison Voor Tigers*, 2021), heeft Trump geen recht meer op een twitter account (*Trump Voorgoed van Twitter Geweerd*, 2021) en zijn afbeeldingen van Zwarte piet verboden op Facebook en Instagram (*Facebook En Instagram Verbieden Stereotiepe Foto's En Video's Zwarte Piet En Joden*, 2020). Deze keuzes zijn gebaseerd op wat *platform richtlijnen* wordt genoemd.

Doel van dit onderzoek is het achterhalen van het perspectief van jongeren op platform richtlijnen, dataverzameling en personalisering en welke les elementen reflectie op deze onderwerpen stimuleert. Het perspectief van jongeren wordt onderzocht aan de hand van een zelf ontworpen les. Deze les heeft als doel bewustzijn bij leerlingen te creëren over de richtlijnen, dataverzameling en personalisering op platformen. De les behandelt ethische dilemma's waar een platform mee te maken krijgt in de vormgeving en uitvoering van zijn richtlijnen en hoe het economisch belang van een platform in conflict kan liggen met deze richtlijnen. De ontworpen les en de aanbevelingen uit het onderzoek zullen worden meegenomen voor de verdere ontwikkeling van de lessenreeks van het filter bubbel project.

### **Anti-filter bubble project**

Dit onderzoek is uitgevoerd binnen het Anti-filter bubble project. Dit project is in samenwerking met pedagogische wetenschappen en HCI studenten en Mira media; een organisatie die optreedt als digitaal sociaal makelaar in Utrecht. En wijkgericht werkt aan

interculturele digitale geletterdheid, mediaopvoeding en digitaal burgerschap te bevorderen onder de bevolking.

Binnen het Anti-filter bubbel project worden filter bubbels gedefinieerd als; iemand zijn eigen unieke online omgeving, wat de uitkomst is van iemand zijn zoekgedrag, perceptie en selectie van online content. Deze online omgeving bevat slechts een kleine selectie van beschikbare online informatie die past bij de overtuigingen van zijn gebruiker (Geschke, et., al., 2020, p.130).

**Personalisatie.** Deze personalisatie van online content zorgt ervoor dat mensen steeds minder in aanraking komen met een diversiteit aan meningen en perspectieven. Wat zogeheten echo chambers; een online omgeving waarin enkel de eigen mening en perspectief bevestigd wordt, creëert (Cinelli, M. et.al., 2020). Zo vond Tufecki (2017) dat het algoritme dat facebook hanteert de diversiteit in content op iemand zijn feed verlaagt en slechts berichten toont waar de gebruiker het mee eens is. En kan het algoritme van youtube ertoe leiden dat gebruikers op het platform in een alt-right bubbel terecht komen (Bryant, 2020). De echo chambers die dit kan creëren kunnen bijdragen aan segregatie in de samenleving en een risico vormen voor democratie, omdat de online omgeving dankzij filter bubbels een beperkte afspiegeling geeft van de verschillende perspectieven in de samenleving.

Doel van het Anti-filter bubbel project is leerlingen bewust te maken van de eigen online filter bubbel en de mogelijke gevolgen van segregatie in de samenleving. Om dit te bewerkstelligen wordt in het project een lessenreeks en applicatie ontworpen voor in de klas. In deze applicatie zullen de leerlingen stapsgewijs worden meegenomen in het proces en de verschillende aspecten die onze online omgeving vormgeeft. De voor dit onderzoek ontworpen les over platform richtlijnen, dataverzameling en personalisering zal tevens worden meegenomen in de uiteindelijk anti-filter bubbel applicatie.

**Triple-filter bubble.** Hoe de ontworpen les over platform richtlijnen, dataverzameling en personalisering zich verhoudt tot filter bubbels wordt geïllustreerd aan de hand van het ‘triple filter bubble’ concept van Geschke, D. ,et.al.(2019). Volgens dit concept wordt de filter bubbel van mensen gecreëerd op de volgende drie levels: het individuele, sociale en technologische level.

Ten eerste het individuele level. Dit level houdt in dat er filtering van informatie plaatsvindt door de wijze waarop mensen zelf informatie selecteren gebaseerd op eigen zoekgedrag en hoe zij deze informatie interpreteren en onthouden.

Het tweede level is sociaal. Op dit level vindt er informatie filtering plaats doordat mensen zowel online als offline mensen opzoeken die zowel in sociaal economisch, karakter als politiek overtuigingen hetzelfde zijn. Deze menselijke neiging levert homogene online en offline gemeenschappen op waarbij contact tussen deze gemeenschappen zeer beperkt is. Dit type filtering kan leiden tot een groot gevoel van polarisatie (Sunstein, 2018).

Tot slot het technologische level. Waarbij de filtering van content gebeurt aan de hand van algoritmes. Deze worden gestuurd door dataverzameling van de gebruikers op het platform. Deze algoritmes gebruiken deze data over de wensen en behoeften van platform gebruikers voor het personaliseren van iemand zijn tijdlijn. Deze filtering dient gebruikers zo lang mogelijk op het platform te houden om zo zoveel mogelijk economische winst te behalen. Zo werkt youtube met een ‘watch time optimization’ algoritme, wat eindeloos video’s blijft aanraden. Dit ‘recommendation’ algoritme zorgt ervoor dat de gebruiker gebaseerd op zijn zoekgeschiedenis content krijgt aangeraden wat in lijn is met zijn bestaande interesses en overtuigingen. De gebruiker ervaart hierdoor ook een beperkte mate van vrijheid om content te consumeren die niet in lijn is met zijn vorige behoeftes en interesses (Lukoff, K., et., al., 2021). Door content te selecteren gebaseerd op de beschikbare data van een gebruiker dragen algoritmes bij aan het ontstaan van filter bubbels (Jamieson & Cappella, 2008; Sunstein, 2001).

Allereerst wordt hier het concept richtlijnen verder toegelicht. Vervolgens wordt uiteengezet hoe richtlijnen en dataverzameling invloed uitoefenen op onze online omgeving aan de hand van ‘platform kapitalisme’ en ‘opinie macht’.

**Richtlijnen.** Met *richtlijnen* worden de regels bedoeld aan de hand waarvan sociale media platformen hun content en gebruikers op het platform modereren. Ieder social media platform kent zijn eigen set aan richtlijnen ook wel ‘*community Standards*’ of ‘*Guidelines*’ genoemd. Deze richtlijnen omvatten de principes, regels en standaarden van content en omgang op het platform. Deze richtlijnen maken geen onderscheid in land of context, zij zijn internationaal en voor ieder land hetzelfde (Natali Helberger, 2020). Aan de hand van deze richtlijnen worden er verschillende vormen van censuur op content toegepast die beïnvloeden met welke meningen en perspectieven jongeren op het platform in aanraking kunnen komen. (Ghosh and Scott 2018; Napoli 2019; Neuberger 2018). Met deze richtlijnen oefenen platformen macht uit die de vrijheid van meningsuiting in perkt.

