

Nationaal Landschapskompas Digitalisering en Welzijn

Het landschap van professionals werkzaam rond
digitalisering en welzijn in beeld gebracht



Nationaal Landschapskompas Digitalisering en Welzijn

Het landschap van professionals werkzaam rond
digitalisering en welzijn in beeld gebracht

Colofon

Opdrachtgever

Het Ministerie van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties

Auteurs

Nastasia Griffioen (Trimbos-instituut)

Floor Ruder (Trimbos-instituut)

Nikki van den Brand (Trimbos-instituut)

Anouk Tuijnman (Trimbos-instituut)

Projectmanagement

Nastasia Griffioen (Trimbos-instituut)

Met dank aan

Alle deelnemende organisaties

Beeld

Unsplash (coverafbeelding)

Trimbos-instituut

Da Costakade 45

Postbus 725

3500 AS Utrecht

030 – 291 11 00

www.trimbos.nl

© 2025 Trimbos-instituut, Utrecht, Nederland.

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of op enige andere manier, zonder voorafgaande toestemming van de auteur.

Inhoudsopgave

Introductie	4
Waarom het Landschapskompas?	4
Totstandkoming	4
Wat vindt u in dit Landschapskompas?	5
De Organisaties en Hun Bereik	6
Typen Partijen	7
Schaal, Doelgroep en Kanalen van Partijen	7
Inhoudelijke Focus van Partijen	10
Standpunten en Visie op Digitalisering en Welzijn	10
Aandacht voor Effecten op Welzijn	11
Prioritaire Vraagstukken	12
Systeemniveaus van Digitalisering en Welzijn	13
Focus op Technologieën	14
Positie, Activiteiten en Materialen	15
Gevestigdheid en Rol in het Landschap	15
Aanbod van Activiteiten en Materialen	16
Drijfveren, Samenwerkingen en Behoeften	18
Motieven en Drijfveren	18
Huidige Samenwerkingen	19
Behoeften rondom Samenwerking	19
Te Bieden in Samenwerkingen	20
Afsluiting	21
Het Landschap in Vogelvlucht	21
Aanbevelingen	23
Dankwoord	24

Introductie

In een wereld die steeds digitaler wordt, is de rol van technologieën op ons leven niet meer te negeren. Van online zorgverlening en digitale onderwijsplatforms tot sociale media en kunstmatige intelligentie – digitalisering biedt aanzienlijke **kansen**. Diverse opgekomen technologieën maken diensten toegankelijker, creëren nieuwe sociale verbindingen en stimuleren economische groei.

Echter kent digitalisering ook **uitdagingen en risico's**. Terwijl sommigen moeiteloos hun weg vinden in de digitale wereld, blijven anderen achter door een gebrek aan vaardigheden, toegang of kennis. De opkomst van algoritmes en kunstmatige intelligentie roept vragen op over privacy, autonomie en eerlijke kansen. Voor sommigen staat welzijn onder druk door continue prikkels en aantrekkelijke platforms. Jongeren groeien op in een wereld waar online interacties even bepalend zijn als fysieke ervaringen.

Waarom het Landschapskompas?

Digitalisering en welzijn zijn op complexe wijze met elkaar verweven, en de vraagstukken die hieruit voortvloeien kunnen niet door één enkele sector of organisatie worden opgelost. Overheden, kennisinstellingen, wetenschappers en maatschappelijke organisaties werken afzonderlijk aan deze thema's, maar een volledig overzicht van hun inspanningen ontbreekt. Daardoor blijven waardevolle inzichten en samenwerkingsmogelijkheden onbenut.

Het **Nationale Landschapskompas Digitalisering en Welzijn 2025** brengt daarom in kaart welke organisaties zich bezighouden met digitalisering en welzijn, en hoe zij dat doen.

Totstandkoming

Het Expertisecentrum Digitalisering en Welzijn heeft in 2024 de opdracht gekregen van het Ministerie van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties om bij te dragen aan verbinding van het brede landschap aan partijen die werkzaam zijn op het thema 'digitalisering en welzijn'. Het expertisecentrum heeft zich daarom als een van haar eerste taken gesteld een stakeholder-verkenning uit te voeren.

In het kader van deze stakeholderverkenning zijn er sinds de lancering van het expertisecentrum voorjaar 2024 vele gesprekken gevoerd met toonaangevende partijen in het veld. Geïnteresseerde partijen zijn hierop volgend uitgenodigd voor de bijbehorende inventarisatie van hun standpunten, expertise, activiteiten, behoeften en samenwerkingen.

Uiteindelijk hebben 46 partijen deelgenomen aan de landschapsinventarisatie. Deze organisaties staan tevens benoemd in het Overzicht van deelnemende organisaties. We danken al deze partijen voor hun medewerking en openheid.

Wat vindt u in dit Landschapskompas?

Dit rapport biedt op twee manieren inzicht in het veld. De kern van het Landschapskompas bestaat uit een overkoepelend overzicht van het veld, en geeft een samenvattend inzicht in de volgende aspecten van het landschap:

- Een overzicht van de betrokken **partijen**
- Het **bereik** en de **doelgroepen** van organisaties in het landschap
- De **standpunten en prioritaire vraagstukken** wat betreft digitalisering en welzijn
- De **technologieën** waar het landschap zich mee bezighoudt
- De **welzijnsthema's** binnen digitalisering en welzijn waar het landschap zich op begeeft
- De **activiteiten** en **materialen** die organisaties bieden op het gebied van digitalisering en welzijn
- De **samenwerkingen** en **behoeften** rondom samenwerking van betrokken organisaties

Daarnaast vindt u in de bijlage van dit Landschapskompas individuele informatiepagina's van de meeste deelnemende organisaties en partijen. Een enkele partij heeft aangegeven geen eigen bijlage te willen in het Landschapskompas. In tegenstelling tot het samenvattende overzicht van de kern vindt u in de bijlagen per partij gedetailleerde informatie over de bovenstaande punten. Met behulp van het **Nationale Landschapskompas Digitalisering en Welzijn 2025** hoop het expertisecentrum een waardevolle basis te bieden voor beleid, onderzoek en samenwerking.

De Organisaties en Hun Bereik

Allereerst bekijken we het landschap van partijen rondom digitalisering en welzijn op organisatorische aspecten, waarbij we in het bijzonder aandacht hebben voor het type partij, de schaal waarop partijen actief zijn en de doelgroepen en communicatiekanalen van deelnemende partijen. Een volledig overzicht van de deelnemende partijen is te vinden hieronder.

Overzicht van deelnemende organisaties

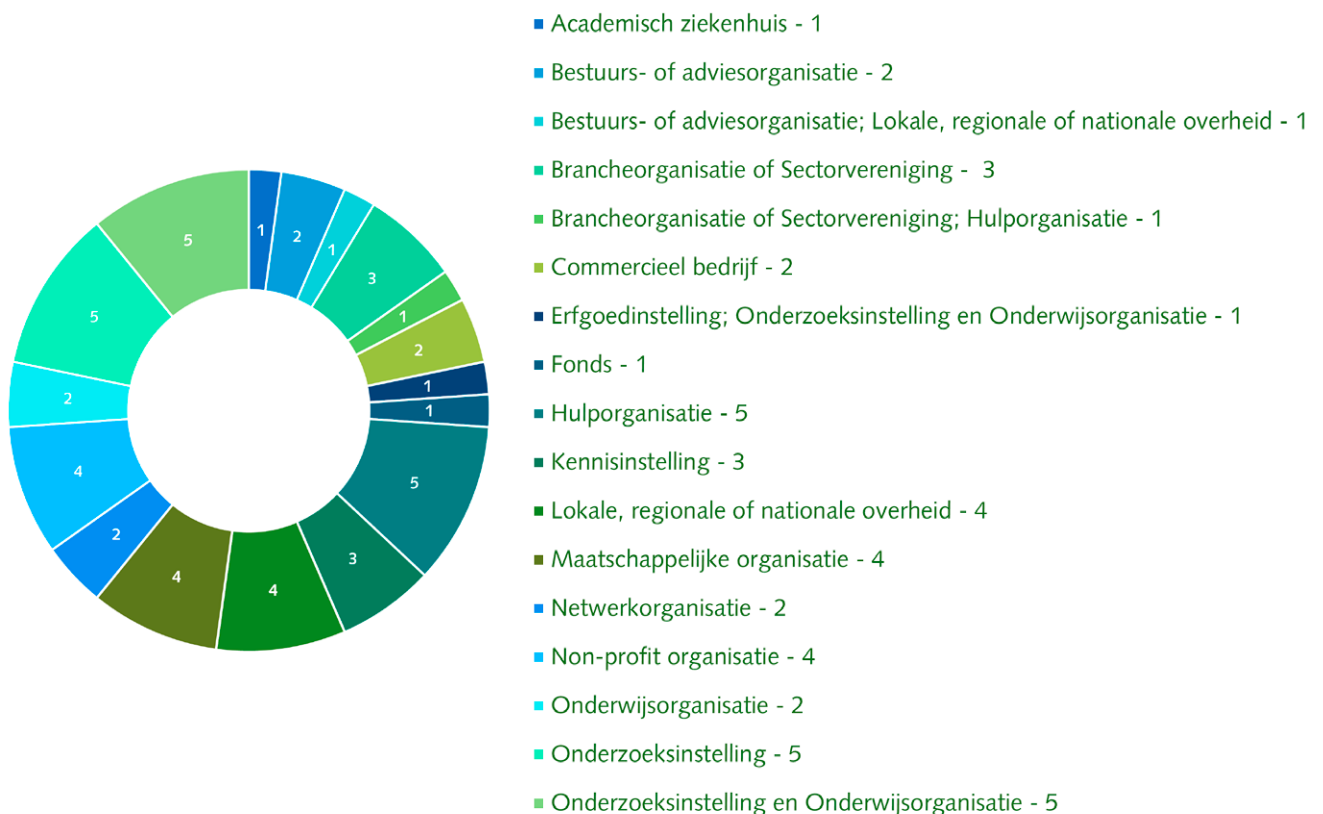
- Alliantie Digitaal Samenleven
- Amsterdamse Jongerenwerk Academie
- Beweegalliantie
- Bits of Freedom
- Bureau Jeugd en Media
- Commissariaat voor de Media
- De Argumentenfabriek
- De Nederlandse GGZ
- Erasmus Medisch Centrum – Kinder- en Jeugdpsychiatrie/-Psychologie
- Erasmus Universiteit Rotterdam – Movez Lab
- Gemeente Amsterdam/ GGD Amsterdam
- Gemeente Rotterdam
- Gro-up
- JOGG
- Jeugdzorg Nederland*
- Kenniscentrum Sport & Bewegen
- Kinderombudsman
- MBO-Raad
- MIND
- Mulier Instituut
- Nederlandse Arbeidsinspectie
- Nederlands Jeugdinstituut
- Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid
- Netwerk Mediawijsheid
- Offlimits
- Pharos
- PO-Raad
- Privacy op School
- Radboud Universiteit Nijmegen –Behavioural Science Institute
- Rathenau Instituut
- Rijksuniversiteit Groningen – Klinische en Ontwikkelingsneuropsychologie
- SeniorWeb
- SIDN Fonds
- Stichting Digital Child Rights
- Stichting Kennisnet
- Stichting Nationaal Ouderenfonds
- Stichting Toekomstbeeld der Techniek
- Trimbos-instituut
- UNICEF NL
- Universiteit Leiden – Centrum voor Recht en Digitale Technologie (eLaw)
- Universiteit van Amsterdam – Connected Minds Lab
- Universiteit Utrecht – Youth Studies Groep
- Veiliginternetten.nl
- Vereniging van Nederlandse Gemeenten
- VO-Raad
- Vrije Universiteit Amsterdam – Ontwikkelingspedagogiek

* Van deze partij is geen bijlage beschikbaar.

Typen Partijen

Te zien is dat het veld van partijen die werkzaam zijn op digitalisering en welzijn zeer divers is. Er is een zeer breed scala aan typen organisaties gevonden bij de partijen die deel hebben genomen aan deze landschapsverkenning. Van de 46 deelnemende partijen kunnen er maar liefst 13 worden geclassificeerd als onderzoeks- en/of onderwijsorganisaties. Tevens zien we dat maatschappelijke en/of non-profit organisaties (6), hulporganisaties (6) en overheidsorganisaties (5) ook goed vertegenwoordigd zijn in het veld van digitalisering en welzijn. In Figuur 1 is te zien hoe het landschap van deelnemende partijen verder is vertegenwoordigd.

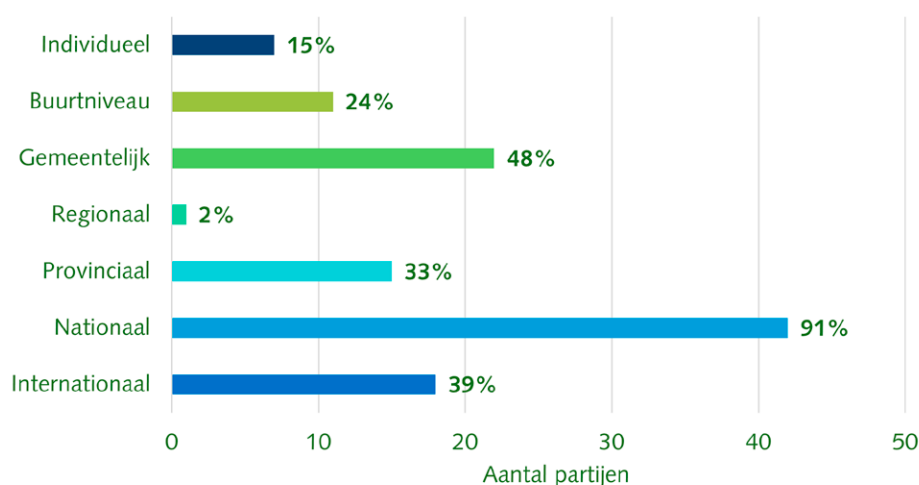
Figuur 1. Aangegeven combinaties/keuzes van organisatietype.



Schaal, Doelgroep en Kanalen van Partijen

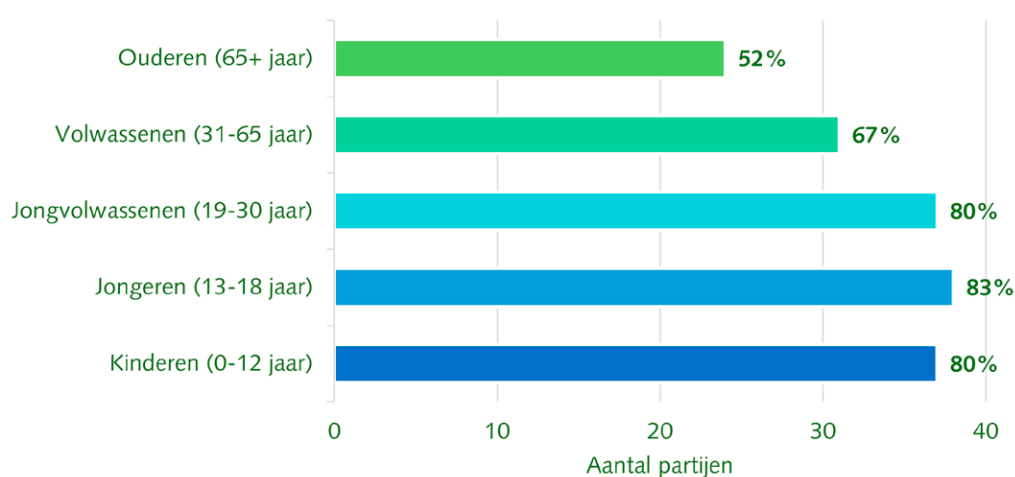
De deelnemende **partijen opereren veelal tegelijkertijd op verschillende schalen**. Slechts drie van de 46 partijen opereert binnen één schaal. Hoewel partijen aangeven **voornamelijk te werken op nationaal en gemeentelijk niveau** zien we ook veel aandacht voor de internationale schaal. Maar liefst 18 partijen (39%) geven aan dit te doen. Het minst – door slechts 7 partijen (15%) – wordt er gewerkt op individueel niveau, maar dit is in alle gevallen in combinatie met andere schaalcategorieën. De volledige frequenties van aangegeven werkschaal zijn te vinden in Figuur 2.

Figuur 2. Schaal van werkzaamheden. Partijen geven veelal aan op meerdere schalen te werken.



Een soortgelijke veelzijdigheid is te zien als het gaat om de demografische doelgroepen waar partijen zich op richten. Zo zien we dat **vrijwel alle leeftijdscategorieën zeer goed gedekt** zijn in de werkzaamheden van partijen en dat de meeste partijen zich **niet enkel op één leeftijdscategorie richten**. Jongeren krijgen met een lichte voorsprong nét iets meer aandacht dan de andere leeftijdsgroepen; 83% van de partijen zegt zich te richten op deze groep van 13-tot-18-jarigen. Ook wordt zichtbaar dat er **één leeftijdscategorie, de ouderen, relatief minder aandacht lijkt te ontvangen**. Van deze leeftijdscategorie geeft slechts 52% van de deelnemende partijen aan dat deze leeftijdsgroep deel uitmaakt van hun doelgroep, zie Figuur 3.

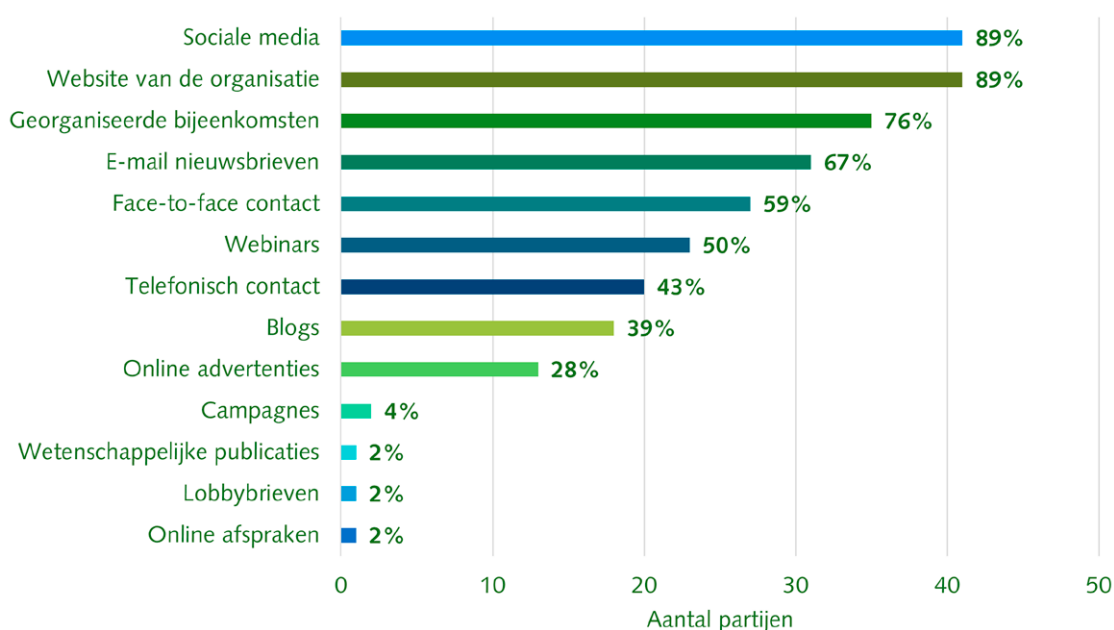
Figuur 3. Percentage van deelnemende organisaties die hebben aangegeven dat deze leeftijdscategorie hun doelgroep is.



Aanvullend gaven de deelnemende organisaties aan zich te richten op aandachtsgroepen zoals mensen in een lagere sociaaleconomische positie, mensen met een chronische ziekte en mensen met een beperking. Ook vrouwen en mensen in de LHBTIQ+-gemeenschap vormen een doelgroep voor sommige van de deelnemende partijen. Voor andere partijen zijn niet zozeer de eindgebruikers van digitale technologieën de doelgroep. Zij richten zich bijvoorbeeld op overheden (53% van de partijen), onderwijsorganisaties (44% van de partijen) of hulporganisaties (27% van de partijen) en hun medewerkers.

De doelgroepen worden primair bereikt middels de eigen website en via sociale media, zie Figuur 4. Daarnaast is opmerkelijk dat veel partijen aangeven de doelgroep te bereiken via bijeenkomsten (bijvoorbeeld trainingen). Verder blijkt dat online advertenties het minst worden ingezet om de doelgroep te bereiken, door slechts 28% van de deelnemende organisaties. Niet alle kanalen worden echter als effectief ervaren. Face-to-face persoonlijk contact – bijvoorbeeld gedurende bijeenkomsten – en sociale media worden vaak als meest effectief bestempeld.

Figuur 4. Meest gebruikte kanalen die partijen inzetten om hun doelgroep te bereiken.



Inhoudelijke Focus van Partijen

Standpunten en Visie op Digitalisering en Welzijn

Naast organisatorische eigenschappen is aan deelnemende partijen tevens gevraagd te delen hoe er binnen de organisatie wordt gekeken naar de relatie tussen digitalisering en welzijn. In de standpunten van partijen zien we een aantal thema's vaak terugkeren. Allereerst wordt er door een groot deel van de partijen in hun standpunt aandacht besteed aan de **dualiteit van digitaliseringseffecten**: maar liefst 15 partijen benoemen in hun standpunt expliciet het bestaan van zowel positieve als negatieve kanten aan digitalisering voor het welzijn. Ook zien we in standpunten het besef terug dat digitale technologieën in toenemende mate **verweven zijn in het dagelijks leven**, zoals weergegeven in het voorbeeld van een van de partijen, hieronder.

"Digitale technologie kan op verschillende manieren invloed hebben op ons welzijn. Dit kan zowel positief als negatief zijn. Dit is afhankelijk van de individu, doel en technologie. Het is wel een onderdeel waar je niet omheen kan, en onderdeel is van de maatschappij, dus is het belangrijk om de positieve onderdelen te stimuleren en de negatieve onderdelen in te perken."

Veel partijen nemen tevens een **kritisch perspectief** aan in het standpunt – zo worden bijvoorbeeld zorgen geuit over de wijze waarop digitalisering in toenemende mate een risico vormt voor het welzijn. Daarnaast wordt er door een kleinere groep partijen aandacht gevestigd op het bestaan van **individuele verschillen**. Tot slot zien we bij sommige partijen in de standpunten terugkomen dat er aandacht is voor **privacy en veiligheid, het onderwijs, kwetsbare groepen en regulering**.

Desgevraagd geeft 39% van de partijen in het landschap ook aan om op een **neutrale wijze** te kijken naar de relatie tussen digitalisering en welzijn, zie Figuur 5. Slechts een klein deel van de partijen geeft aan een overwegend positieve (13%, 6 partijen) of negatieve (4%, één partij) blik te hebben op het vraagstuk. Daarnaast geven acht partijen (17%) aan dat de relatie wat hun betreft – in lijn met de eerder beschreven dualiteit – sterk afhangt van de context, persoon, het onderwerp, en de digitale technologie.

Figuur 5. Blik van de deelnemende partijen op de relatie tussen digitalisering en welzijn.



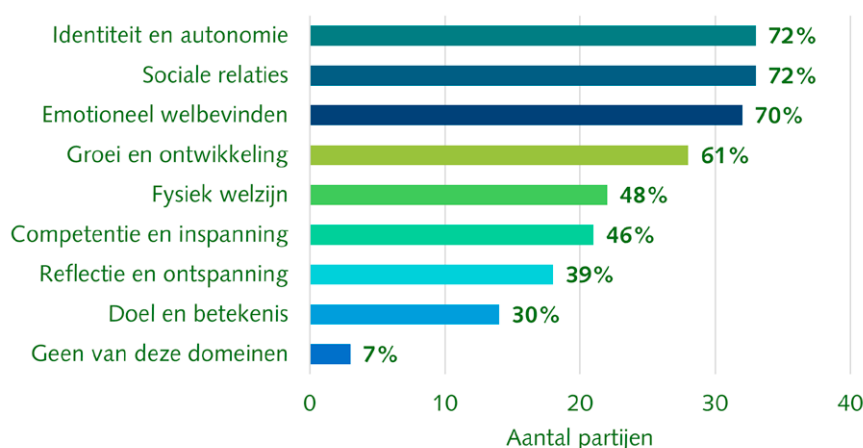
Aandacht voor Effecten op Welzijn

Wanneer we kijken naar waar het landschap van partijen zich voornamelijk mee bezighoudt, dan zien we een verdeling die de eerder besproken blik op digitalisering en welzijn weerspiegelt: in hun werkzaamheden houden verreweg de **meeste partijen zich bezig met zowel positieve als negatieve effecten** van digitalisering op welzijn (39 van de 46).

Binnen het Expertisecentrum Digitalisering en Welzijn maken we onderscheid in acht kern-domeinen van welzijn. Uit de bevraging van het landschap blijkt dat alle acht domeinen – zij het in verschillende mate – vertegenwoordigd worden in het landschap van partijen. Zo is **er de meeste aandacht voor identiteit en autonomie, sociale relaties en emotioneel welbevinden**, zie Figuur 6.

Daar tegenover staat dat **slechts 30%** van de partijen zich bezighoudt met de effecten van digitale media op de ervaring van **doel en betekenis** in het leven van gebruikers. In sommige gevallen geven partijen aan zich bezig te houden met aspecten van digitalisering die zich niet voldoende in de aangeboden categorieën lieten vangen. Zo is er tevens expliciet aandacht voor effecten van digitalisering op **veiligheid en privacy**, en voor effecten van digitale technologieën op het **financieel welzijn** van mensen.

Figuur 6. Aandacht van de deelnemende partijen voor welzijnsdomeinen.



Prioritaire Vraagstukken

Wanneer aan partijen gevraagd wordt welke vraagstukken en thema's zij in hun organisatie op dit moment het meest mee worstelen op het vlak van digitalisering en welzijn ontstaat er een gevarieerd beeld. In de woordwolk in Figuur 7 is te zien dat het thema **effectieve digitale interventies** het vaakst voorkomt. Partijen vragen zich hierbij af óf er wetenschappelijk onderbouwde, effectieve interventies zijn om gezond digitale technologiegebruik te bevorderen. Specifiek is er behoefte aan (eventueel nieuw te ontwikkelen) effectieve interventies voor het stimuleren van beweeggedrag, leefstijlverandering en ter bevordering van zorgprocessen.

Ook **weerbaarheid en vaardigheden, mentaal welzijn, onderwijs, schermtijd, duurzame implementatie en richtlijnen** zijn relatief vaak terugkerende thema's. Daarnaast zijn er zorgen over krapte in **capaciteit** en **financiering** voor werkzaamheden op dit gebied en worstelen partijen met hoe **(kwetsbare) doelgroepen** het beste betrokken kunnen worden.

Figuur 7. Woordwolk waarin de thema's en vraagstukken waar partijen het meest mee zeggen te worstelen zijn weergegeven.

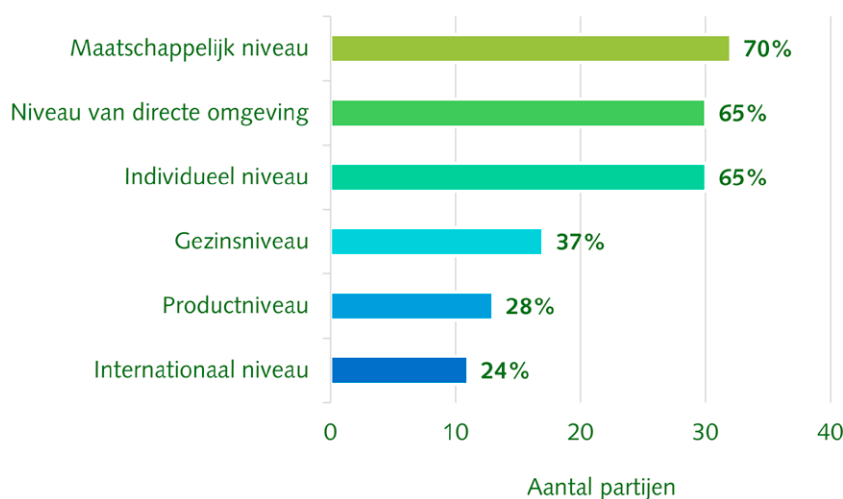


Gemeentelijke vraagstukken komen ook relatief vaak voor onder de prioritaire thema's: dit zijn vragen rondom de wijze waarom gemeenten het beste kunnen bijdragen aan de ontwikkeling en innovatie onder welzijnsaanbieders, en de rol die gemeenten moeten spelen op dit onderwerp (moeten gemeenten bijvoorbeeld campagnes ontwikkelen?).

Systeemniveaus van Digitalisering en Welzijn

Wanneer we spreken van digitalisering en welzijn is het belangrijk om stil te staan bij het feit dat we te maken hebben met een **complex systeem** van vele actoren en factoren. Dit systeem is op te delen in diverse schillen, ofwel niveaus, van klein naar groot: het productniveau, het niveau van de individuele gebruiker, het niveau van gezin, van de directe omgeving, maar ook het maatschappelijk/nationaal en internationaal niveau. Desgevraagd geven partijen in het landschap aan zich **in meerderheid te richten op het maatschappelijke niveau** (denk hierbij aan bijvoorbeeld maatschappelijke polarisatie en inclusie), zie Figuur 8. Ook het **individuele en directe omgevingsniveau** (werk, school, buurt en vrienden) is voor veel partijen een belangrijk speerpunt. Er lijkt op dit moment daarentegen de **minste aandacht te zijn voor het internationale niveau**. Ongeveer één op de vier partijen richt zich hierop (denk hierbij aan bijvoorbeeld geopolitieke impact van digitale technologieën).

Figuur 8. Aandacht van partijen voor de verschillende systeemniveaus omtrent digitalisering en welzijn.

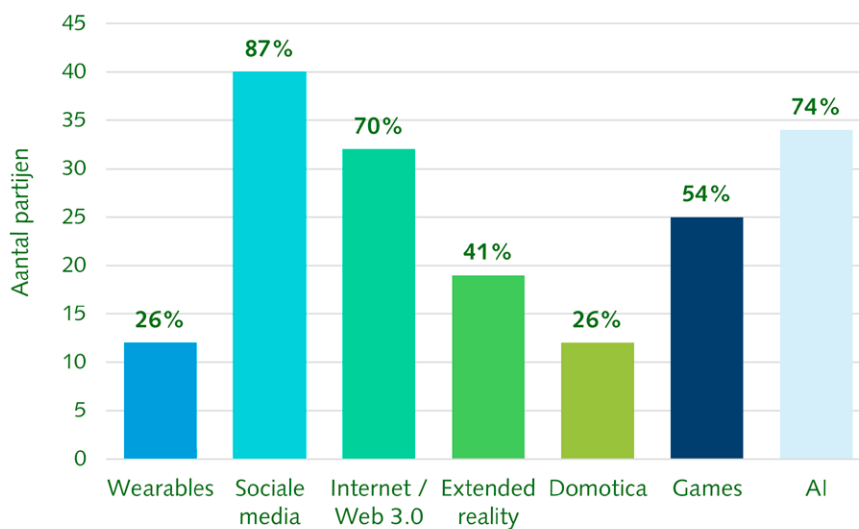


Partijen geven tevens aan in verreweg de meeste gevallen gericht te zijn op **verschillende niveaus tegelijk**; slechts zes van de 46 partijen houden zich met één niveau bezig (waarvan de grootste subgroep – van drie partijen – zich richt op het individuele niveau).