**Kritieken op.** De handhaving van deze richtlijnen gebeurt vaak niet naar tevredenheid, effectief en op een gelijkwaardige manier (Crawford & Gillespie, 2016). Een van de kritieken

op platform richtlijnen is dat deze de ergste gebruikers omtrent haatspeech en geweld beschermd (Phillips, 2015; Vaidhyanathan, 2018). Tevens concludeert de studie naar platform richtlijnen van Jessica Maddox et. al (2020) dat de omschrijvingen van ‘haat’, ‘racisme’ en ‘geweld’ hierin vaak niet concreet gedefinieerd worden. De grens welke content wel of niet is toegestaan is dus ambigu. Een derde punt van kritiek is dat het taalgebruik in de richtlijnen het idee schept van een internationale platform gemeenschap zonder landsgrenzen en sociale en culturele verschillen. De richtlijnen van Amerikaanse platformen gaan uit van het vrije marktprincipe waarbij de rest van de wereld zich dient aan te passen aan US gebaseerde ideeën van vrijheid van meningsuiting (Jessica Maddox et. al, 2020). De platformen en diens richtlijnen bepalen voor een belangrijk deel hoe onze online omgeving is vormgegeven en waar de grens van vrijheid van meningsuiting ligt.

**Facebook Oversight Board.** In reactie op deze kritiek richtte Facebook op Oktober 2020 een “facebook oversight board” op. Dit bestuur bevat twintig leden, die de autoriteit hebben om te beslissen welke content van Facebook moet worden afgehaald. Hierbij kijken zij naar de culturele context van de content en waar zij de grens moeten trekken tussen vrijheid van meningsuiting en respect. Door critici wordt dit bestuur echter gezien als een manier van Facebook om onder overheidsregulatie uit te komen (Klonick, K. 2019).

### **Dataverzameling**

**Platform kapitalisme.** Met de komst van sociale media en de dataverzameling van platformen is er nieuwe vorm van kapitalisme ontstaan, namelijk platform kapitalisme (Schrinek, 20). In deze vorm van kapitalisme is data het nieuwe product geworden in de markteconomie. Sociale media platformen zijn uitgegroeid tot de tools voor het ophalen en analyseren van data. Deze data wordt gebruikt om advertenties te personaliseren en door te verkopen aan derde partijen. Zo heeft Facebook met zijn 2,6 biljoen gebruikers een dataset uitgebreider dan welke overheid dan ook. De data die platformen opdoen kunnen doorverkocht worden aan derden. De exacte data die platformen ophalen en doorverkopen is niet transparant. Het gevaar van deze nieuwe vorm van kapitalisme is dat de data in handen komt van een kleine groep private bedrijven wat deze sociale media platformen zeer veel macht oplevert. Sinds de covid-19 pandemie waar bedrijven als Apple, Microsoft en Amazon, sinds oktober 2020 allen minstens 1 triljoen US dollar aan investeringen hebben.

Een andere vorm van macht die platformen uitoefenen met hun richtlijnen, dataverzameling en personalisering is opinie macht.

**Opiniemacht.** In het artikel van Natali Helberger benadrukt zij dat platformen geen onpartijdige facilitators zijn van contact tussen zijn biljoenen gebruikers maar ook effectieve politieke actoren optreden met een zekere ‘opinie macht’. Wat de opinie macht van platformen onderscheid van traditionele media is de data en de middelen voor het organiseren van de online aandacht, en de wijze waarop data en algoritmes kunnen worden ingezet ter beïnvloeding van de mening. (Ghosh and Scott 2018; Napoli 2019; Neuberger 2018).

Volgens grondrecht wetenschapper Garton Ash (2016) is opinie macht direct verbonden met de bloei of ondergang van democratie. Democratie is namelijk onlosmakend verbonden met communicatie de macht die de media uitoefent; oude en nieuwe media zijn de belangrijkste middelen die een publieke sfeer moet creëren en zelfbestuur moet uitoefenen, met onder andere zijn terms of use en richtlijnen. Doordat democratie onlosmakend verbonden is met communicatie zijn platformen als middel voor het organiseren en controleren van communicatie, krachtige bronnen van politieke macht (Garton Ash 2016).

### **Digitaal burgerschap**

Deze invloedrijke positie van platformen op de nieuwsvoorziening en meningsvorming van jongeren vraagt om een kritische herziening welke rechten en plichten hiermee gepaard gaan. Tot op heden is het nog onduidelijk met welke standaarden content gemodereerd wordt en vooral hoe dit op internationale schaal georganiseerd kan worden (Gillespie, 2018).

Facebook met zijn 2,6 biljoen gebruikers wereldwijd bepaalt met zijn richtlijnen de omgangsnormen en waarden voor de grootste doelgroep ter wereld. En beschikt een data set aan informatie over zijn gebruikers groter dan welke overheid dan ook over zijn inwoners bezit. Deze richtlijnen en ‘terms of use’ besteden echter geen aandacht aan de culturele en sociale context van gebruikers. Ook Mark Zuckerberg zelf geeft aan te twijfelen in hoeverre hij en het team van Facebook deze macht het beste kunnen organiseren. In een interview geeft hij het belang aan van het opzetten van een meer democratisch en gemeenschaps georiënteerd proces wat de waarden reflecteert van alle gebruikers wereldwijd. Platformen moeten bevraagd worden over de richtlijnen die zij hebben, wie deze bepalen en hoe zij deze handhaven (Gillespie, 2015). En of platformen met hun groeiende gebruikersaantallen niet te groot en te veel gevolgen heeft om beheerd te worden als private bedrijven, deze grote culturele macht ligt dus in handen van een bedrijf met economische belangen.

afgevraagd in hoeverre deze gebeuren waarin het publieke belang gewaarborgd en vooropgesteld wordt In the US, Napoli has suggested reviving and reconceptualizing the 'public interest criterion' (Napoli 2019, 163).

Jongeren dienen als grootste doelgroep van platform gebruikers meegenomen te worden in dit vraagstuk. Door aandacht te besteden van het perspectief van jongeren op richtlijnen, dataverzameling en personalisering van platformen en via het onderwijs kritische reflectie over deze maatschappelijke vraagstukken te stimuleren. Deze kritische reflectie vanuit het onderwijs levert hopelijk een bijdrage aan het inzicht van deze nieuwe generatie in hoe deze thema's een rol spelen in (digitaal) democratisch burgerschap. Zodat de doelgroep waar deze nieuwe ontwikkelingen het meest op toepasbaar zijn nu en in de toekomst een stem kunnen krijgen in het politieke debat rond de regulering van online platformen en een bijdrage kunnen leveren aan de inrichting van deze platformen waarbij de belangen van het volk het best wordt gewaarborgd. De onderstaande beschreven les hoopt in dit proces een eerste (bescheiden) bijdrage te leveren.