Focus op Technologieën

Naast type effecten, welzijnsdomeinen en systeemniveaus waar partijen zich mee bezighouden hebben we tevens geïnventariseerd met welke technologieën het landschap zich bezighoudt. Zoals verwacht op basis van recente maatschappelijke discussies **spelen sociale media een centrale rol** in het landschap, zie Figuur 9. Daarnaast richten veel partijen zich op **kunstmatige intelligentie (AI)**: zo'n driekwart van de partijen zegt zich hiermee bezig te houden. Ook **internet/Web 3.0** (de term voor de opkomende 'generatie' van het internet) is voor ruim twee derde van de deelnemende partijen onderdeel van de focus. Daarentegen zien we dat **wearables** (technologieën als smartwatches en slimme kleding) en **domotica** (slimme huisapparatuur) bij een **aanzienlijk kleiner deel** van de deelnemende partijen aandacht krijgen.

Figuur 9. Aandacht van deelnemende partijen in het landschap voor de diverse digitale technologieën.



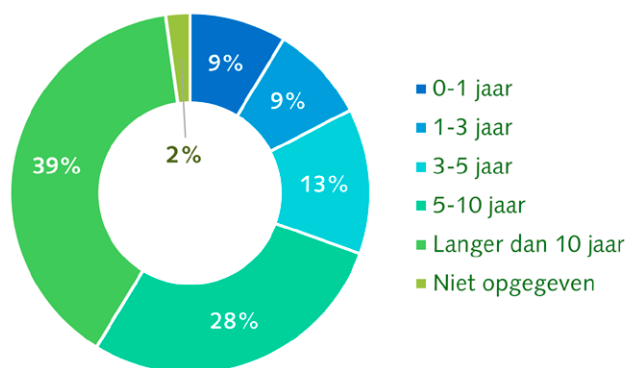
Positie, Activiteiten en Materialen

Naast de inhoudelijke focus van partijen, is het voor effectieve samenwerking en impact tevens van belang te weten welke rol partijen in het landschap vervullen, wat voor activiteiten zij zich mee bezighouden en wat zij het landschap bieden aan materialen.

Gevestigdheid en Rol in het Landschap

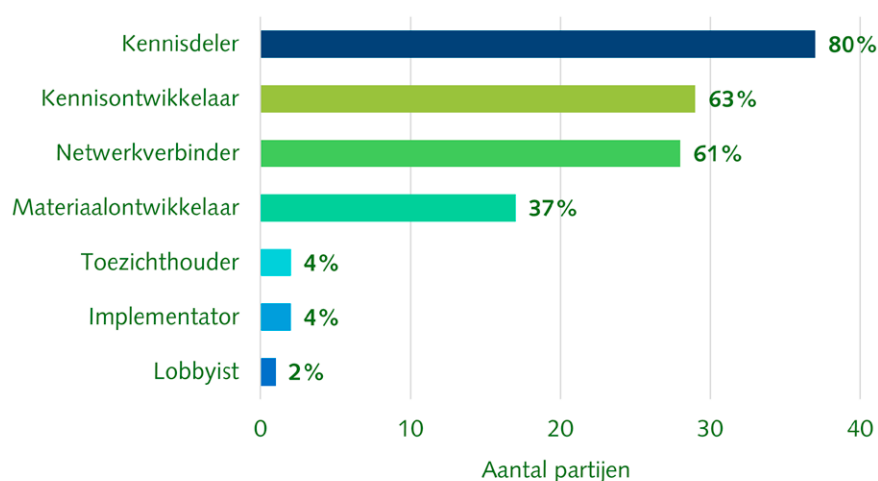
Digitalisering en welzijn is een thema dat de laatste jaren in toenemende mate aandacht heeft gekregen, zowel vanuit overheid als maatschappij. Dat brengt met zich mee dat steeds meer partijen ervoor kiezen om aandacht te besteden aan digitale technologieën en/of welzijn in hun werkzaamheden. Dit zien we terug in onze uitvraag bij partijen van het aantal jaren dat zij actief zijn in het veld van digitalisering en welzijn, zie Figuur 10. Zo wordt duidelijk dat **ongeveer één derde van de deelnemende partijen nog relatief jong is** in dit veld (0-5 jaar actief). Aan de andere kant van het spectrum zien we echter ook dat er ook een **substantieel deel van de partijen is dat sterk verankerd is** in het landschap en reeds meer dan 10 jaar actief is op het thema digitalisering en welzijn (18 partijen, 39%).

Figuur 10. Gevestigdheid van partijen in het landschap rondom digitalisering en welzijn.



Tevens zien we in deze landschapsverkenning een onderscheid in een aantal mogelijke rollen die partijen vervullen in het landschap: kennisontwikkelaars, materiaalontwikkelaars, kennisdelers, netwerkverbinders, toezichthouders, implementators en lobbyisten, zie Figuur 11. Ruim **driekwart van de partijen geeft aan een rol van kennisdeler te vervullen**, waarbij kennis van zowel de eigen organisatie als die van andere partijen gedeeld wordt met het veld of het algemeen publiek. We zien in veel gevallen dat **partijen meer dan één rol vervullen**; zo geven slechts vijf partijen van de 46 deelnemende partijen aan zich louter toe te leggen op één rol.

Figuur 11. Rollen die partijen naar eigen zeggen vervullen in het landschap.

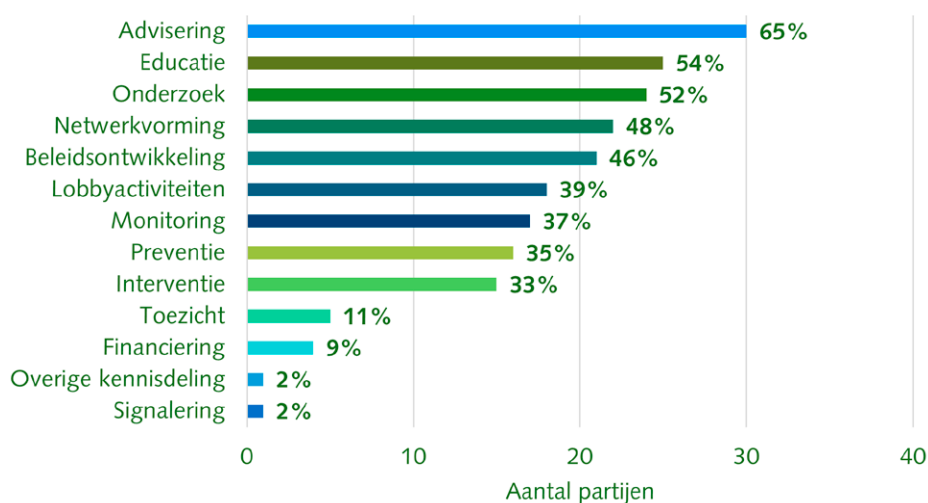


Aanbod van Activiteiten en Materialen

Vanuit hun rol in het landschap vervullen partijen uiteraard ook een reeks bijpassende activiteiten die in grote mate hun rol weerspiegelen, zie Figuur 12. Opvallend is dat **advisering de meest voorkomende activiteit lijkt te zijn** onder deelnemende partijen (30 partijen, 65%). Daarnaast zien we dat ongeveer de helft van de deelnemende partijen zich bezighoudt met onderzoek, educatie en/of netwerkvorming.

Interventie en preventie rondom nadelige effecten van digitalisering op welzijn lijken daarentegen bij **slechts een derde** van de deelnemende partijen onderdeel te zijn van hun activiteiten.

Figuur 12. Activiteiten waar partijen in het landschap zich mee bezighouden.

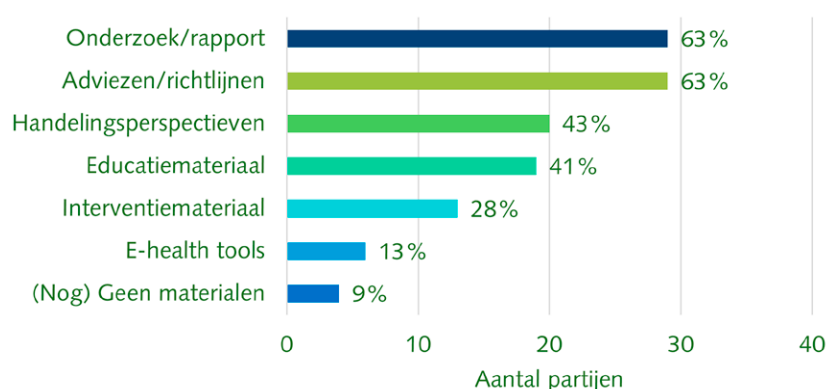


Wanneer we kijken naar de concrete materialen die deelnemende partijen aanbieden op het gebied van digitalisering en welzijn, dan zien we dat **veel partijen onderzoeken en onderzoeks-rapporten aanbieden** (63%), zie Figuur 13. Ook bieden veel van de deelnemende partijen richtlijnen en handelings-perspectieven aan, maar zien we **nog relatief weinig partijen die digitale eHealth tools aanbieden** (13%). De exacte specificaties die partijen hebben gegeven over de materialen die zij aanbieden zijn te vinden in de individuele bijlagen van deelnemende partijen (vanaf pagina 26).

Aanvullend hebben we partijen gevraagd aan te geven hoe groot het aandeel is van de materialen die zij aanbieden dat **wetenschappelijk onderbouwd** is.

Hieruit blijkt dat zo'n 27% van de partijen aangeeft dat geen of vrijwel geen van hun materialen wetenschappelijk onderbouwd zijn, versus **de helft van de partijen die aangeeft dat vrijwel alle of alle materialen die zij aanbieden wetenschappelijk onderbouwd zijn**. De overige 21% geeft aan dat de mate van wetenschappelijke onderbouwing van hun aangeboden materialen ongeveer half om half is.

Figuur 13. Aanbod van diverse typen materialen door partijen in het landschap.



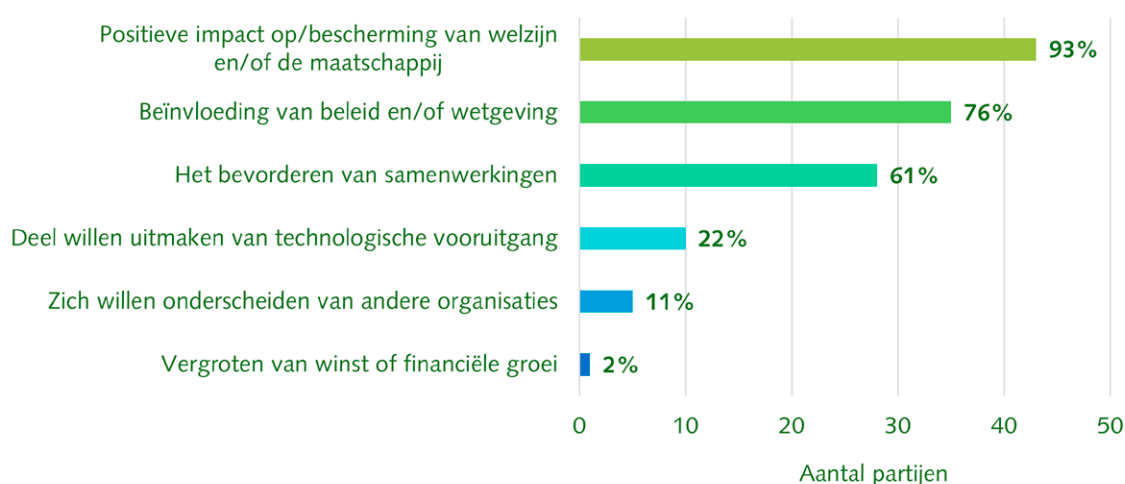
Drijfveren, Samenwerkingen en Behoeften

Tot slot hebben de professionals die werkzaam zijn op het gebied van digitalisering en welzijn allemaal hun eigen drijfveren en behoeften. Verreweg de meeste partijen in dit Landschapskompas werken veelvuldig samen met andere partijen, maar velen uiten ook nog bestaande behoeften aan meer samenwerking op bepaalde gebieden. In deze laatste sectie van het Landschapskompas gaan we in op deze aspecten van het landschap.

Motieven en Drijfveren

Desgevraagd geven deelnemende partijen aan dat het meestal meerdere dingen zijn die hen ertoe aanzetten om actief te zijn op het thema digitalisering en welzijn. Zo zien we dat verreweg de meeste partijen (93%) aangeven **gedreven te zijn door de wens om een positieve impact te maken** op het welzijn en de maatschappij (zie Figuur 14). Slechts één partij geeft daarentegen aan dat voor hen ook het vergroten van de winst van de organisatie een drijfveer is voor hun activiteiten op dit thema. Het landschap van partijen die zich bezighouden met digitalisering en welzijn is, zoals we middels dit Landschapskompas inzichtelijk krijgen, uitgebreid en goedgevuld. Een weerspiegeling hiervan zien we in het feit dat een aantal partijen ook aangeeft dat hun activiteiten op dit thema gedreven zijn door een **wens om zich te onderscheiden** van andere partijen.

Figuur 14. De door deelnemende partijen gerapporteerde drijfveren en motieven om actief te zijn op het thema digitalisering en welzijn.

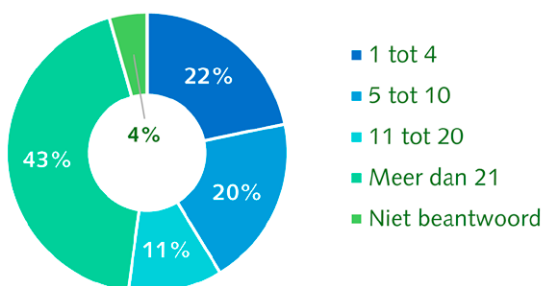


Huidige Samenwerkingen

Gelukkig is er in dit grote geheel van professionals die werkzaam zijn op het thema digitalisering en welzijn ook **veel samenwerking**. Er zijn maar liefst 20 partijen (43%) die aangeven met 21 of meer andere partijen samen te werken (zie Figuur 15).

Ongeveer één op de vijf deelnemende partijen heeft een relatief kleine samenwerkingscirkel van één tot vier andere partijen waar zij mee samenwerken. Dit hoeft echter niets te zeggen over de impact die hiermee gemaakt kan worden: zelfs één samenwerking met een andere partij die bijvoorbeeld een groot bereik heeft onder de Nederlandse bevolking kan een grote impact maken.

Figuur 15. Aantal samenwerkingen opgegeven door organisaties met andere partijen.



Kijkend naar welke partijen zoal genoemd worden als samenwerkingspartner in dit veld zien we dat er een aantal partijen is die een verbindende rol vervullen in het landschap, zogenoemde spinnen in het web: dit zijn partijen waarvan door meerdere andere partijen wordt benoemd dat zij hiermee samenwerken. Op het niveau van individuele organisaties blijkt dan dat het **Trimbos-instituut** en **Netwerk Mediawijsheid** de meest genoemde samenwerkingspartners zijn, beiden door acht van de deelnemende partijen geïdentificeerd als samenwerkingspartner. Als we kijken op categorie-niveau zien we echter dat **gemeenten** en **universiteiten/hogescholen** het vaakst genoemd worden als samenwerkingspartner: voor beide categorieën zijn er 11 partijen die aangeven hiermee samen te werken. Het is belangrijk te benadrukken dat de lijst van samenwerkingspartners die door deelnemende partijen is aangeleverd geenszins uitputtend hoeft te zijn.