**Lesontwerp.** De ontworpen les is vormgegeven vanuit het gedachtegoed van het sociaal-constructivisme. Wat een visie op het onderwijs uitdraagt waarin de leerling een actieve rol krijgt in het leerproces en niet alleen ontvanger van kennis is. De leerlingen nemen dan ook actief deel aan de les door eigen ervaringen en meningen te delen en een praktische opdracht uit te voeren. In deze opdracht wordt de leerling gevraagd in groepsverband aan de hand van een richtlijn content te keuren en een tijdlijn te creëren met content . In de literatuur komt tevens naar voren dat het werken in groepsverband het lerend vermogen van kinderen en jongeren versterkt (Blumenfeld, P.,et.,al., 1996).

Ook maakt de opdracht gebruik van 'artefacten'; de leerlingen krijgen een blad wat een platform tijdlijn vertegenwoordigd en plaatjes met content die zij wanneer goedgekeurd op deze tijdlijn plaatsen deze 'artefacten' ondersteunen het lerend vermogen van leerlingen stimuleert (Brookhart, 2010). Het sociaal-constructivisme aanschouwt leren tevens als sociaal proces, waarbij reflectie op de handelingen als essentieel worden gezien. Dankzij deze reflectie vormd de leerling zelf een beeld van de informatie die hem wordt toegereikt (Tašner, et. al., 2018). In de les zal dan ook worden gereflecteerd op deze gecreëerde platform tijdlijnen. Om dit reflectieproces van leerlingen aan te moedigen wordt de mening van verschillende leerlingen, en soms ook naar de mening van de observator of de eigen mening gegeven. Literatuur toont aan dat jongeren tot zelfinzicht komen wanneer zij in



aanraking komen met andermans mening, en hierop de eigen mening kunnen voortbouwen. Deze lesvorm past bij het principe ‘project based learning’ waarin de docent de taak heeft vraag te stellen over de tijdlijnen en onderzoek en dialoog tussen de groepen te faciliteren (Krajcik, J.et.al) . Tot slot sluit het doel van les aan bij het gedachtegoed van pedagoog John Dewey, die school aanschouwde als mini samenleving, en de plek waar leerlingen leren leven in een democratische samenleving (Dewey, J.,et. al., 2011). Deze les leert leerlingen dan ook uit ervaring hoe bepaalde richtlijnen de online samenleving beïnvloeden.

### **Huidig onderzoek**

Het huidige onderzoek is tweeledig; enerzijds wordt in kaart gebracht wat het perspectief van jongeren is op richtlijnen, dataverzameling en personalisering. Daarnaast wordt aan de hand van de ontworpen les vastgesteld welke les elementen bijdragen aan reflectie hierop.

Hierdoor wordt er gewerkt met twee verschillende onderzoeksvragen: *Wat is het perspectief van VMBO scholieren op de richtlijnen, dataverzameling en personalisering van platformen?* en *Welke elementen uit de ontwikkelde interventie dragen bij aan het reflecteren op deze onderwerpen?*

De vraag *Wat is het perspectief van VMBO scholieren op de dataverzameling, richtlijnen en personalisering van platformen?* Wordt beantwoord met de volgende deelvraag:

*(Hoe) zijn leerlingen zich bewust van en wat is hun mening over richtlijnen, personalisering en dataverzameling op platformen?*

Om te onderzoeken welke elementen uit de ontwikkelde interventie bijdragen aan het reflecteren op deze onderwerpen worden de volgende deelvraag gesteld:

*Welke aspecten met betrekking tot de inhoud en vorm van de les dragen bij aan de reflectie van jongeren?*

## **Methode**

### **Procedure**

Dit onderzoek is uitgevoerd binnen het Anti-filter bubbel project. Om de validiteit van het onderzoek te verbeteren is gebruik gemaakt van methode triangulatie waarbij de dataverzamelmethode: semigestructureerde recall interviews, focusgroepen en observaties zijn gebruikt. De focusgroepen, observaties en recall interviews hebben op 6 verschillende dagen in Mei plaatsgevonden, op verschillende VMBO scholen. De les had een duur van circa 50 min. De groepsgrootte van de focusgroepen moest beperkt blijven in verband met de corona maatregelen; deze bestond uit minimaal 3 en maximaal 8 leerlingen. Als observant van de les en voor het afnemen van de recall interviews zijn collega's van het anti-filter bubbel project ingezet.

### **Participanten**

Voor het werven van participanten is gebruik gemaakt van de connecties van mede stagiair en scriptie collega Zena Bani en stage en scriptiebegeleidster Maartje van Dijken. In totaal hebben 32 leerlingen deelgenomen aan de focusgroepen en recall interviews. Het opleidingsniveau van alle leerlingen betrof VMBO-tl. In 4 van de 6 focusgroepen ging het om leerlingen die zaten in de 'kopklas'; vanwege een taalachterstand zijn zij na groep 8 in deze klas gekomen om deze achterstand in te halen en na dit jaar naar de brugklas te gaan. De groepssamenstelling voor de overige twee focusgroepen bestond bij een focusgroep uit 3 1e jaars VMBO-tl leerlingen en bij de andere focusgroep uit 4 1e jaars VMBO-tl leerlingen en 4 3e jaars VMBO-tl leerlingen.

Vooraf aan het onderzoek ondertekenden de participanten een toestemmingsformulier ter blijk dat zij akkoord gingen met deelname en het opnemen, verwerken en opslaan van data (zie bijlage 4).

### **Type onderzoek**

Deze scriptie beschrijft een exploratief kwalitatief onderzoek vanwege zijn hoofddoel het perspectief van jongeren te achterhalen. Er is gekozen voor een exploratief onderzoek omdat het onderwerp nog weinig in studies vertegenwoordigd is (Boeije, 2010). Het is tevens een design-gericht onderzoek vanwege het uiteindelijke doel met de opgehaalde data de les voor in de Anti-filter bubbel app verder uit te werken (Barab & Squire, 2004, p.2).

De hoofdvraag naar het perspectief van de leerlingen op platform richtlijnen, dataverzameling en personalisering wordt beantwoord aan de hand van de antwoorden tijdens de interventie.

Welke aspecten met betrekking tot de inhoud en vorm van de les dragen bij aan de reflectie van jongeren wordt beantwoord via recall focusgroepen na de les en observaties tijdens de les.

### **Meetinstrumenten**

**Focusgroep les.** Het perspectief van de participanten op de richtlijnen, dataverzameling en personalisering van platformen wordt beantwoord aan de hand van de ontwikkelde les. De drie onderdelen introductie, het platform spel en het groepsgesprek zullen hier bondig worden omschreven, voor een volledige omschrijving zie bijlage 5.

**Introductie.** De introductie introduceert de thema's platform eigenaren, diens belangen en machtspositie en de richtlijnen van platformen en hoe zij deze handhaven geïntroduceerd. Platform eigenaar Mark Zuckerberg wordt aangehaald en om de platform richtlijnen te introduceren worden de TikTok en Instagram richtlijnen getoond. Om in gesprek te gaan over hoe deze richtlijnen gehandhaafd wordt verteld over de Oversight committee van facebook. Handhaving aan de hand van richtlijnen wordt concreet gemaakt door het aanhalen van de volgende drie voorbeelden: Bilal Wahib die is verbannen van Instagram, Zwarte piet die niet meer op Instagram en Facebook mag worden afgebeeld en Donald Trump wiens Twitter account is geblokkeerd. Centrale vragen in de intro zijn: Hadden jullie deze richtlijnen eerder gezien? Snappen jullie de richtlijnen of zijn ze vaag? Wat vinden jullie van deze richtlijnen? Zijn deze belangrijk denken jullie? Denken jullie dat deze richtlijnen voor iedereen op het platform gelden? Wie zou deze richtlijnen moeten bepalen?

**Platformspel.** Het tweede deel van de les bestaat uit het platform spel waar leerlingen in groepjes van 2 tot 4 content gaan selecteren voor op hun eigen fictieve platform. Deze selectie maken zij aan de hand van een richtlijn die zij ontvangen. Ieder groepje krijgt een A2 formaat vel en eenzelfde stapel kaartjes. Op deze kaartjes staan video's, reclames en posts afgebeeld die op Instagram, TikTok en youtube voorkomen. Ieder groepje ontvangt ook een kaartje met een platform richtlijn. Deze richtlijnen kunnen zijn: geen fake news of geen haatdragende berichten. Vervolgens plaatsen zij de goedgekeurde content op het A2 papier wat de homepage van hun platform voorstelt. Leerlingen dienen samen te overleggen om

keuzes te maken en stellen vragen aan de docent wanneer wat er op de kaartjes wordt afgebeeld niet helder is.

**Groepsgesprek.** Het gesprek start met de vraag aan ieder groepje of zij iets willen vertellen over de richtlijn die zij hadden en keuzes die zij hebben gemaakt. Vervolgens wordt gevraagd of de twee tijdlijnen van elkaar verschillen en op welke manier. Centraal in deze discussie staat de jongeren hun definitie van fake news en haat en hoe zij dit als platform eigenaren zouden definiëren. Om het thema van verschillende economische belangen en richtlijnen te behandelen wordt gevraagd of zij wel bepaalde content zouden posten als hun dit veel gebruikers en geld zouden opleveren en of hun antwoord zou veranderen als hun platform financieel in de problemen zou zitten. Ook wordt er gevraagd hoe zij denken dat platformen als TikTok en Instagram met deze scenario's zouden omgaan. Voor een overzicht van de inhoud van de les en de gebruikte plaatjes en tijdlijn voor het platform spel zie bijlage 1.

**Recall duo of trio interviews.** De deelvraag *Welke aspecten met betrekking tot de inhoud en vorm van de les dragen bij aan de reflectie van jongeren?* wordt beantwoord aan de hand van de observaties, focusgroepen en recall duo en trio interviews. In totaal zijn er 12 recall duo en trio interviews afgenomen, en 2 recall focusgroepen waarbij groepjes bestonden uit 2 keer 4 leerlingen. De recall interviews en focusgroepen vonden plaats direct na de interventie en hadden een duur van circa 10 min. Achterhalen hoe de leerlingen de les hebben ervaren stond hierin centraal. In deze interviews is zowel ingegaan op de vorm als inhoud van de les. Voor de topiclijst voor deze focusgroepen zie bijlage 2.

**Observaties.** Tevens zijn deze deelvragen beantwoord aan de hand van de observaties die bij iedere les door een aparte observator zijn genoteerd (zie bijlage 3).

### **Data-analyse**

De focusgroepen en recall interviews zijn verbatim getranscribeerd en via codeerprogramma NVivo 11 gecodeerd. Het codeerproces is gestart met open coderen, een proces van het uiteenrafelen, toetsen, vergelijken, conceptualiseren en categoriseren van de data (Strauss & Corbin, 2007). Vervolgens is axiaal en selectief gecodeerd (Boeije, 2010).

## Resultaten

In onderstaand stuk worden de resultaten over het perspectief van jongeren besproken aan de hand van de drie hoofdthema's: richtlijnen, dataverzameling en personalisering. Omdat personalisatie gebeurd aan de hand van dataverzameling, en het thema dataverzameling explicieter en uitvoeriger is besproken zullen de thema's dataverzameling en personalisering onder een kopje worden besproken. Vervolgens worden de resultaten met betrekking tot de elementen die bijdragen aan reflectie over deze thema's beschreven aan de hand van de kopjes; lesvorm en lesinhoud.

### Richtlijnen

**Bewustzijn vanuit praktijkervaring.** Geen een leerling had zelf eerder de pagina met richtlijnen gezien. Wel waren alle leerlingen zich bewust van het feit dat niet alle content en ieder persoon op een platform is toegestaan. De leerlingen gaven aan van de richtlijnen op platformen te weten omdat het enerzijds 'common sense' was dat, net zoals op straat, ook online bepaalde regels gelden. En doordat iedere leerling zelf ervaring had met de consequenties van deze richtlijnen: tijdens de focusgroepen kon iedere leerling een voorbeeld aandragen van een situatie waarin de richtlijnen van een platform werden toegepast. Zo hadden veel leerlingen ervaringen met een account dat geblokkeerd werd vanwege een leeftijdsgrens of taalgebruik.

“Juffrouw niet gehoord, het [dat er richtlijnen op platformen bestaan] is gewoon logisch. Als je gewoon logisch denkt moet je gewoon de dingen niet doen want dan wordt je account geblokkeerd dat is ook bij mij gebeurd. Ik had duizend volgers mijn account is nu permanent geblokkeerd.” - Jongen, 13 jaar

Op de vraag waarom zij denken dat deze richtlijnen bestaan antwoorden de leerlingen universeel dat het anders een chaos zou worden op het platform als iedereen alles erop kon posten. In één van de focusgroepen werd benoemd dat deze richtlijnen ook bestaan omdat het platform anders in de problemen zou raken met de wet en gevaar liep voor de rechter te moeten komen. Ook waren leerlingen zich er bewust van dat wanneer zij content rapporteren dit verwijderd wordt van het platform.

**Mening over.** De mening van leerlingen is bevraagd over de volgende onderwerpen: wie de richtlijnen bedenken, hoe deze momenteel gehandhaafd worden en hoe dit volgens de leerlingen zou moeten gebeuren. Meninge over welk platform strenge richtlijnen heeft en welke niet verschillen onderling tussen leerlingen. In 5 van de 6 focusgroepen vonden de leerlingen dat het aan het platform zelf is om de richtlijnen te bepalen. Op de vraag of er meer of minder dan 20 mensen in de Ethische commissie van facebook moeten zitten vonden 5 focusgroepen dat twintig mensen genoeg waren. Dit beargumenteerde de jongeren door te zeggen dat zo het keuzep proces voor richtlijnen sneller zou gaan en de mensen die dit zouden doen professionals zijn die ervoor gestudeerd hebben.