Behoeften rondom Samenwerking

Wat betreft behoeften rondom samenwerking is het niet opmerkelijk dat veel partijen die aangeven al met vele partners samen te werken op dit moment ook géén nieuwe samenwerkingen zoeken. Onder partijen die wel nog op zoek zijn naar samenwerkingen komen een aantal thema's veelvuldig terug. Allereerst zijn er meerdere partijen die op zoek zijn naar samenwerkingen die **praktijkgerichte kennisuitwisseling en implementatie** mogelijk maken. Hierbij wordt benoemd dat er meer focus moet komen op **impact in plaats van discussie** en dat dit soort uitwisseling bij zou dragen aan **meer samenhang** in het veld van digitalisering en welzijn.

Daarnaast wordt er door een deel van de partijen de behoefte uitgesproken voor **meer samenwerking met doelgroepen** (zoals jongeren en ouderen). Als voorbeeld wordt genoemd dat er samenwerking nodig is met scholen en onderwijsinstellingen en dat bijvoorbeeld jongeren meer betrokken moeten worden bij innovatie.

Aanvullend op de specifieke behoefte voor meer contact met de daadwerkelijke eindgebruikers van digitale technologie geven veel partijen tevens aan dat er meer **strategische samenwerkingen tussen sectoren** nodig zijn. Sommige partijen uiten hierbij specifiek de behoefte aan meer contact met beleidsmakers en politici, terwijl voor anderen de behoefte vooral ligt bij samenwerkingen tussen organisaties op lokaal niveau of tussen de zorg en technische sector.

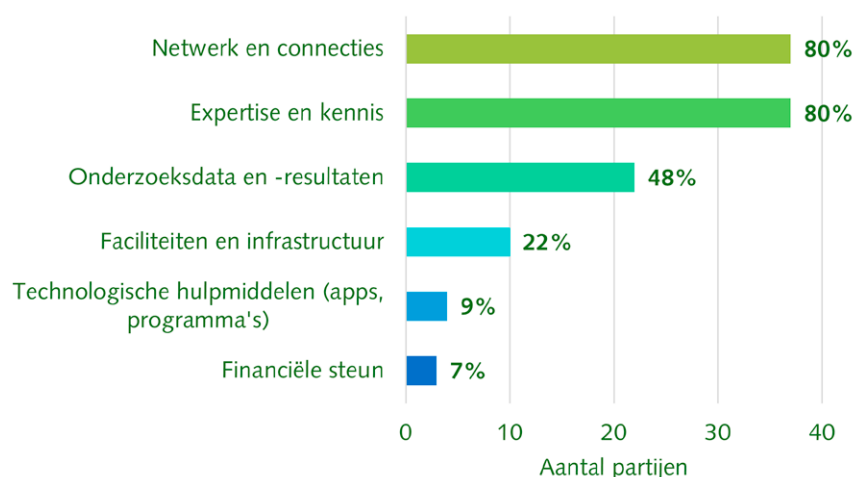
Tot slot ontbreekt het bij sommige partijen aan technologische kennis, en is er behoefte aan samenwerkingen met partijen die **hands-on, technologische kennis en 'know how'** bezitten. Dit soort samenwerkingen kan ervoor zorgen dat er waar nodig meer geïnnoveerd kan worden.

Te Bieden in Samenwerkingen

Een belangrijk doel van deze landschapsinventarisatie is het inzichtelijk maken van de beschikbare expertise, activiteiten en middelen in het landschap ten behoeve van samenwerkingen in het landschap. Daarom is aan partijen naast behoeften in samenwerking ook gevraagd aan te geven wat zij te bieden hebben in eventuele toekomstige samenwerkingen (zie Figuur 16).

Vier op de vijf partijen geven aan in ieder geval **connecties en/of expertise** te kunnen bieden. Ook zien we dat er partijen zijn die materiële middelen te bieden hebben: zo'n **één op de vijf partijen** heeft **faciliteiten of infrastructuur** te bieden. Tot slot zijn er ook partijen in het landschap – zij het een kleine minderheid – die **financiële en/of technologische hulpmiddelen** aanbieden (3 partijen, 7%).

Figuur 16. De middelen die partijen aangeven aan te kunnen bieden in een samenwerking.



Afsluiting

Digitalisering en welzijn zijn onlosmakelijk met elkaar verbonden in onze steeds verder technologisch gedreven samenleving. Het **Nationaal Landschapskompas Digitalisering en Welzijn** biedt een diepgaand inzicht in de organisaties die actief zijn op dit snijvlak. Door de diversiteit aan betrokken partijen, uiteenlopende werkvelden en gedeelde ambities is het essentieel om een helder overzicht te creëren. Deze landschapsverkenning brengt in kaart welke organisaties zich inzetten voor digitalisering en welzijn, welke focusgebieden zij hanteren en welke uitdagingen en kansen zij zien. Daarnaast worden aanbevelingen gedaan om samenwerking te versterken en zo samen te zorgen voor een inclusieve en veerkrachtige digitale samenleving.

Het Landschap in Vogelvlucht

Het landschap van organisaties die zich bezighouden met digitalisering en welzijn is breed en divers. Onderzoeks- en onderwijsinstellingen, maatschappelijke organisaties, hulporganisaties en overheden spelen allemaal een rol in het bevorderen van een gezonde en inclusieve digitale samenleving. Dit **brede scala aan betrokken partijen** laat zien dat digitalisering en welzijn geen geïsoleerde onderwerpen zijn. De onderwerpen zijn juist innig verweven met verschillende sectoren en expertisegebieden. Het Landschapskompas laat zien dat er zowel gevestigde organisaties als nieuwe initiatieven actief zijn in dit veld. Dit biedt kansen voor innovatie, maar brengt ook uitdagingen met zich mee, zoals het **coördineren van inspanningen** en het waarborgen van een gedeelde visie.

De organisaties in het landschap zijn vaak werkzaam op verschillende niveaus. De meeste partijen richten zich op nationale en gemeentelijke vraagstukken, terwijl een kleiner aantal organisaties werkt op internationaal niveau. Dit verschil in schaalgrootte kan een impact hebben op de manier waarop beleid en interventies worden ontworpen en geïmplementeerd. Zo kan een gemeentelijke organisatie snel een lokaal digitaal platform lanceren dat direct aansluit bij de bestaande gemeentelijke dienstverlening, terwijl een landelijke of Europese organisatie eerst mogelijk jaren moet besteden aan het harmoniseren van verschillende nationale regelgevingen voordat een dienst of initiatief kan worden uitgerold.

Het Landschapskompas wijst erop dat jongeren de meest benaderde doelgroep vormen, terwijl ouderen en bepaalde **kwetsbare groepen minder aandacht krijgen**. Dit kan gevolgen hebben voor de **inclusiviteit** van digitale initiatieven. Er is een groeiende noodzaak om digitale vaardigheden, toegang en welzijn te bevorderen voor ouderen en andere ondervertegenwoordigde groepen, zodat zij niet (verder) achterop raken in de digitale samenleving.

Een belangrijk thema in het Landschapskompas is de **dualiteit van digitalisering**: digitale technologieën bieden zowel kansen als uitdagingen voor welzijn. Veel organisaties erkennen de positieve effecten van digitalisering, zoals verbeterde toegang tot informatie, nieuwe leermogelijkheden en efficiëntere zorg. Tegelijkertijd worden er zorgen geuit over negatieve effecten, waaronder mentale gezondheidsproblemen, privacyrisico's en de invloed van algoritmes op autonomie.

Ook blijkt uit het Landschapskompas dat veel organisaties worstelen met complexe morele vraagstukken rondom technologie-inzet, zoals de transparantie van algoritmes, de eerlijke verdeling van digitale kansen en de bescherming van kwetsbare groepen tegen mogelijke schade. Deze ethische dilemma's zijn niet alleen theoretisch van aard, maar hebben directe gevolgen voor de manier waarop digitale tools worden ontwikkeld en ingezet. Het gebrek aan eenduidige ethische kaders en de snelle ontwikkeling van nieuwe technologieën maken het voor organisaties lastig om consistent verantwoorde keuzes te maken. Daarom zien we binnen het landschap een groeiende behoefte aan gezamenlijke normstelling en ethische richtlijnen die gebaseerd zijn op gedeelde maatschappelijke waarden.

Binnen het landschap is er een brede focus op onderwerpen als digitale weerbaarheid, mentaal welzijn en sociale relaties. Privacy, veiligheid en digitale geletterdheid spelen een steeds grotere rol in de agenda van de betrokken partijen. Toch zien we, ook in lijn met de Onderzoeksagenda Digitalisering en Welzijn 2025-2026, dat welzijnsthema's zoals betekenisgeving, ontspanning, en competentie tot dusver wat minder aandacht genieten. Hier liggen nog mooie kansen voor impact en samenwerking.

Wat betreft specifieke technologieën laat het Landschapskompas zien dat organisaties zich in grote mate **bezighouden met sociale media, kunstmatige intelligentie en het internet**. Dit sluit aan bij de huidige maatschappelijke discussies over de impact van deze technologieën op welzijn en inclusie. Tegelijkertijd is er minder aandacht voor wearables en slimme huisapparaten, terwijl deze technologieën een grote rol kunnen spelen in de gezondheidszorg en het dagelijks leven van mensen.

Het Landschapskompas onderstreept het belang van samenwerking binnen het landschap. Veel organisaties werken al samen met andere partijen, maar er zijn nog steeds uitdagingen op het gebied van kennisuitwisseling en implementatie. Organisaties geven aan dat er behoefte is aan meer praktijkgerichte kennisdeling en een sterkere verbinding tussen wetenschap en beleid. Daarnaast wordt benadrukt dat het **betrekken van doelgroepen**, zoals jongeren en ouderen, essentieel is om effectieve interventies te ontwikkelen. Ook wordt er gepleit voor meer strategische samenwerkingen tussen sectoren, bijvoorbeeld tussen de zorg en de technologische industrie. Door het versterken van netwerken en het delen van 'best practices' kan het landschap als geheel efficiënter en effectiever opereren.

Aanbevelingen

Op basis van de bevindingen uit deze landschapsverkenning doen we de volgende aanbevelingen:

- **Ontwikkelen van een breed gedragen visie op digitalisering en welzijn**

Het palet aan partijen in dit landschap is veelkleurig, ieder met eigen uniek perspectief en invalshoek. Om op grote schaal het publieke welzijn te beïnvloeden is het van belang dat de boodschap en visie rondom digitalisering en welzijn eenduidig en breed gedragen is. Daarvoor is het essentieel dat partijen samenkomen op gedeelde waarden en doelstellingen, zoals het stimuleren van een gezonde en blijvende jeugd en beschermen van kwetsbaren tegen risico's.

- **Betrekken van de doelgroep voor een inclusieve digitalisering**

Gezien de relatief lage aandacht voor ouderen en bepaalde kwetsbare groepen, zou het landschap zich kunnen richten op initiatieven die digitale vaardigheden en toegang voor deze groepen verbeteren. Dit kan door middel van gerichte educatieve programma's, beleidsinterventies en samenwerkingen met organisaties die deze doelgroepen al bereiken.

- **Vergroten van impact door samenwerking**

Er is behoefte aan meer strategische samenwerkingen, vooral tussen het sociale en technologische domein. Door bruggen te slaan tussen verschillende sectoren kan er effectiever gewerkt worden aan digitale oplossingen die bijdragen aan welzijn en inclusie.

- **Versterken van kennisdeling en implementatie**

Veel organisaties beschikken over waardevolle expertise, maar de implementatie van effectieve interventies blijft een uitdaging. Het faciliteren van praktijkgerichte kennisuitwisseling en pilotprojecten kan bijdragen aan een snellere en bredere adoptie van succesvolle initiatieven.

- **Meer aandacht voor ethische en maatschappelijke vraagstukken**

Aangezien kunstmatige intelligentie en sociale media een grote rol spelen in het landschap, is het belangrijk om ethische en maatschappelijke implicaties sterker te integreren in beleidsontwikkeling en educatie. Normstelling kan voortkomen uit juridische kaders, maar kan ook gebouwd worden op gedeelde maatschappelijke waarden. Belangrijk dus dat we hier samen bijilstaan. De hieruit voortvloeiende collectieve houding kan vervolgens uitwerking vinden in richtlijnen voor techbedrijven, het aanscherpen van regulering en het ontwikkelen van aanvullende educatiematerialen en campagnes.

- **Versterking van lokale initiatieven**

Gemeenten spelen een belangrijke rol in het landschap, maar worstelen met hun precieze bijdrage. Het ontwikkelen van concrete richtlijnen en 'best practices' kan hen helpen digitalisering en welzijn op lokaal niveau effectief te bevorderen. Door lokale initiatieven te ondersteunen, kan er maatwerk worden geleverd dat aansluit bij de specifieke behoeften van gemeenschappen.

- **Meer aandacht voor onderbelichte welzijnsgebieden**

Hoewel er veel aandacht is voor digitale weerbaarheid en mentaal welzijn, blijven belangrijke welzijnsthema's zoals betekenisgeving, ontspanning en persoonlijke groei onderbelicht. Door deze onderbelichte gebieden nadrukkelijker op de agenda te zetten, kan het landschap een meer holistische en mensgerichte benadering van digitaal welzijn ontwikkelen die verder gaat dan alleen risicobeheer.

- **Breder technologisch blikveld**

Door een bredere technologische focus te hanteren, kan het landschap beter inspelen op toekomstige ontwikkelingen en innovatieve toepassingen. Het stimuleren van onderzoek en samenwerking op minder belichte technologieën kan bijdragen aan een inclusiever en veelzijdiger digitaal ecosysteem.

Dankwoord

We willen alle deelnemende organisaties bedanken voor hun waardevolle bijdragen aan dit Landschapskompas. Hun inzichten en betrokkenheid maken het mogelijk om een completer beeld te schetsen van het landschap van digitalisering en welzijn in Nederland. Door samen te werken en te blijven innoveren, kunnen we bouwen aan een inclusieve digitale toekomst waarin technologie bijdraagt aan het welzijn van iedereen. Het Expertisecentrum Digitalisering en Welzijn zet zich in om deze inspanningen samen met partners voort te zetten, en gezamenlijk te blijven streven naar een sterke, veerkrachtige en gezonde samenleving.

Nationaal Landschapskompas Digitalisering en Welzijn

Bijlagen Individuele Partijen

Bijlagen Individuele Partijen

Alliantie Digitaal Samenleven	28	Movez Lab Erasmus Universiteit Rotterdam	59
Amsterdamse Jongerenwerk Academie	30	Mulier Instituut	60
Behavioural Science Institute Radboud Universiteit Nijmegen	31	Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid.....	61
Beweegalliantie	33	Nederlands Jeugdinstituut	62
Bits of Freedom	34	Nederlandse Arbeidsinspectie	63
Bureau Jeugd en Media.....	35	Netwerk Mediawijsheid	64
Centrum voor Recht en Digitale Technologie - eLaw Universiteit Leiden	37	Offlimits	66
Commissariaat voor de Media	38	Ontwikkelingspedagogiek Vrije Universiteit Amsterdam.....	67
Connected Minds Lab Universiteit van Amsterdam	39	Pharos.....	68
De Argumentenfabriek	40	PO-Raad.....	70
De Nederlandse GGZ	41	Privacy op School.....	71
Gemeente Amsterdam / GGD Amsterdam	43	Rathenau Instituut	72
Gemeente Rotterdam.....	45	SeniorWeb.....	73
gro-up	47	SIDN Fonds	74
JOGG	49	Stichting Digital Child Rights.....	75
Kenniscentrum Sport & Bewegen	50	Stichting Kennisnet	76
Kinder- en Jeugdpsychiatrie/-Psychologie Erasmus Medisch Centrum	52	Stichting Nationaal Ouderenfonds	78
Kinderombudsman	54	Stichting Toekomstbeeld der Techniek.....	79
Klinische en Ontwikkelingsneuropsychologie Rijksuniversiteit Groningen	55	Trimbos-instituut	80
MBO-Raad.....	56	UNICEF NL	82
MIND	58	Veiliginternetten.nl.....	83
		Vereniging van Nederlandse Gemeenten	85
		VO-Raad.....	86
		Youth Studies Groep Universiteit Utrecht.....	87

Alliantie Digitaal Samenleven

Alliantie Digitaal Samenleven is een **maatschappelijke organisatie**. De organisatie is actief op **nationaal, internationaal** en **gemeentelijk** niveau, bestaat uit bedrijven, publieke en maatschappelijke organisaties en bedient commerciële bedrijven, overheden, hulporganisaties en bestuurs- en adviesorganisaties.