“Ja ik wil gewoon iets zeggen over de twintig mensen als wij zijn drie kinderen en wij hebben al ruzie ik wil gewoon niet voorstellen hoe dat is om met duizend mensen te doen” - meisje, 13 jaar

In een groep werd aangegeven dat ook de gebruikers hier een rol zouden moeten krijgen:

“Ik wil zeggen dat de makers van die social media dingen de regels moeten veranderen als de meeste mensen ervoor zijn. Dat doen ze omdat de meeste mensen zo'n app dan gaan gebruiken.” - Meisje, 13 jaar

**Handhaving richtlijnen.** In 4 van de 6 focusgroepen wordt aangegeven dat de context waarin iemand de regels overtreed en hoe vaak iemand deze overtreed moeten meespelen in een beslissing diens account te blokkeren.

“Ik vind als je een keer een foutje maakt vind ik het niet erg. maar als je het wel opzettelijk doet en het wordt over en over en over dan mag je er wel af, want dan wordt het storend.” - Meisje, 13 jaar

In alle focusgroepen gaven de leerlingen aan te vinden dat de richtlijnen niet op een eerlijke en efficiënte wijze worden toegepast. Ook kwam er in 4 van de 6 focusgroepen expliciet naar voren dat leerlingen niet geloven dat voor iedereen dezelfde richtlijnen gelden.

“Nee maar Tik Tok, sommige video's die verbannen ze dan, dat zijn dan de slechte video's. Maar sommige video's die verbannen ze dan niet, terwijl dat zijn dan de echt hele erge video's, de heftigere. Daar moeten ze meer op letten.” - Meisje, 13 jaar

Welke groep er oneerlijk wordt behandeld verschilt tussen de leerlingen. Een groep leerlingen is van mening dat het de beroemde mensen zijn die onterecht streng behandeld worden op een platform. Een ander groepje leerlingen vindt juist dat bekende mensen minder streng worden behandeld:

“Ja ik word geïrriteerd ook als bekende mensen iets verkeerd doen dat het dan niet zo heel erg is en als een normaal persoon dat doet, precies hetzelfde, dat dan wel meteen dingen weg worden gehaald enzo.” - Meisje, 15 jaar

**Verantwoording voor content en diens gevolgen.** Hoe streng een platform moet optreden bij schadelijke content loopt sterk uiteen onder de leerlingen. Waarbij de ene leerling het type content en de gevolgen hiervan in grote mate bij de gebruikers van het platform legt:

“Ik vind zelfmoord plegen dat dat gewoon mag en ook als je het gewoon online wil zetten dan mag dat ook.” - Jongen, 13 jaar

Veel leerlingen gaven tevens aan dat haat en fake news online toch wel blijft bestaan en dat platform regels hier niet veel aan veranderen.

“Kijk nepnieuws gaat sowieso toch gebeuren het is niet te voorkomen en ook gevaarlijke content dat blijft ook gewoon maarja haat ook. Maar ik denk wel dat daar verandering in kan komen.” - Jongen, 13 jaar

En zo zei een andere jongen over de geselecteerde tijdlijn van een ander groepje:

“Juffrouw ik vind die van hun gewoon heel goed bedacht want ze hebben ook gewoon negatieve dingen en ook fake news want fake news hoort gewoon bij het leven niet alles is waar” - Jongen, 13 jaar

Wanneer er content wordt geplaatst wat tegen de richtlijnen van het platform ingaat zijn er onder de leerlingen twee meningen te herkennen. Enerzijds zeggen leerlingen dat het belangrijk is om als platform zijn richtlijnen te handhaven. Anderzijds geven leerlingen ook aan de verantwoording van de gevolgen van deze content te liggen bij de gebruikers zelf.

## Personalisering en dataverzameling

Leerlingen waren allemaal op de hoogte dat een platform data verzameld over hun online gedrag en dat dit wordt gebruikt voor het personaliseren van hun newsfeed. Op de vraag waarom platformen data verzamelen en content personaliseren antwoorden jongeren dat zij dit doen om geld te verdienen, de gebruiker blijer en meer geïnteresseerd te maken en op die manier ook langer op het platform blijft. Dat platformen ook data verzamelen om door te verkopen aan andere partijen is bij leerlingen niet bekend.

“Om geld, geld eigenlijk gewoon. Om je blijer te maken want als je iets bepaald opzoekt en je bent er geïnteresseerd in, en je ziet het op je ForYou page of Instagram of andere apps dan denk ik dat ze dat doen om je blijer te maken, of meer geïnteresseerd en dan wordt je geïnteresseerd. Gewoon dan ga je gewoon meer op je telefoon zitten.” - Meisje, 13 jaar

Dataverzameling van platformen wordt voornamelijk ‘creepy’ of raar gevonden.

Tegelijkertijd gaven de meeste leerlingen, in 4 focusgroepen, aan er geen problemen mee te hebben.

“Nouja het is gewoon slim, nouja ik ben er niet boos over maar ik vind het wel creepy soms. Maar als het geld oplevert dan moet je het vooral doen” - Meisje, 13 jaar

Enkele leerlingen uit focusgroepen gaven echter ook een kritische mening over deze dataverzameling. Zo gaven enkelen aan om die reden ook niet (veel) aan sociale media te doen.

“Ik vindt het niet goed want stel je hebt ruzie met dat bedrijf dan kunnen ze al jou informatie naar buiten gooien” - Meisje, 13

Echter was de overheersende houding van de jongeren rond dit thema dat ze er weinig mee bezig waren en er geen uitgesproken mening over hadden.



In onderstaand stuk worden de resultaten voor de vraag: welke aspecten met betrekking tot de inhoud en vorm van de les dragen bij aan de reflectie van jongeren? beschreven. De bevindingen over de introductie, het platform spel en de groepsdiscussie worden eerst besproken met betrekking tot de inhoud en vervolgens de vormaspecten.

## **Lesinhoud**

**Introductie.** Leerlingen gaven ook aan de inhoud van de introductie interessant te vinden omdat het voor de meeste leerlingen nieuwe informatie was. Zij gaven aan andere eigenaren en richtlijnen van platformen als voorbeeld te willen zien omdat zij deze platformen meer gebruiken dan Facebook. Snapchat werd hier specifiek benoemd. De woorden die tijdens de uitleg gebruikt werden als platform en richtlijnen waren geen belemmering maar een leerling gaf wel het volgende aan:

“Ja, ik begreep dat wel maar ik denk niet heel veel anderen, social media is een makkelijker woord. [...] Ja regels is wel beter, want iemand die niet heel veel social media platformen gebruikt dan denk ik regels ja” - Jongen, 12

De keuze om de platformen TikTok en Instagram te bespreken sprak de meisjes meer aan dan de jongens. Omdat deze platformen meer door meisjes dan jongens worden gebruikt.