Alliantie Digitaal Samenleven benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **neutrale** wijze, waarbij aandacht is voor de verschillende redenen waardoor mensen niet mee kunnen doen in de digitale samenleving.

"Digitalisering biedt kansen en brengt risico's met zich mee. We willen ervoor zorgen dat iedereen zich daarvan bewust is en gemotiveerd en in staat is daarnaar te handelen. De rol van digitale technologie is dus an sich niet positief of negatief, maar uit onderzoek blijkt wel dat het niet vanzelfsprekend is dat iedereen zomaar mee kan doen. Dat niet meedoen heeft gevolgen voor betrokkenheid en je onderdeel voelen van de maatschappij en uiteindelijk beïnvloedt dat de effectiviteit van onze democratische rechtsstaat".

Alliantie Digitaal Samenleven houdt zich bezig met verschillende thema's waaronder: digitaal toegankelijke zorg en welzijn, **toegankelijke hulp** wanneer je er digitaal niet uitkomt, **toegankelijke (essentiële) dienstverlening**, de impact van nieuwe technologie op de mens en **sociaal internet** en **digitale nalatenschap**. Alliantie Digitaal Samenleven bekijkt het thema digitalisering en welzijn voornamelijk op **maatschappelijk niveau** en op het niveau van de **directe omgeving**.



Bereik en Doelgroep

- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)
- Primaire doelgroep: publieke, private en maatschappelijke organisaties



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Website
- Sociale media
- E-mail nieuwsbrieven
- Webinars
- Blogs
- Online advertenties
- Telefonisch contact
- Face-to-face contact
- Georganiseerde bijeenkomsten

Effectiviteit wordt ervaren door het combineren van kanalen afhankelijk van het doel.



Huidige Samenwerkingen

De samenwerkingen van de Alliantie Digitaal Samenleven zijn via [deze link](#) te vinden.



Technologieën

Alliantie Digitaal Samenleven houdt zich niet specifiek bezig met één soort technologie maar meer met de effecten ervan.



Welzijnsdomeinen

Identiteit en autonomie



Typen Activiteiten

- Educatie
- Advisering
- Lobbyactiviteiten
- Netwerkvorming

Concreet signaleert de Alliantie Digitaal Samenleven problemen en knelpunten. Deze worden onder de aandacht gebracht bij de juiste partijen, die vervolgens worden gestimuleerd om ermee aan de slag te gaan. Daarnaast biedt de alliantie advies en brengt zij partijen met elkaar in contact.



Gezochte Samenwerkingen

Kwalitatieve samenwerkingen



Positie en Rol in Landschap

Gevestigde partij in het veld (5-10 jaar actief op het thema), gericht op netwerkverbinding, kennisdeling en materiaalontwikkeling.



Focus op Typen Effecten

- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Informatie-effecten



Te bieden materialen

- Advisering/richtlijnen
- Handelingsperspectieven
- Educatiemateriaal
- Onderzoeksrapporten
- Digihulplijn
- Campagne
- Handboek lokale aanpak digitale inclusie
- Dag/Week van Digitale Inclusie

De meeste van deze materialen zijn wetenschappelijk onderbouwd.

Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties
- Tools om met het onderwerp aan de slag te gaan

Prioriteit voor deze Partij

De Alliantie Digitaal Samenleven geeft prioriteit aan zes bouwstenen die volgens hen samen het fundament van een digitale samenleving waarin iedereen kan meedoen. Deze bouwstenen zijn: 1) mens centraal, 2) bewustzijn en motivatie, 3) ondersteuningsnetwerk, 4) toegankelijkheid van digitale diensten, 5) toegang tot apparaten en internet, en 6) digitale vaardigheden.

Links

www.digitaalsamenleven.nl

www.digitaalsamenleven.nl/handboek

www.digitaalsamenleven.nl/wemoetenevenpraten

www.datanadedood.nu

www.digihulp.nl

Amsterdamse Jongerenwerk Academie

Amsterdamse Jongerenwerk Academie (AJA) is zowel een **onderwijsorganisatie** en **onderzoeksinstituting**. De organisatie is actief op **gemeentelijk niveau** en bedient andere maatschappelijke organisaties.

AJA benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **neutrale** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologieën op welzijn.

AJA houdt zich bezig met de **online leefwereld van jongeren** en bekijkt het thema digitalisering en welzijn voornamelijk op het niveau van de **directe omgeving**.



Bereik en Doelgroep

- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Maar ook: beleidsmedewerkers van de gemeente en middenmanagement jongerenwerkorganisaties



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Website
- Sociale media*



Huidige Samenwerkingen

- Gemeente Amsterdam
- Samen voor Jongeren Amsterdam



Gezochte Samenwerkingen

De organisatie heeft geen gezochte samenwerkingen benoemd.



Technologieën

- Sociale media
- Internet



Welzijnsdomeinen

- Groei en ontwikkeling
- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie



Typen Activiteiten

- Educatie (opleiden van jongerenwerkers om in te spelen op de online leefwereld van jongeren)
- Onderzoek (onderzoek naar de online leefwereld)



Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties
- Onderzoeksdata- en resultaten



Positie en Rol in Landschap

Opstartende partij in het veld (0-1 jaar actief op het thema), gericht op netwerkverbinding, kennisontwikkeling en kennisdeling.



Focus op Typen Effecten

- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Informatie-effecten



Te Bieden Materialen

Educatiemateriaal (onderwijsmateriaal rondom online leefwereld is in ontwikkeling). De meeste van deze materialen zijn wetenschappelijk onderbouwd

Prioriteit voor deze Partij

Deze partij heeft geen specifieke prioriteiten opgegeven.

Links

<https://www.aja.nl/>

Behavioural Science Institute

Radboud Universiteit Nijmegen

Het Behavioural Science Institute van de Radboud Universiteit Nijmegen is een **onderzoeksinstelling**. De organisatie is actief op **internationaal** en **nationaal niveau** en bedient consumenten, commerciële bedrijven, overheden, hulporganisaties, onderwijsorganisaties en bestuurs- en adviesorganisaties.

Het Behavioural Science Institute benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op zowel **gemengde** als **neutrale** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologieën op welzijn.

"Er zijn zeker risico's (bijvoorbeeld als het gaat om ongezonde gedragingen of misinformatie op sociale media, en hoe dat (gezond) gedrag beïnvloedt. Maar het verhaal is niet zo simpel, en sociale media kunnen ook positieve effecten hebben, ook voor (sociaal) welbevinden. Het lijkt persoonsafhankelijk te zijn."

Het Behavioural Science Institute houdt zich bezig met de **rol van sociale media** in fysieke en mentale gezondheid, evenals de rol van sociale media binnen **sociale relaties** en **sociale ontwikkeling**. Daarnaast houdt de organisatie zich bezig met thema's zoals **risicogedrag**, **sociale ontwikkelingen**, **identiteitsontwikkeling**, **cognitieve ontwikkeling** en de **rol van AI**. Het Behavioural Science Institute bekijkt het thema digitalisering en welzijn voornamelijk op alle systeemniveaus; op **productniveau**, **individueel niveau**, **gezinsniveau**, **niveau van de directe omgeving** en op **maatschappelijk niveau**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)



Communicatiekanalen

* meest effectief

- Website
- Sociale media
- E-mail nieuwsbrieven
- Blogs
- Face-to-face contact*
- Georganiseerde bijeenkomsten*



Huidige Samenwerkingen

- NOLAI
- JEDI
- ZonMW
- LAKS
- De VO-Raad
- Ouders en Onderwijs
- Smartphonevrij opgroeien
- Het Trimbos-instituut
- NJI



Technologieën

- Wearables
- Sociale media
- Internet
- Extended reality
- Games
- AI



Welzijnsdomeinen

- Groei en ontwikkeling
- Fysiek welzijn
- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie
- Competentie en inspanning



Typen Activiteiten

- Preventie
- Educatie
- Interventie
- Onderzoek
- Monitoring
- Beleidsontwikkeling



Gezochte Samenwerkingen

Met beleidsmakers.



Positie en Rol in Landschap

Gevestigde partij (5-10 jaar werkzaam op het thema), gericht op kennisontwikkeling en kennisdeling.



Focus op Typen Effecten

- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Informatie-effecten
- Klinische effecten



Te Bieden Materialen

- Advisering/richtlijnen
- Interventiemateriaal
- Onderzoeksrapporten
- Handelingsperspectieven
- Educatiemateriaal
- eHealth tools

De meeste van deze materialen zijn wetenschappelijk onderbouwd.



Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties
- Technologische hulpmiddelen
- Onderzoeksdata- en resultaten

Prioriteit voor deze Partij

Vragen die de organisatie bezighouden: Welke kansenongelijkheid brengt digitaal mediagebruik met zich mee? Voor wie en onder welke omstandigheden hebben digitale media een positief dan wel negatief effect op gezondheid en welbevinden?

Links

<https://www.ru.nl/behavioural-science-institute>

Beweegalliantie

De Beweegalliantie is een **netwerkorganisatie**. De organisatie is actief op **nationaal, provinciaal, gemeentelijk en buurniveau** en bedient commerciële bedrijven, overheden, hulporganisaties, onderwijsorganisaties en bestuurs- en adviesorganisaties.

De Beweegalliantie houdt zich bezig met "de digitale kloof daar waar het 'meer bewegen' in de weg staat". Zo wil Beweegalliantie zorgen dat digitale technologieën gezonde beweging stimuleren en niet in de weg staan. Hierbij is aandacht voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologie op welzijn.

"Wij zien dat digitale technologie en voldoende/meer bewegen niet altijd hand in hand gaan. Wij zien zeker de kansen om digitale technologie in te zetten om meer mensen te bereiken, en te motiveren om meer duurzaam te bewegen. Maar we geven ook aandacht aan de risico's."

De Beweegalliantie houdt zich met verschillende thema's bezig, zoals **de inzet van (digitale) technologie** in de domeinen werk, onderwijs, zorg, leefomgeving, vrije tijd en actieve mobiliteit. De organisatie bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **maatschappelijk niveau**, op het niveau van de **directe omgeving** en op de inzet in verschillende domeinen waarbij aandacht wordt gegeven aan zowel de risico's als aan de kansen.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)
- Ouderen (65+)
- Specifiek: achterstandsgroepen (lage SEP) en mensen met chronische ziekten



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Website*
- Sociale media*
- E-mail nieuwsbrieven*
- Webinars*
- Blogs*
- Telefonisch contact*
- Face to face contact*
- Georganiseerde bijeenkomsten*



Te bieden materialen

De organisatie heeft (nog) geen producten/materialen op het gebied van digitalisering en welzijn.



Technologieën

- Wearables
- Sociale media
- Internet
- Extended Reality
- Domotica
- Games
- AI



Welzijnsdomeinen

- Fysiek welzijn
- Sociale relaties
- Competentie en inspanning



Typen Activiteiten

- Lobbyactiviteiten
- Monitoring
- Netwerkvorming

Concreet verbindt de Beweegalliantie het netwerk, geeft informatie over kansen en risico's en jagen aan en doen aan lobby.



Te Bieden in Samenwerking

Netwerk en connecties.



Positie en Rol in Landschap

Opstartende partij in het veld (0-1 jaar actief op het thema), gericht op netwerkverbinding.



Focus op Typen Effecten

- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Klinische effecten



Huidige Samenwerkingen

- Kennispartijen
- Professionals die digitale technologie willen inzetten om meer mensen te laten bewegen
- Aanbieders van digitale technologie
- Beleidsmakers/ (lokale) ambtenaren



Gezochte Samenwerkingen

De Beweegalliantie zoekt samenwerkingen met alle partijen die vrager, aanbieder of beleidsbepaler zijn.

Links

<https://www.beweegalliantie.nl>

Prioriteit voor deze Partij

De organisatie houdt zich bezig met het ophalen van de risico's van digitalisering op beweeggedrag van verschillende doelgroepen. De organisatie is daarnaast op zoek naar goede voorbeelden en effectieve interventies met (digitale) technologie om verschillende doelgroepen meer (en duurzaam) te laten bewegen.

Bits of Freedom

Bits of Freedom is een **NGO**. De organisatie is actief op zowel **internationaal** als **nationaal** niveau en bedient iedereen op het internet.

Bits of Freedom benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **gemengde** wijze: digitale technologie heeft volgens de organisatie invloed op ons welzijn enerzijds negatief anderzijds positief. Bits of Freedom houdt zich voornamelijk bezig met de negatieve effecten van digitale technologieën op welzijn of de potentie daartoe.

"We zien dat er een relatie is tussen digitalisering en welzijn en dat het daarom belangrijk is dat technologie de mens centraal zet."

Bits of Freedom houdt zich met **verschillende thema's bezig onder de noemer internetvrijheid**. Bits of Freedom bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **individueel, maatschappelijk** en **internationaal** niveau.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)
- Ouderen (65+)



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Website
- Sociale media
- E-mail nieuwsbrieven*
- Blogs
- Face-to-face contact
- Georganiseerde bijeenkomsten



Huidige Samenwerkingen

- EDRi en haar leden



Gezochte Samenwerkingen

De organisatie heeft geen gezochte samenwerkingen benoemd.



Technologieën

- Sociale media
- Internet
- AI



Welzijnsdomeinen

- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie



Typen Activiteiten

- Preventie
- Interventie
- Onderzoek (naar cyclus tracking apps en hoe deze met data van gebruikers omgaan)
- Advisering
- Lobbyactiviteiten
- Monitoring
- Beleidsontwikkeling



Positie en Rol in Landschap

Verankerde partij in het veld (langer dan 10 jaar actief op het thema), gericht op kennisdeling en kennisontwikkeling.



Focus op Typen Effecten

- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Informatie-effecten
- Politieke effecten



Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties
- Onderzoeksdata- en resultaten



Te bieden materialen

Advisering/richtlijnen. Ongeveer de helft van deze materialen is wetenschappelijk onderbouwd.

Prioriteit voor deze Partij

Vragen die de organisatie bezighouden: Hoe komen we van deze crisis af?

Links

<https://www.bitsoffreedom.nl>



Bureau Jeugd en Media

Bureau Jeugd en Media is een **coöperatie UA**. De organisatie is actief op **nationaal, provinciaal, gemeentelijk, buurt en individueel** niveau en bedient de consumenten, commerciële bedrijven, overheden, hulporganisaties, onderwijsorganisaties en bestuurs- en adviesorganisaties.

Bureau Jeugd en Media benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn vanuit een **gemengd** perspectief, en kijkt zowel naar de positieve als negatieve effecten ervan.

"Digitale technologie kan aan de ene kant ontzettend veel kansen en mogelijkheden bieden, maar tegelijkertijd heeft het ook op meerdere vlakken negatieve impact op onze fysieke en mentale gezondheid, de democratie etc. En-en dus eigenlijk."