Het bespreken van richtlijnen aan de hand van praktijkvoorbeelden was een goede manier om het gesprek met leerlingen hierover aan te gaan. Zo bleek uit onder andere de observaties dat dit de interesse wekte van leerlingen; zij wilde graag al vaak uit zichzelf benoemen of en waarvan zij deze personen kenden. Sommige leerlingen gaven aan meer informatie te willen hebben over het verwijderen van video's en de reden hierachter.

“Dat we daar nog meer over kunnen weten wat er bijvoorbeeld gebeurd als iemand zijn video wordt verwijderd. En dat we nog meer informatie krijgen over waarom zo'n video dan wordt verwijderd van wat is de reden precies.” - Meisje, 13

**Platformspel.** Leerlingen reageren wisselend wanneer de platform bladen en logo's voor hen worden geplaatst; waar bij sommige leerlingen deze materialen veel zichtbare interesse opwekt; “Leerlingen kijken snel naar het blad als het erbij wordt gepakt, grijpen er bijna naar.” blijven in andere focusgroepen de leerlingen stil naar de bladen kijken.

De kaartjes die gebruikt worden voor het platform spel spraken het meest aan wanneer hier content op was afgebeeld vergelijkbaar met wat de jongeren zelf op platformen tegen kwamen.

“Ja het is niet actueel ja, ja je kan het over racisme hebben, *Blacklivesmatter*, *Asian lives matter* daar kun je het ook over hebben, want heel veel mensen zijn daar tegen en heel veel mensen zijn daarvoor. Of People of colour, en dat soort dingen.”

- Meisje, 13 jaar

Op de vraag welke onderwerpen zij zelf interessant zouden vinden voor het spel kwamen de onderwerpen (TikTok) dansjes, mode, gamers en uitdagingen. Ook gaf een leerling aan dat plaatjes die je op verschillende manieren kan interpreteren leuk waren om over in gesprek te gaan.

“Ja er kan ook op haar gehaat worden dus dat heeft dan twee kanten”

- Meisje, 13 jaar

**Groepsgesprek.** Het merendeel van de leerlingen gaf aan de discussievragen het leukste onderdeel van de les te vinden. Met name discussievragen waarbij leerlingen hun eigen mening mochten geven of ervaring konden delen vielen in de smaak.

“Wat vind je van de regels op verschillende apps dat was een interessante vraag”

- Jongen, 12 jaar

## Vorm van de les

**Introductie.** Het gebruiken van visuele middelen tijdens de introductie, als plaatjes van te Mark Zuckerberg, richtlijnen en foto's van trump en Bilal Wahib wekte zichtbaar interesse op. Zo vroegen de leerlingen uit zichzelf vaak of ze de richtlijnen mochten bekijken, en werden deze door sommige leerlingen uit zichzelf voorgelezen voor de groep. Alle leerlingen gaven aan dat de duur van de introductie, zo'n 5 tot 10 minuten, precies goed te vinden.

**Platformspel.** Leerlingen gaven aan dat het actief bezig zijn met het platform spel hielp in het reflecteren op de eigen online omgeving. En om na te denken wat zij zelf zouden doen als zij mochten bepalen welke content zij zouden toelaten en welke niet.

“als je het zelf maakt dan weet je ook hoe het gaat wat het precies betekent zoiets wat je ziet enzo.” - Meisje, 13 jaar

Uit de 1e les bleek dat de kaartjes met het doel voor hun platform het best werken wanneer hier een uitleg bij wordt gegeven wat dit precies kan inhouden. Een jongen zei hierover het volgende:

“ja dit kan wel met iets makkelijkere woorden [kaartje met doel] dit begreep ik niet helemaal. Ja ik zou dit soort van hier gewoon punt regel punt regel soort van punten ernaast zetten van wat moet je doen en waar moet je opletten.” Jongen, 12 jaar

Het samenwerken voor het platform spel werd door de leerlingen erg gewaardeerd.

Leerlingen gaven aan dat dit de opdracht leuker en makkelijker maakte, ook vonden ze het interessant om achter de mening van de medeleerling te komen.

“Het was niet te moeilijk, vooral als je gewoon begint samen te werken als je dan aan het samenwerken bent dan kan je gewoon overleggen.” - Meisje, 13 jaar

Op de vraag of de leerlingen de opdracht liever alleen had willen uitvoeren gaf slechts een leerling aan het liever alleen te hebben gedaan, dit was mede doordat er tijdens de opdracht het keuzes maken niet harmonieus gebeurde en er een kleine ruzie ontstond. De leerlingen kwamen ook met verschillende suggesties om het platform spel leuker te maken: zo gaven meerdere leerlingen aan dat het ze leuk leek om ook video's te keuren en niet alleen plaatjes. Ook leek het leerlingen leuk zelf de content uit te kiezen die ze met elkaar gingen keuren.

“Je kan bijvoorbeeld vragen aan leerlingen welke kanalen zij volgen op youtube en dat dan iedere leerling een filmpje van een kanaal uitkiest. Elke leerling kiest dan een uit voor de opdracht en dan gaan ze zeggen deze video moet wel of niet.”

- Meisje, 13 jaar

**Groepsgesprek.** Het discussie gedeelte vonden de meeste leerlingen het leukste aan de les. Het platform spel en de introductie konden leerlingen ongeveer evenveel waarderen.

“Discussie het hoogst, daarna de uitleg en daarna het spel. Ja de uitleg was duidelijk en gewoon goed en het spel was ook leuk dus eigenlijk kan ik niet echt kiezen tussen spel en uitleg.” - Meisje, 12 jaar

Waarom het discussiëren als leukste werd gezien kwam doordat leerlingen nieuwsgierig waren naar de perspectieven van anderen en het leuk vinden de eigen mening te delen.

“Mensen vinden het echt leuk om te discussiëren. Deze generatie vindt dat echt leuk” - Meisje, 13 jaar

Voor het discussie deel gaven leerlingen aan het leuk te vinden als ze elkaar meer hadden kunnen bevragen in plaats van dat de docent de vragen aan de groepjes steld. het spel en de discussie mogen wat meer met elkaar vervlochten zijn.

“Dat was wel leuker geweest inderdaad als je het meer met elkaar moest bespreken nu waren de groepjes meer apart van elkaar.” - Meisje, 13 jaar

Geen een leerling gaf aan dat er teveel vragen werden gesteld, ongeveer de helft gaf aan dat er meer vragen gesteld hadden kunnen worden, de andere helft gaf aan de hoeveelheid vragen goed te vinden.

### **Conclusie en discussie**

Dankzij de recente ontwikkelingen van sociale media is er in korte tijd voor jongeren een nieuw online wereld ontstaan. Een wereld waar dankzij dataverzameling, platform richtlijnen en personalisering deze sociale media platformen invloed uitoefenen op de perspectieven en informatie waar jongeren mee in aanraking (kunnen) komen. De focus in dit onderzoek lag op het perspectief van jongeren op platform richtlijnen, dataverzameling en personalisatie. Daarnaast is onderzocht welke elementen uit de ontwikkelde les bijdragen aan reflectie over deze onderwerpen. Dit onderzoek bracht een aantal bevindingen.