Bureau Jeugd en Media houdt zich bezig met thema's zoals **digitale opvoeding, digitale geletterdheid, digitale gezondheid, digitaal welzijn, mentaal welzijn en digitalisering, cyberpesten, privacy, online veiligheid, focus en afleiding, de impact van AI en digitale pedagogiek**. Bureau Jeugd en Media bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **individueel niveau, gezinsniveau**, op het niveau van de **directe omgeving** en **maatschappelijk niveau**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)



Communicatiekanalen

- Website
- Sociale media
- E-mail nieuwsbrieven
- Webinars
- Blogs
- Online advertenties
- Telefonisch contact
- Face to face contact
- Georganiseerde bijeenkomsten

Effectiviteit wordt ervaren wanneer de methodes gecombineerd worden.



Huidige Samenwerkingen

- VO Raad
- Gezonde School
- Offlimits
- Kennisnet
- Netwerk Mediawijsheid
- NICAM Kijkwijzer
- Meerdere GGD's
- Gemeente Amsterdam
- Gemeente Utrecht
- VOS ABB
- NCJ
- NJI
- Trimbos-instituut
- BVS-schooladvies
- Hogeschool Windesheim



Technologieën

- Sociale media
- Internet
- Extended Reality
- Games
- AI



Welzijnsdomeinen

- Groei en ontwikkeling
- Reflectie en ontspanning
- Fysiek welzijn
- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie



Typen Activiteiten

- Preventie
- Educatie
- Advisering
- Beleidsontwikkeling
- Opvoeding

Specifiek verzorgt Bureau Jeugd en Media lezingen aan opvoeders, trainingen aan jeugdprofessionals, gastlessen aan leerlingen, Webinars en online kennissessies.



Gezochte Samenwerkingen

Het bij elkaar brengen van samenwerkingen.

- Google
- Meta



Positie en Rol in Landschap

Verankerde partij (langer dan 10 jaar werkzaam op het thema), gericht op netwerkverbinding, kennisdeling, materiaalontwikkeling en het leiden en voeren van gesprekken over de impact van digitalisering op welzijn.



Focus op Typen Effecten

- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Informatie-effecten
- Klinische effecten



Te Bieden Materialen

- Advisering/richtlijnen
- Interventiemateriaal
- Educatiemateriaal

De meeste van deze materialen zijn nog niet wetenschappelijk onderbouwd.



Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties

**Prioriteit voor deze Partij**

Vragen die de organisatie bezighouden: Hoe kunnen we opvoeders helpen om de schermtijd van hun kinderen te verminderen? Hoe kunnen we opvoeders helpen grip op hun eigen telefoon/sociale mediagebruik te krijgen? Hoe kunnen we kinderen en jongeren helpen om bewuste(re) keuzes te maken met betrekking tot hun mediagebruik? Hoe kunnen we jeugdprofessionals en opvoeders ondersteunen bij de 'AI-opvoeding' van kinderen?

Links

<https://www.bureaujeugdenmedia.nl/de-internethelden/>



Centrum voor Recht en Digitale Technologie - eLaw

Universiteit Leiden

De eLaw Groep van de Universiteit Leiden is zowel een **onderwijsorganisatie** als een **onderzoeksinstituut**. De organisatie is actief op **internationaal** en **nationaal** niveau en bedient de overheden en de academische wereld.

De eLaw Groep heeft aandacht voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologie op welzijn.

De eLaw Groep houdt zich met verschillende thema's bezig, zoals **de regulering van digitale technologie** en **fundamentele rechten**. De organisatie bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **maatschappelijk** en **internationaal niveau**.



Bereik en Doelgroep

- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Website
- Sociale media
- Face to face contact
- Georganiseerde bijeenkomsten



Huidige Samenwerkingen

- Andere universiteiten
- Toezichthouders
- De overheid



Gezochte Samenwerkingen

- Andere universiteiten
- Toezichthouders
- Civil Society



Technologieën

- Wearables
- Sociale media
- Internet
- Extended Reality
- Domotica
- Games
- AI



Welzijnsdomeinen

Identiteit en autonomie



Typen Activiteiten

- Educatie
- Onderzoek (onderzoek naar de regulering betreffende kwetsbaarheid van gebruikers van digitale technologie in relatie tot fundamentele rechten/kinderrechten)



Positie en Rol in Landschap

Verankerde partij in het veld (langer dan 10 jaar actief op het thema), gericht op kennisontwikkeling en kennisdeling.



Focus op Typen Effecten

- Sociale effecten
- Informatie-effecten
- Effecten van regulering



Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Onderzoeksdata- en resultaten



Te bieden materialen

Onderzoeksrapporten.
Alle materialen zijn wetenschappelijk onderbouwd.

Prioriteit voor deze Partij

De prioriteit voor deze organisatie zijn de juridische, ethische en maatschappelijke uitdagingen van opkomende technologieën voor fundamentele rechten en vrijheden.

Links

<https://www.universiteitleiden.nl/en/research/research-projects/law/resocial>

<https://www.universiteitleiden.nl/rechtsgeleerdheid/instituut-voor-metajuridica/elaw/onderzoek>

Commissariaat voor de Media

Het commissariaat voor de Media is een **bestuurs- en adviesorganisatie**. De organisatie is actief op **internationaal, nationaal, provinciaal** en **gemeentelijk** niveau en bedient de consumenten, commerciële bedrijven, overheden en bestuurs- en adviesorganisatie.

Het commissariaat voor de Media benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **neutrale/gemengde** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologieën op welzijn.

"We zijn positief kritisch op de relatie tussen digitalisering en welzijn".

Het commissariaat voor de Media kijkt het thema digitalisering en welzijn op **maatschappelijk niveau**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)
- Ouderen (65+)
- Specifiek: mediaorganisaties



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Website
- Sociale media
- Telefonisch contact
- Face-to-face contact*
- Georganiseerde bijeenkomsten



Huidige Samenwerkingen

NICAM



Gezochte Samenwerkingen

De organisatie heeft geen gezochte samenwerkingen benoemd.



Technologieën

- Sociale media
- AI



Welzijnsdomeinen

De organisatie heeft geen welzijnsdomeinen benoemd.



Typen Activiteiten

- Interventie
- Advisering
- Monitoring
- Beleidsontwikkeling

Specifiek houdt het commissariaat voor de Media toezicht op uploaders op verschillende sociale media platforms, hebben zij een werkgroep die kijkt naar de impact van AI op media en houden zij mediatoezicht op NICAM.



Positie en Rol in Landschap

Opstartende partij in het veld (0-1 jaar actief op het thema), gericht op **toezicht houden**.



Focus op Typen Effecten

- Sociale effecten
- Informatie-effecten
- Politieke effecten



Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties



Te bieden materialen

- Advisering/richtlijnen (beleidsstuk CMOA)
- Onderzoeksrapporten (paper over de impact van AI op media)

(Nog) geen van deze materialen zijn wetenschappelijk onderbouwd.

Prioriteit voor deze Partij

Vragen die de organisatie bezighouden: De bescherming van minderjarigen en het internationale speelveld waar het commissariaat voor de Media niet altijd een rol kan spelen.

Links

<https://www.cvdm.nl>

Connected Minds Lab

Universiteit van Amsterdam

Connected Minds Lab van de Universiteit van Amsterdam is een **onderwijsorganisatie** en **onderzoeksinstelling**. De organisatie is actief op **internationaal** niveau en bedient overheden en andere onderwijsorganisaties.

Connected Minds Lab benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn vanuit een **neutraal** perspectief, waarbij zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologie op welzijn worden onderzocht.

"Wij zien de rol van digitale media in het algemeen als neutraal, het kan zoals elke technologie een positieve of negatieve bijdrage hebben. En soms tegelijk. De rol van digitale media zien we ook als complex, in de zin van complexe systemen, dus als non-lineair."

Connected Minds Lab houdt zich bezig met de invloed van **beloningen** in de vorm van content, comments en likes op de **gemoedstoestand** van adolescenten en jongvolwassenen. Daarnaast bestuderen zij welke aspecten van online content bijdragen aan de verandering van **meningen** en **attitudes** binnen deze leeftijdsgroepen. Connected Minds Lab bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **individueel niveau**, **gezinsniveau**, **niveau van directe omgeving** en **maatschappelijk niveau**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)



Communicatiekanalen

* meest effectief

- Website
- Blogs*
- Sociale media*
- Wetenschappelijke artikelen*



Huidige Samenwerkingen

- Andere universiteiten
- OneSec app
- Samen Jongerenwerk Amsterdam
- Gemeente Amsterdam



Technologieën

Sociale media



Welzijnsdomeinen

- Groei en ontwikkeling
- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie



Typen Activiteiten

Onderzoek (experimenteel, vragenlijstonderzoek).



Gezochte Samenwerkingen

- Scholen
- Organisaties die over interventies beschikken
- Organisaties die met jongeren werken



Positie en Rol in Landschap

Groeipartner (1-3 jaar werkzaam op het thema), gericht op zowel kennis-ontwikkeling als kennisdeling.



Focus op Typen Effecten

- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Informatie-effecten
- Klinische effecten



Te Bieden Materialen

Onderzoeksrapporten. Hiervan zijn alle materialen wetenschappelijk onderbouwd.



Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties
- Onderzoeksdata- en resultaten

Prioriteit voor deze Partij

De organisatie benadrukt de noodzaak om te begrijpen welke activiteiten op schermen plaatsvinden en de redenen hiervan. Deze kennis moet vervolgens gekoppeld worden aan welzijn, om zo evidence-based beleid te ontwikkelen.

Links

www.connectedmindslab.net

De Argumentenfabriek

De Argumentenfabriek omschrijft zichzelf als “het denkbedrijf voor heldere argumentatie en strategie”. De organisatie is actief op **nationaal**, **provinciaal** en **gemeentelijk** niveau en bedient commerciële bedrijven, overheden, hulporganisaties, onderwijsorganisaties en bestuurs- en adviesorganisaties.

De Argumentenfabriek benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **gemengde** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologie op welzijn.

"We willen dat digitale technologie ons welzijn verhoogt. We denken met organisaties hoe we dit mogelijk maken en wat hier allemaal op van invloed is. Wij promoten helder denken over de onderwerpen waarop we actief zijn en hebben niet direct een mening".

De Argumentenfabriek houdt zich met verschillende thema's bezig. Thema's kunnen variëren van mentale vooruitgang in bredere zin en de rol van digitalisering daarbinnen tot een specifiek onderwerp zoals de schadelijkheid van online content voor jongeren, de geldstijl van jongeren of leeftijdsgrenzen voor sociale media. De Argumentenfabriek kijkt het thema digitalisering en welzijn op **individueel niveau**, **gezinsniveau** en op het niveau van de **directe omgeving**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)
- Ouderen (65+)



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Website*
- Sociale media*
- E-mail nieuwsbrieven*
- Webinars*



Huidige Samenwerkingen

- Ministeries
- Kennisinstellingen
- Verzekeraars
- Belangenorganisaties



Gezochte Samenwerkingen

De Argumentenfabriek staat open voor alle soorten samenwerkingen en zou graag meer werk willen doen rond digitalisering en het mentale welzijn van jongeren.



Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties
- Faciliteiten en infrastructuur



Technologieën

- Sociale media
- Internet
- AI



Welzijnsdomeinen

- Groei en ontwikkeling
- Reflectie en ontspanning
- Fysiek welzijn
- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie
- Competentie en inspanning
- Doel en betekenis



Typen Activiteiten

- Onderzoek
- Advisering
- Strategie en beleid
- Informatievisualisatie

De Argumentenfabriek helpt klanten gestructureerd denken. Afhankelijk van de klant en de vraag is het werk meer onderzoekend, adviserend of actiegericht. De fabriek werkt in opdracht, vaak van publieke organisaties die of zelf beleid maken of dit proberen te beïnvloeden. De fabriek organiseert zelf ook denktanks en samenwerkingsverbanden over belangrijke maatschappelijke vraagstukken.



Positie en Rol in Landschap

Groeipartner in het veld (1-3 jaar actief op het thema), gericht op kennisontwikkeling en kennisdeling.



Focus op Typen Effecten

- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Informatie-effecten



Te bieden materialen

- Advisering/richtlijnen
- Handelingsperspectieven
- Onderzoeksrapporten
- Boeken
- Denkmodellen
- Visualisaties

De meeste van deze materialen zijn (nog) niet wetenschappelijk onderbouwd.

Prioriteit voor deze Partij

Onderwerpen die de organisatie bezighouden: de mentale vooruitgang, jongeren en de socials, jongeren en geld, democratie en media en de integrale school.

Links

<https://www.argumentenfabriek.nl/denktanks/denktank-mentale-vooruitgang/>

De Nederlandse GGZ

De Nederlandse GGZ is een **hulporganisatie** en **brancheorganisatie voor GGZ en verslavingszorg**. De organisatie is actief op **nationaal** niveau en bedient GGZ- en verslavingszorginstellingen.

De Nederlandse GGZ benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **overwegend positieve, neutrale** en **gemengde** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologie op welzijn.

"Technologie biedt mogelijkheden om zorg (en dus welzijn) te blijven bieden daar waar er in de nabije toekomst geen zorgverleners meer zullen zijn door de vergrijzing. Daarvoor moet ook nog ontwikkeld worden en moet er een cultuuromslag plaatsvinden. Ook moet technologie ethisch en juridisch verantwoord ingezet worden."

De Nederlandse GGZ houdt zich met verschillende thema's bezig, zoals **adoptie onder zorgprofessionals en patiënten**, **financiering** van digitalisering, **deugdelijkheid** van toepassingen, openbaar toegankelijke digitale toegang tot preventie-toepassingen, privacy, **kennisverspreiding over toepassingen** en hoe te **implementeren**, governance rond digitalisering. De organisatie bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **productniveau**, **individueel niveau**, **maatschappelijk niveau** en op het niveau van de **directe omgeving**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)
- Ouderen (65+)
- Specifiek: forensische zorg, beschermd- en begeleid wonen, verslavingszorg, langdurende zorg, kinder- en jeugdpsychiatrie en volwassenzorg.



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Website*
- Sociale media*
- E-mail nieuwsbrieven
- Webinars
- Telefonisch contact
- Face to face contact*
- Georganiseerde bijeenkomsten*
- Online bijeenkomsten*



Huidige Samenwerkingen

- GGZ-instellingen
- Ministerie van VWS
- Digizo.nu
- NICTIZ
- Zorgverzekeraars Nederland
- ICT-leveranciers
- VNG
- MIND
- Orca



Technologieën

- Wearables
- Extended Reality
- E-health platforms



Welzijnsdomeinen

- Groei en ontwikkeling
- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden



Typen Activiteiten

- Advisering
- Lobbyactiviteiten
- Monitoring
- Financiering
- Beleidsontwikkeling
- Netwerkvorming

Concreet probeert de Nederlandse GGZ door belangenbehartiging, co-creatie en visievorming een visie op zowel de GGZ als het digitaal ecosysteem te realiseren.



Gezochte samenwerkingen

- Leren van de data
- Verantwoordde inzet van AI
- Samenwerkingen tussen universiteiten psychiatrie, psychologie en verpleegkunde en technische universiteiten voor innovatie uitvoering vak in digitale omgeving.



Positie en Rol in Landschap

Verankerde partij in het veld (langer dan 10 jaar actief op het thema), gericht op netwerkverbinding, materiaalontwikkeling en kennisdeling.



Focus op Typen Effecten

- Economische effecten
- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Impact op de cultuur van de sector



Te bieden materialen

- Advisering/richtlijnen
- Handelingsperspectieven
- Onderzoeksrapporten
- Invloed op beleid

De meeste van deze materialen zijn wetenschappelijk onderbouwd.



Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties
- Faciliteiten en infrastructuur

🤝 Huidige Samenwerkingen
(vervolgd)

- Meerggz
- NVvp
- NIP
- V&VN
- NVZ
- ZIN
- NZa
- TNO

Prioriteit voor deze Partij

Vragen die de organisatie bezighouden: hoe kun je het zorgproces zo veranderen dat digitale middelen duurzaam ingezet worden? Hoe die middelen financieren? Wat zijn goede procestransformaties? Hoe benader je patiënten?