## **Platform Richtlijnen**

Als antwoord op het eerste deel van de onderzoeksvraag is uit deze studie gebleken dat ondanks dat leerlingen niet eerder de platform richtlijnen zijn tegengekomen zij wel beseften dat er op platforms regels gelden. Het perspectief van jongeren op deze richtlijnen werd gevormd door de eigen persoonlijke ervaring met het platform. Naast bewust zijn van waren jongeren ook in staat hun mening te geven over deze richtlijnen aan de hand van persoonlijke ervaringen. In beperkte mate konden leerlingen hun mening geven over door wie en hoe het handhaven van richtlijnen georganiseerd zou moeten worden. Deze bevinding is in lijn met de literatuur die stelt dat jongeren tussen de 12 en 16 een beperkt vermogen hebben tot reflectie op een abstracte niet tastbare of zichtbare situatie (De Groot, R.,2018). Tevens is bij jongeren de vaardigheid consequenties in te schatten voor de toekomst nog in ontwikkeling (Crone, E., 2018). Daarnaast gaven jongeren aan te twijfelen of niet te geloven dat richtlijnen voor ieder persoon hetzelfde zijn. Deze bevinding sluit aan bij het onderzoek van Crawford & Gillespie, (2016) wat concludeert dat de handhaving van richtlijnen inefficiënt en niet gelijkwaardig gebeurt.

Wie verantwoordelijk is voor de content en zijn gevolgen ligt volgens de mening van de jongeren grotendeels bij de gebruikers van het platform zelf. Deze bevinding sluit aan bij de bevinding van Jessica Maddox et. al, (2020) wat aantoont dat platformen zich profileren als openbare ruimtes waarin vrije expressie voorop staat.

**Dataverzameling en personalisatie.** Alle leerlingen waren zich bewust van dataverzameling en personalisatie. De mening van leerlingen hierover was overheersend dat platformen zelf mogen bepalen hoe zij geld verdienen ondanks dat leerlingen het wel een raar en eng idee vinden dat er zoveel informatie wordt opgeslagen. Leerlingen gaven veelal aan het prima te vinden en beschouwde platformen als bedrijven die in rechtstaan wanneer dit geld oplevert. Deze bevinding toont aan dat het begrip dataverzameling en personalisering onder leerlingen weinig concrete zorgen oplevert. Zij merken hier in het gebruik van sociale media platformen weinig van, enkel in de personalisatie, wat zij niet storend vinden. Door de verborgenheid van dataverzameling is het voor leerlingen lastig om op dit onderwerp en zijn (mogelijke) gevolgen te reflecteren.

Concluderend tonen deze bevindingen een discrepantie aan tussen de kennis die leerlingen hebben over de technische werking van een platform als gebruiker en de werking van een platform ‘achter de schermen’; over de praktische kant van bijvoorbeeld content moderatie.

Jongeren hebben veel kennis en ervaring om te delen, maar om deze te plaatsen in een bredere context en op abstract niveau hierover te praten vraagt ondersteuning.

**Les elementen die bijdrage aan reflectie.** De resultaten tonen aan dat les elementen die bijdragen tot reflectie: samenwerking, visueel materiaal en het actief betrekken van leerlingen in het groepsgesprek zijn. Deze bevindingen zijn in lijn met de literatuur dat ‘artefacten’, samenwerking en het aanhoren van andermans perspectief en mening bijdragen aan het reflectieproces en lerend vermogen van leerlingen. Het platform spel biedt de mogelijkheid aan leerlingen in de schoenen te treden van platform eigenaren en als handhavers en makers van richtlijnen. De introductie biedt de mogelijkheid om vanuit de gedeelde ervaringen van leerlingen en de praktijkvoorbeelden van richtlijnen en diens handhaving een reflectie proces te starten. Het platform spel en de discussievragen achteraf biedt vervolgens een goede mogelijkheid om in gesprek te gaan over deze onderwerpen, waarbij vanuit verschillende ‘wat als scenario's’ leerlingen inzicht krijgen in de afwegingen die platformen maken.

### **Aanbevelingen Praktijk en Wetenschap**

Vanwege de discrepantie tussen enerzijds de veelheid aan praktijkervaringen van handhaving van richtlijnen, dataverzameling en personalisering en anderzijds het beperkte vermogen te reflecteren op deze platform praktijken wordt aanbevolen om in een les over deze thema's de ervaring van leerlingen als startpunt te gebruiken waarbij jongeren als ‘ervaringsdeskundige’ worden ingezet. De docent krijgt vervolgens de rol als reflectieve begeleider om in te kunnen spelen op hetgeen de leerlingen vertellen en hierover duidelijk afgekaderde vragen te stellen. Zo is de rol van de docent minder het geven van informatie maar het ondersteunen van jongeren bij hoe zij dat wat zij online meemaken kunnen interpreteren. Ten tweede wordt aanbevolen om niet alleen de docent in te zetten voor het bevragen van de mening en ervaring van de leerling maar hier ook medeleerlingen een rol in te geven. Voor de vorm van de les wordt aanbevolen gebruik te maken van ‘artefacten’ waarbij leerlingen actief en in groepsverband bezig zijn met het vormgeven van iets zichtbaars aan de hand van het reflectie en keuzep proces wat zij tijdens de les doormaken.

## **Sterke Punten en Limitaties**

Een sterk punt aan dit huidige onderzoek is dat het zich focust op recente ontwikkelingen in de maatschappij, en het betrekken van het perspectief van jongeren hierop. Gezien zij diegene zijn die met deze ontwikkelingen van kinds af aan te maken hebben.

Een limitatie aan de bevindingen in dit onderzoek is het beperkte aantal participanten wat geen volledige afspiegeling geeft van jongeren in Nederland.

Ook is er voor gekozen de recall interviews vlak na de les af te nemen wat enerzijds het voordeel oplevert dat de jongeren de les nog zeer helder voor de geest kunnen halen, anderzijds vroeg dit ook enige inspanning om de aandacht erbij te houden na een les van zo'n 45 min. Daarnaast is er voor gekozen om de recall interviews in groepjes van 2 of 3 te houden, dit wegens beperkte beschikbaarheid van leerlingen. Enerzijds had dit het voordeel dat leerlingen elkaar goed konden aanvullen anderzijds heeft dit voor de belemmering kunnen zorgen dat leerlingen zich minder vrij voelde de eigen mening en ervaring uit te spreken.

De huidige generatie jongeren groeit op in een snel ontwikkelende online maatschappij, waarbij niet de regering maar platformen veelal bepalend zijn voor de normen en waarden die hier worden nageleefd. School heeft niet slechts als doel leerlingen op het leven in de offline maatschappij voor te bereiden maar ook leerlingen te leren verhouden tot deze online omgeving, gestuurd door dataverzameling, personalisatie en platform richtlijnen. Voor het vormgeven van deze lessen past de rol van de leerling als 'ervaringsdeskundige' en de docent als begeleider, die de leerling helpt reflecteren op diens ervaringen. Om zo leerlingen inzicht en reflectie vermogen te ontwikkelen waarmee zij een stem krijgen in het debat rond de toekomst van het platform, waarbij de belangen van de gebruikers centraal kunnen staan.

## **Dankwoord**

Grote dank aan Zena Bani die voor het regelen van een groot deel van mijn participanten en observaties heeft uitgevoerd tijdens mijn focusgroepen. Ook wil ik Tim, Anneleen van HCI en Julia bedanken voor het observeren en afnemen van de recall interviews samen met mij. Tot slot wil ik Maartje van Dijken bedanken voor de leerzame samenwerking.

## Referenties

- Anazifa, R. D., & Djukri, D. (2017). *Project-Based Learning and Problem-Based Learning: Are They Effective to Improve Student's Thinking Skills?* Jurnal Pendidikan IPA Indonesia.
- Bergen, M. (2019, April 2). YouTube executives ignored warnings, letting toxic videos run rampant. Bloomberg. Retrieved from <https://www.bloomberg.com/news/features/2019-04-02/youtube-executives-ignored-warnings-letting-toxic-videos-runrampant>
- Blumenfeld, P. C., Marx, R. W., Soloway, E., & Krajcik, J. (1996). Learning with peers: From small group cooperation to collaborative communities. *Educational researcher*, 25(8), 37-39.
- Boeije, H. (2010). *Analysis in Qualitative Research*. Thousand Oaks: SAGE Publications Ltd.
- Brookhart, S. M. (2010). *How to Assess Higher-Order Thinking Skills in Your Classroom*. Alexandria: ASCD.
- Crawford, K., Tarleton, G. (2016). "What Is a Flag For? Social Media Reporting Tools and the Vocabulary of Complaint." *New Media and Society*
- Cohen, J. 2019. *Between Truth and Power: e- Legal Constructions of Informational Capitalism*. Oxford: Oxford University Press.
- Cinelli, M., Morales, G. D. F., Galeazzi, A., Quattrociocchi, W., & Starnini, M. (2020). *Echo chambers on social media: A comparative analysis*.
- (Crone, E., 2018). *Het puberende brein: Over de ontwikkeling van de hersenen in de unieke periode van de adolescentie*. Prometheus.
- Dewey, J., & Berding, J. W. A. (2011). *John Dewey over opvoeding, onderwijs en burgerschap: Een keuze uit zijn werk*. SWP.



*Mark Zuckerberg on Facebook's hardest year, and what comes next. (2 April, 2018).*

Vox.com.<https://www.vox.com/2018/4/2/17185052/markzuckerberg-facebook-interview-fake-news-bots-cambridge>

*Facebook en Instagram verbieden stereotiepe foto's en video's Zwarte Piet en Joden.*

(2020, August 11). NOS.Nl. <https://nos.nl/artikel/2343709-facebook-en-instagram-verbieden-stereotiepe-foto-s-en-video-s-zwarte-piet-en-joden>

*Facebook weert Wahib en Ahammoud permanent, ook geen Edison voor Tigers. (2021,*

March 25). NOS.Nl. <https://nos.nl/artikel/2374084-facebook-weert-wahib-en-ahammoud-permanent-ook-geen-edison-voor-tigers>

Garton Ash, T. 2016. *Free Speech. Ten Principles for a Connected World*. London: Atlantic Books

Geschke, D., Lorenz, J., & Holtz, P. (2019). The triple-filter bubble: Using agent-based modelling to test a meta-theoretical framework for the emergence of filter bubbles and echo chambers. *British Journal of Social Psychology*, 58(1), 129-149.

Ghosh, D., and B. Scott. 2018. “#DIGITALDECEIT the Technologies Behind Precision Propaganda on the Internet.” Shorenstein Center on Media, Politics and Public Policy, Harvard.

Gillespie, T. (2018). *Custodians of the internet: Platforms, content moderation, and the hidden decisions that shape social media*. Yale University Press.

Gillespie, T. (2018). *Regulation of and by platforms*. In J. Burgess, A. Marwick, & T. Poell (Eds.), *The Sage handbook of social media* (pp. 254–278). Sage.

De Groot, R. (2018). *Zelfregulatie en het Puberbrein?!*. Prometheus.

- Hsu, Y. C., Baldwin, S., & Ching, Y. H. (2017). Learning through making and maker education. *TechTrends*, 61(6), 589-594.
- Klonick, K. (2019). The Facebook Oversight Board: Creating an Independent Institution to Adjudicate Online Free Expression. *Yale LJ*, 129, 2418.
- Lyngs, U., Zade, H., Liao, J. V., Choi, J., Fan, K., ... & Hiniker, A. (2021, May). How the Design of YouTube Influences User Sense of Agency. In *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1-17.)
- Maddox, J., & Malson, J. (2020). Guidelines Without Lines, Communities Without Borders: The Marketplace of Ideas and Digital Manifest Destiny in Social Media Platform Policies. *Social Media+ Society*, 6(2), 2056305120926622.
- Natali Helberger (2020) The Political Power of Platforms: How Current Attempts to Regulate Misinformation Amplify Opinion Power, *Digital Journalism*, 8:6, 842-854, DOI: 10.1080/21670811.2020.1773888
- Napoli, P. 2019. *Social Media and the Public Interest. Media Regulation in the Disinformation Age*. New York: Columbia Publishers.
- Phillips, W. (2015). *This is why we can't have nice things: Mapping the relationship between online trolling and mainstream culture*. MIT Press
- Agency by Design (2015). *Maker-centered learning and the development of self: Preliminary findings of the agency by design project*. Project Zero, Harvard Graduate School of Education. [http://www.pz.harvard.edu/sites/default/files/Maker-Centered-Learning-and-the-Development-of-Self\\_AbD\\_Jan-2015.pdf](http://www.pz.harvard.edu/sites/default/files/Maker-Centered-Learning-and-the-Development-of-Self_AbD_Jan-2015.pdf).
- Talyor, K. (2019, July 2). *Instagram is Gen Z's go-to source of political news — and it's already having an impact on the 2020 election*. Business Insider. <https://www.businessinsider.nl/gen-z-gets-its-political-news-from-instagram-accounts-2019-6/?international=true&r=US>

*Trump voorgoed van Twitter geweerd.* (2021, January 9). NOS.NL.

<https://nos.nl/artikel/2363611-trump-voorgoed-van-twitter-geweerd>

Tašner, V., & Gaber, S. (2018). Lev Vygotsky, initiator van sociaal constructivisme en ongrijpbare denker van onderwijs. *Internationaal overzicht van het onderwijs van Sèvres* , (79), 109-116.

Vaidhyathan, S. (2018). *Anti-social media: How Facebook disconnects us and undermines democracy.* Oxford University Press.

Van der Veer, N., Boekee, S., & Hoekstra, H. (2020). *Nationale social media onderzoek 2020.* Newcom Research & Consultancy.