Links

<https://www.denederlandseggz.nl>

Gemeente Amsterdam/ GGD Amsterdam

De gemeente Amsterdam/ GGD Amsterdam is een **lokale, regionale of nationale overheid**. De organisatie is actief op **gemeentelijk** niveau en bedient alle Amsterdammers. Voor digitaal welzijn is er een speciale focus vanuit het programma Online Leefwereld Jongeren.

De gemeente Amsterdam/ GGD Amsterdam benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **gemengde** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologie op welzijn.

"Digitale technologie kan zowel positief als negatieve bijdragen aan welzijn".

De gemeente Amsterdam/ GGD Amsterdam houdt zich met verschillende thema's bezig, zoals **veiligheid, onderwijs, gezondheid, financiële zekerheid** en de **digitale omgeving**. De gemeente Amsterdam/ GGD Amsterdam bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **individueel niveau, gezinsniveau, maatschappelijk niveau, internationaal niveau** en op het niveau van de **directe omgeving**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)
- Ouderen (65+)

Voor de GGD en gemeente geldt alle Amsterdamse inwoners van 0 tot 65+. Voor het programma Online Leefwereld Jongeren geldt 0 tot 23 jaar.



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Website*
- Sociale media*
- E-mail nieuwsbrieven*
- Webinars*
- Online advertenties*
- Telefonisch contact*
- Face to face contact*
- Georganiseerde bijeenkomsten*



Huidige Samenwerkingen

- Bureau Jeugd en Media
- Smartphone Vrij Opgroeien
- VU
- Samen voor Jongeren Amsterdam
- Amsterdamse Jongerenwerk Academie
- KPN
- Chatlicense
- DDW
- ClickNL
- Ontwerpcollectief scrollscrollscroll
- Muzus



Technologieën

- Sociale media
- Internet
- Extended Reality
- Domotica
- Games
- AI



Welzijnsdomeinen

- Groei en ontwikkeling
- Reflectie en ontspanning
- Fysiek welzijn
- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie
- Competentie en inspanning
- Doel en betekenis



Typen Activiteiten

- Preventie
- Educatie
- Interventie
- Onderzoek
- Advisering
- Lobbyactiviteiten
- Monitoring
- Financiering
- Beleidsontwikkeling
- Netwerkvorming
- Toezicht



Gezochte Samenwerkingen

De organisatie heeft geen gezochte samenwerkingen benoemd.



Positie en Rol in Landschap

Erkende partij in het veld (3-5 jaar actief op het thema), gericht op netwerkverbinding, kennisdeling en ontwerpend onderzoek via Connect Lab en Space Teen.



Focus op Typen Effecten

- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Informatie-effecten
- Politieke effecten
- Veiligheid (afpersing via Snapchat, sextortion, openbare ordeverstoring die online starten)
- Financiële consequenties (schuldenproblematiek door misinformatie van *finfluencers*, advertenties en sluikreclames op sociale media en uitgesteld betalen)



Te bieden materialen

- Advisering/richtlijnen
- Interventiemateriaal
- Handelingsperspectieven (handreiking scholen voor inzet op mediawijsheid)
- Educatiemateriaal
- Onderzoeksrapporten. Specifiek prototypes vanuit ontwerptrajecten

De meeste van deze materialen zijn wetenschappelijk onderbouwd.

Huidige Samenwerkingen (vervolgd)

- Amsterdam School of Communication Research (ASCoR)
- AMS Institute
- MIND Us
- Be Ubuntu
- Kinderpostzegels
- NEMO
- HelpWanted
- Stichting Cyberbrein
- Hogeschool van Amsterdam (HvA)/ Centre of Expertise Creative Innovation (Coeci)
- Pedagogisch Collectief
- Samenwerkingsverband scholen Amsterdam
- Unicef
- Hackshield
- Smartphonevrij opgroeien
- The Hmm

Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Faciliteiten en infrastructuur
- Netwerk en connecties



Deze foto expositie met bijbehorend manifest Attached is ontwikkeld binnen het jongerenlab Connect Lab van de gemeente Amsterdam. Zes Amsterdamse jongeren reflecteren op hun eigen relatie met de digitale wereld d.m.v. van de witte blob die symbool staat voor sociale media. Plus een doorlink naar [ATTACHED - Innovatie](#). Fotocredit: Maria Bodil voor Gemeente Amsterdam.

Prioriteit voor deze Partij

De organisatie heeft behoefte aan eenduidige, (landelijke) richtlijnen ten aanzien van 'gezond schermgebruik', nieuwe effectieve interventies en wetenschappelijke onderbouwing van effectieve interventies. Daarnaast zou de organisatie meer zicht op de risicogroep voor problematisch sociale media gebruik willen: hoe ziet deze groep er uit, op welke achtergrondkenmerken en risicofactoren moeten we letten?

Ook wil de organisatie meer zicht op effectieve beschermende maatregelen, waarbij de focus niet ligt op regulering (lange termijn oplossing) of ouders (want dan mis je een groep jongeren in kwetsbare omstandigheden), maar wat lokale overheden, jongerenwerkers, GGD'en en scholen hierin kunnen betekenen.

Bovendien houdt de vraag hoe de relatie tussen online leefwereld, welzijn en online seksueel geweld & online gender haat is bezig. Er zijn onderzoeken naar de impact van online vrouwenhaat en online LHBTIQ+ haat op (seksueel) geweld, maar de organisatie is benieuwd of er wat te zeggen is over de impact van deze online- ontwikkelingen op het welzijn van vrouwen en LHBTIQ+ personen.

Ook heeft de organisatie in zijn algemeenheid vragen over wat gezond schermtijd is en wat is de juiste leeftijd om te starten met een smartphone/ sociale media. Wat überhaupt 'gezond' schermgebruik is en of er iets dergelijks als een kijkwijzeradvies mogelijk is.

Links

<https://www.amsterdam.nl/innovatie/ontwerplab-connect/>
<https://www.linkedin.com/posts/activity-7290313566337814528-WbOp/>
<https://www.amsterdam.nl/innovatie/amsterdamse-visie-ai/>
<https://www.amsterdam.nl/innovatie/agenda-digitale-stad/>
<https://www.ggd.amsterdam.nl/gezond-leven/gezonde-school/>
<https://www.amsterdam.nl/innovatie/jongeren>
<https://thriveamsterdam.nl/>
<https://openresearch.amsterdam/en/page/110238/online-leefwereld-van-jongeren---highlights-en-fenomenen>
<https://ggdgezondheidinbeeld.nl/news/Mentale-gezondheid-jongvolwassenen-licht-verbeterd,-zorgen-blijven/30>
<https://www.amsterdam.nl/innovatie/attached/>

Gemeente Rotterdam

De gemeente Rotterdam is een **lokale overheid**. De organisatie is actief op **gemeentelijk** en **grootstedelijke regioniveau** en bedient de consumenten, overheden, hulporganisaties en zorgaanbieders.

De gemeente Rotterdam benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **gemengde** wijze, waarbij aandacht is voor de positieve effecten van digitale technologieën op welzijn, evenals de effecten van digitale technologieën op het stroomlijnen van processen en het personeelstekort.

"Een standpunt over digitale technologie en welzijn, voor individuen en groepen is [voor onze organisatie] geen prioriteit (in het kader van preventie). Wel is evident, dat digitalisering in de gezondheidsreis van de inwoner belangrijk is en dat dit zowel effectiviteit als interactie tussen zorgverlener en inwoner bevordert."

De gemeente Rotterdam houdt zich bezig met **digitalisering en digitaal verbinden** met zorg en welzijn partijen. Het doel daarvan is een gestroomlijnde en effectieve organisatie van de gezondheidsreis van een inwoner. Inwoners **digitaal voldoende vaardig maken** om toegang tot zorg en welzijn te houden is prioriteit en een zelfstandig programma binnen de gemeente Rotterdam. De gemeente Rotterdam bekijkt het thema digitalisering en welzijn voornamelijk op **maatschappelijk niveau** en op het niveau van **regionale samenwerking**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)
- Ouderen (65+)
- Maar ook:
onderwijsorganisaties,
opvoeders en niet-
individuele preventie



Communicatiekanalen

Geen benoemd.



Huidige Samenwerkingen

- Contractpartijen
- Zorg- en welzijnspartners
- Partijen die de gemeente om subsidie vragen om te ontwikkelen



Te Bieden in Samenwerking

- Netwerk en connecties
- Onderzoeksdata- en resultaten
- Strategische en beleidskennis over digitalisering bij transformatie



Technologieën

- Domotica
- AI



Welzijnsdomeinen

- Groei en ontwikkeling
- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie
- Gezondheid, preventie en opgroeien



Typen Activiteiten

- Advisering
- Lobbyactiviteiten
- Beleidsontwikkeling
- Netwerkvorming

Momenteel houdt de gemeente Rotterdam zich bezig met de transformatie van zorg naar gezondheid, digitale verbinding, het delen van gezondheidsdata en databeschikbaarheid en het lobbyen en ontwikkelen van een data- en digitale infrastructuur.



Positie en Rol in Landschap

Gevestigde partij in het veld (5-10 jaar actief op het thema), gericht op zowel netwerkverbinding en het contracteren van WMO (wet maatschappelijke ondersteuning) en welzijnspartijen.



Focus op Typen Effecten

Economische effecten



Te Bieden Materialen

- Advisering/richtlijnen
- Visie en beleidsvoornemens voor digitale verbinding

De meeste van deze materialen zijn wetenschappelijk onderbouwd.



Gezochte Samenwerkingen

De gemeente Rotterdam zoekt geen nieuwe samenwerkingen, maar middelen en mensen die in samenwerking willen werken aan innovatieve en nieuwe zorgvormen.

Prioriteit voor deze Partij

De organisatie vraagt zich af hoe ze middelen kan vinden om volwaardig partner te worden in de keten van digitale zorg en gegevensuitwisseling. De Gemeente Rotterdam constateert dat welzijnsaanbieders vaak los van elkaar ontwikkelen of nog nauwelijks bezig zijn met digitale interactie met cliënten. Ze zijn tevens op zoek naar manieren om digitale innovatie te stimuleren



Gemeente Rotterdam

om personeelstekorten op te vangen en aan veranderende verwachtingen van cliënten te voldoen. De gemeente vraagt zich af hoe ze samen met partners effectieve digitale interventies kan ontwikkelen of bestaande zorginnovaties kan implementeren: van veel digitale toepassingen is onbekend wat hun effectiviteit is. De gemeente vraagt zich ook af of haar beeld van digitale welzijnszorg volledig is en of het haar taak is om campagnes over digitaal welzijn te ontwikkelen voor inwoners en onderwijs, gezien de beperkte middelen, of dat er landelijk materiaal beschikbaar is dat verspreid kan worden.

Links

<https://www.rotterdam.nl/>

gro-up

gro-up is een **welzijnsorganisatie**. De organisatie is actief op **provinciaal-, gemeentelijk- en buurtniveau** en bedient consumenten, bestuurs- en adviesorganisaties en werkt vanuit gemeentelijke opdrachten.

gro-up benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **overwegend positieve** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologie op welzijn.

"Het is onlosmakelijk met elkaar verbonden. En heeft daardoor veel prioriteit binnen onze werkwijze"

gro-up houdt zich met verschillende thema's bezig, zoals de transitie van gro-up haar dienstverlening naar de online leefwereld, bijvoorbeeld online dienstverlening. Daarnaast houdt gro-up zich bezig met het **vergroten van kennis, vaardigheden en juiste houding** ten opzichte van digitale media, sociale media en AI. Dit doen zij zowel intern als extern. Andere thema's waar gro-up zich mee bezig houdt, zijn **digitale balans** (zowel intern als extern), **(vroeg)signalering, radicalisering** in/door de online leefwereld, **digitale informatievaardigheden, preventie, digitale inclusie** en **polarisatie**. De organisatie bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **individueel niveau, gezinsniveau, maatschappelijk niveau** en op het niveau van de **directe omgeving**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)
- Ouderen (65+)
- Aanstaaende ouders tijdens zwangerschap



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Website
- Sociale media
- E-mail nieuwsbrieven*
- Webinars
- Blogs
- Online advertenties
- Telefonisch contact
- Face to face contact*
- Georganiseerde bijeenkomsten



Huidige Samenwerkingen

- Netwerk Mediawijsheid
- Stichting Digiwijzer
- Stichting Digisterker



Gezochte Samenwerkingen

Met organisaties die adviseren maar ook middelen hebben voor materialen (zoals bijvoorbeeld MediaJungle, Bereslim, Jungle the Bungle, etc.) en partijen die financiering bieden.



Technologieën

- Sociale media
- Games
- AI



Welzijnsdomeinen

- Groei en ontwikkeling
- Reflectie en ontspanning
- Fysiek welzijn
- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie
- Competentie en inspanning
- Doel en betekenis



Typen Activiteiten

- Preventie/educatie (Online/Offline voorlichting binnen het onderwijs/schooljongerenwerk)
- Interventie
- Advisering

Specifieke activiteiten zijn: campagnes zoals de Media Ukkie dagen en de Week van de mediawijsheid, het ontwikkelen van tools voor ouders opvoeders, het aanbieden van webinars voor ouders en opvoeders en interne deskundigheidsbevordering.



Te Bieden in Samenwerking

Expertise en kennis



Positie en Rol in Landschap

Gevestigde partij in het veld (5-10 jaar actief op het thema), gericht op materiaalontwikkeling en kennisdeling.



Focus op Typen Effecten

- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Informatie-effecten



Te bieden materialen

- Advisering/richtlijnen
- Interventiemateriaal
- Handelingsperspectieven
- Educatiemateriaal (lesprogramma's gericht op media empowerment, gezonde online seksualiteit/shamesexting, Surfwise inclusief aanpak voor de thema's cyberpesten, online shaming en radicalisering)

Specifiek zijn de materialen met name laagdrempelige toolontwikkeling/gespreksstarters voor meer bewustwording onder ouders en opvoeders maar ook eigen medewerkers.

Ongeveer de helft van deze materialen is wetenschappelijk onderbouwd.

Prioriteit voor deze Partij

Vragen die binnen de organisatie spelen, gaan over deskundigheidsbevordering, professionalisering, en het niveau van eigen medewerkers gelijk krijgen.

Links

<https://www.gro-up.nl/mediawijsheid/>

JOGG

JOGG is een **stichting**. De organisatie is actief op **buurt-, gemeentelijk, provinciaal, nationaal** en **internationaal niveau** en werkt samen met overheden, maatschappelijke organisatie, commerciële bedrijven en onderwijsorganisatie.

JOGG benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **neutrale** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologieën op welzijn.

"Digitale technologie heeft voor- en nadelen voor ons welzijn."

JOGG houdt zich bezig met het tegengaan van **'kindermarketing'** op sociale media, het stimuleren van **beweging en gezonde voeding** in gamecontexten (bijv. bij eSports-locaties), en met het vergroten van de aandacht voor **digitale balans** bij gemeenten. JOGG bekijkt het thema digitalisering en welzijn voornamelijk op **gemeentelijkniveau** en op het niveau van de **professionals in de directe omgeving van het kind**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Website
- E-mail nieuwsbrieven
- Webinars
- Telefonisch contact
- Face-to-face contact*
- Georganiseerde bijeenkomsten*



Huidige Samenwerkingen

- Netwerk Mediawijsheid
- Kenniscentrum Sport en Bewegen
- Trimbos-instituut
- Vrij Universiteit Amsterdam
- Lokale gemeenten
- Mediacaches
- eSports-locaties
- Influencers
- Nationale overheid
- Alliantie Voeding voor de Gezonde Generatie
- Voedingscentrum
- Young Impact



Technologieën

- Sociale media
- Extended reality (VR, AR)
- Games
- Streamingsdiensten



Welzijnsdomeinen

- Reflectie en ontspanning
- Fysiek welzijn
- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden



Typen Activiteiten

- Preventie
- Advisering
- Lobbyactiviteiten
- Beleidsontwikkeling
- Netwerkvorming



Gezochte Samenwerkingen

Gezamenlijk een aanpak creëren voor gemeenten en lokale professionals rondom digitalisering en welzijn.



Te Bieden in Samenwerking

- Financiële steun
- Netwerk en connecties
- Faciliteiten en infrastructuur



Positie en Rol in Landschap

Erkende partij in het veld (3-5 jaar actief op het thema), gericht op zowel netwerkverbinding en implementatie.



Focus op Typen Effecten

- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Informatie-effecten



Te Bieden Materialen

Handelingsperspectieven. Geen van deze materialen zijn (nog) wetenschappelijk onderbouwd.

Concreet beschikt JOGG bijvoorbeeld over: materiaal om lokale partners aan de slag te laten gaan met Digitale Balans in gemeenten; suggesties voor beleidsteksten en subsidievoorwaarden in diverse domeinen; een overzicht van bestaande interventies; goede voorbeelden.

Prioriteit voor deze Partij

Vragen die de organisatie bezighouden: Hoe en wat kunnen gemeenten en lokale partners doen om structureel op dit onderwerp in te zetten. Hoe krijg je het onderwerp verder dan voorlichting.

Links

<https://jogg.nl/>

Kenniscentrum Sport & Bewegen

Kenniscentrum Sport & Bewegen is een **kennisinstelling**. De organisatie is actief op **nationaal** niveau en bedient sport- en beweegprofessionals.

De organisatie heeft een **neutrale** blik op de relatie tussen digitale technologie en welzijn, en kijkt zowel naar de positieve als negatieve effecten daarvan.

"Digitale technologie kan op verschillende manieren invloed hebben op ons welzijn. Dit kan zowel positief als negatief zijn. Dit is afhankelijk van de individu, doel en technologie. Het is een onderwerp waar je niet omheen kan, en een vanzelfsprekend onderdeel van onze sport- en beweegmaatschappij. Het is belangrijk om de positieve elementen van digitale technologie op ons sport- en beweeggedrag te stimuleren en de negatieve elementen in te perken."

Het Kenniscentrum Sport & Bewegen houdt zich bezig met thema's zoals **eSports, gaming en gamification** als middel om sport en bewegen te stimuleren. Het Kenniscentrum Sport & Bewegen bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **individueel niveau, niveau van directe omgeving en maatschappelijk niveau**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)
- Ouderen (65+)
- Kwetsbare groepen: mensen met een beperking en mensen met een lage sociaal-economische positie



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Website
- Sociale media
- E-mail nieuwsbrieven
- Webinars
- Blogs
- Online advertenties
- Telefonisch contact*
- Face to face contact*
- Georganiseerde bijeenkomsten*



Technologieën

- Wearables
- Extended Reality
- Domotica
- Games
- Bewegingstechnologie



Welzijnsdomeinen

Fysiek welzijn



Typen Activiteiten

Kennisdeling
(kennisevenementen, webinars, bijeenkomsten)



Huidige Samenwerkingen

- Trimbos-instituut
- VWS
- Mulier instituut
- JOGG
- NOC*NSF
- Beweegalliantie
- Diverse hogescholen en universiteiten



Positie en Rol in Landschap

Gevestigde partij (5-10 jaar werkzaam op het thema), gericht op netwerkverbinding, kennisdeling en materiaalontwikkeling.



Focus op Typen Effecten

- Algemene gezondheids- en welzijnseffecten
- Lichamelijke effecten



Te Bieden Materialen

- Handelingsperspectieven
 - Onderzoeksrapporten
- Hiervan zijn alle materialen wetenschappelijk onderbouwd.



Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties
- Faciliteiten en infrastructuur



Gezochte Samenwerkingen

Implementatiepartijen.

Prioriteit voor deze Partij

Vragen die de organisatie bezighouden: Hoe effectief zijn digitale interventies om sport en bewegen te stimuleren op de lange termijn? Hoe implementeer je deze interventies effectief? Wat zijn de effecten van sociale media die tijdsinnemend zijn zoals diverse sociale op sport-, beweeg-, en zitgedrag? Wat is een passend kwaliteitskader voor digitale technologieën om sport en bewegen te stimuleren?

Links

<https://kenniseventegg.nl/>

<https://sportindebuurt.nl/dA/e46839edda>

<https://www.kenniscentrumsportenbewegen.nl/egg-mini-masterclasses/>

<https://www.allesoversport.nl/thema/beweegstimulering/9-voorbeelden-van-gegamificeerde-buitenspeel-en-sportplekken/>

<https://www.allesoversport.nl/thema/beweegstimulering/beweeggames-wat-zijn-de-effecten-op-gezondheid/>
<https://www.kenniscentrumsportenbewegen.nl/themas/esports/>

Kinder- en Jeugdpsychiatrie/-Psychologie

Erasmus Medisch Centrum

De afdeling Kinder- en Jeugdpsychiatrie/-Psychologie van het Erasmus Medisch Centrum is een **Academisch ziekenhuis**. De organisatie is actief op **internationaal-, nationaal-, provinciaal-, gemeentelijk-, individueel-** en **buurniveau** en bedient de consumenten, overheden en bestuurs- en adviesorganisaties.

De afdeling Kinder- en Jeugdpsychiatrie/Psychologie benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **gemengde** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologieën op welzijn.

"Technologie kan zowel positieve als negatieve effecten hebben. Dit hangt af van het individu, de context en het type activiteit. Er is meer onderzoek en samenwerking nodig om beter te begrijpen hoe digitale technologie op een veilige manier ingezet kan worden om de (mentale en fysieke) gezondheid van jongeren te ondersteunen en versterken."

De afdeling Kinder- en Jeugdpsychiatrie/Psychologie bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **individueel, nationaal en internationaal niveau**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)



Communicatiekanalen

* meest effectief

- Sociale media*
- E-mail nieuwsbrieven
- Website van de organisatie
- Georganiseerde bijeenkomsten
- Face-to-face contact
- Webinars



Huidige Samenwerkingen

- Gemeentes
- Game design bedrijven
- Game designers
- Patiëntverenigingen
- Ziekenhuizen
- Universiteiten
- Hogescholen
- Convergentie, samenwerking tussen Erasmus Universiteit, Erasmus Medisch Centrum en Universiteit Delft



Gezochte Samenwerkingen

De organisatie heeft geen gezochte samenwerkingen benoemd.



Technologieën

- Wearables
- Sociale media
- Extended Reality
- Games
- AI



Welzijnsdomeinen

- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie
- Sociale relaties
- Fysiek welzijn
- Reflectie en ontspanning



Typen Activiteiten

- Preventie
 - Interventie
 - Onderzoek
 - Educatie
- Binnen de afdeling Kinder- en Jeugdpsychiatrie/psychologie richt de organisatie zich op vroegidentificatie van mentale gezondheidsproblemen onder jongeren. Dit doen zij door gebruik te maken van technologie (ESM, wearables).

Daarnaast ontwikkelen en testen zij digitale interventies om te mentale gezondheid van kinderen en jongeren te verbeteren, zowel voor jongeren uit de gezonde populatie als voor jongeren die risico lopen op het ontwikkelen van mentale gezondheidsproblemen.



Positie en Rol in Landschap

Gevestigde partij in het veld (5-10 jaar actief op het thema), gericht op kennisontwikkeling, kennisdeling, materiaalontwikkelaar en implementator.



Focus op Typen Effecten

- Algemene gezondheids- en welzijnseffecten
- Klinische effecten



Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties
- Technologische hulpmiddelen
- Onderzoeksdata- en resultaten



Te bieden materialen

- Onderzoeken/rapporten
- Interventiemateriaal
- Educatiemateriaal
- E-health tools

De meeste van deze materialen zijn wetenschappelijk onderbouwd.

Typen Activiteiten (vervolgd)

Tot slot ontwikkelen zij virtual reality toepassingen die worden gebruikt ter voorbereiding van interventies, zoals een MRI scan, en ter preventie van post-operatieve pijn en angst.

Prioriteit voor deze Partij

Vragen die de organisatie bezighouden: Hoe kunnen we eHealth tools duurzaam en financieel haalbaar implementeren in het zorg en preventie domein? Hoe werken we effectief samen met alle verschillende partners (zowel academisch, maatschappelijk als commercieel) om duurzame implementatie mogelijk te maken? Hoe kunnen we de complexe relatie tussen digitale technologie en welzijn vangen met onze vaak wat statische onderzoeksmethodes? Hoe gaan we om met het snel veranderende technologische context en de langzamere wereld van de wetenschap? Hoe kunnen we van elkaar leren en digitale tools samen met jongeren en experts door-ontwikkelen vanuit de gezamenlijk gevoelde urgentie om veilige werkzame tools te ontwikkelen die toegankelijk zijn en aansluiten bij behoefte van een brede diverse doelgroep?

Links

<https://www.growitapp.nl/>

www.gemhlab.com

<https://www.innovattic.com/projecten/peers-app>

<https://amazingerasmusmc.nl/biomedisch/kinderen-minder-bang-dankzij-vr/>

<https://marijevandalen.com/project/yp-face-it/>



kinderombudsman

Kinderombudsman

De Kinderombudsman is een **Hoog College van Staat**. De organisatie is actief op **nationaal, provinciaal, gemeentelijk en individueel** niveau en bedient overheden, hulporganisaties, onderwijsorganisaties en minderjarige burgers.

De Kinderombudsman benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **gemengde** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologieën op welzijn.

De Kinderombudsman houdt zich bezig met het **brede perspectief** van het kinderrechtenverdrag. Het gaat hierbij om de **ontwikkeling en welzijn van kinderen** maar ook om de impact op de relaties thuis, onderwijs, vrije tijd, gezondheid, discriminatie en inclusie. De Kinderombudsman bekijkt het thema digitalisering en welzijn voornamelijk op **individueel** niveau, **gezinsniveau**, **maatschappelijk** niveau en op het niveau van de **directe omgeving**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

De kinderombudsman is hier, naast haar reguliere inzet om kinderen te bereiken, nog niet specifiek actief in. Bij haar tweejaarlijks onderzoek naar het welzijn van kinderen heeft de Kinderombudsman in 2024 vragen toegevoegd over de online ervaringen van kinderen. Dit is als effectief ervaren.



Huidige Samenwerkingen

Afhankelijk van de focus nader te bepalen.



Gezochte Samenwerkingen

Afhankelijk van de focus nader te bepalen.



Technologieën

- Sociale media
- Internet
- Games
- AI



Welzijnsdomeinen

- Groei en ontwikkeling
- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie



Typen Activiteiten

De organisatie is zich momenteel aan het oriënteren waar zij de focus op willen leggen.



Te Bieden in Samenwerking

Afhankelijk van de focus nader te bepalen.



Positie en Rol in Landschap

Groeipartner in het veld (1-3 jaar actief op het thema), gericht op de waarborging van kinderrechten.



Focus op Typen Effecten

- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Informatie-effecten
- Politieke effecten



Te Bieden Materialen

- De kinderrechtentoets: Kinderombudsman - Kinderrechtentoets
- Toolkit Het beste besluit voor het kind | De Kinderombudsman
- Als je het ons vraagt 2024 | De Kinderombudsman

Prioriteit voor deze partij

Gezien het grote veld aan betrokken partijen en geïdentificeerde issues, bepaalt de Kinderombudsman periodiek waar de focus van de organisatie moet liggen en op welke manier. Belangrijke taken van de Kinderombudsman zijn het uitvoeren van onderzoek, klachtbehandeling in individuele zaken en wetgevingstoetsing

Links

<https://www.kinderombudsman.nl/publicaties/als-je-het-ons-vraagt-2024>

<https://www.kinderombudsman.nl/nieuws/kinderombudsman-vraagt-extra-aandacht-voor-online-kinderrechten>

Klinische en Ontwikkelingsneuropsychologie

Rijksuniversiteit Groningen

De Klinische en Ontwikkelingsneuropsychologie van de Rijksuniversiteit Groningen is een **onderzoeksinstelling**. De organisatie is actief op zowel **nationaal** als **internationaal** niveau en bedient GGZ instellingen.

De Klinische en Ontwikkelingsneuropsychologie benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **neutrale** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologie op welzijn.

"De rol van digitale technologie in de samenleving en ons welzijn is positief, mits de effectiviteit onderzocht is".

De Klinische en Ontwikkelingsneuropsychologie bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **product niveau**, **individueel niveau** en op het niveau van de **directe omgeving**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)
- Ouderen (65+)



Communicatiekanalen

* meest effectief

- Website
- Sociale media
- Georganiseerde bijeenkomsten*



Huidige Samenwerkingen

De organisatie heeft geen huidige samenwerkingen benoemd.



Gezochte Samenwerkingen

De organisatie zoekt samenwerkingen op het gebied van impact van sociale media op welzijn en valorisatie op sociale media.



Technologieën

- Sociale media
- Extended Reality
- Games



Welzijnsdomeinen

- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie
- Doel en betekenis



Typen Activiteiten

- Interventie
- Onderzoek
- Monitoring



Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Onderzoeksdata- en resultaten
- Netwerk en connecties



Positie en Rol in Landschap

Gevestigde partij in het veld (5-10 jaar actief op het thema), gericht op netwerkverbinding, kennisdeling, kennisontwikkeling en materiaalontwikkeling.



Focus op Typen Effecten

- Sociale effecten
- Klinische effecten



Te bieden materialen

- Interventiemateriaal (VR Interventies)
- E-health tools (apps)

De meeste van deze materialen zijn wetenschappelijk onderbouwd.

Prioriteit voor deze Partij

Deze partij heeft geen specifieke prioriteiten opgegeven.

Links

<https://www.rug.nl/gmw/research/psychology/research-units/clinical-developmental-neuropsychology/>

MBO-Raad

De MBO-Raad is een **vereniging van scholen**. De organisatie is actief op **nationaal** niveau en bedient onderwijsorganisaties.

De MBO-Raad benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **gemengde** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de mogelijke positieve (sociale verbinding, flexibel onderwijs) en mogelijke negatieve effecten (kans op polarisatie, risico op verslaving) van digitale technologieën op welzijn.

"Digitale technologie wordt gezien als een integraal onderdeel van de hedendaagse samenleving. Het Expertisepunt Burgerschap streeft ernaar studenten voor te bereiden op een toekomst waarin technologie een grote rol speelt. Dit omvat het kritisch kunnen beoordelen van informatie, het begrijpen van de invloed van technologie zoals AI en algoritmes, en het verantwoord deelnemen aan de digitale samenleving".

De MBO-Raad houdt zich bezig met verschillende thema's waaronder: het expertisepunt burgerschap, **kritisch denkvermogen** over het beoordelen van informatie op betrouwbaarheid en toepasbaarheid, **digitale gedrags- en omgangsregels**, praktische **digitale vaardigheden**, leermiddelen en schoolkosten, onderwijslogistiek, **onderwijs en digitalisering** en **mediawijsheid en digitale balans** (bijvoorbeeld via TestJeLeefstijl en Gezonde School). De MBO-Raad bekijkt het thema digitalisering en welzijn voornamelijk op **individueel niveau**, **maatschappelijk niveau** en op het niveau van de **directe omgeving**.



Bereik en Doelgroep

- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Website
- Sociale media
- E-mail nieuwsbrieven
- Webinars
- Telefonisch contact*
- Face-to-face contact*
- Georganiseerde bijeenkomsten
- Online afspraken*

Effectiviteit wordt ervaren door het combineren van kanalen.



Huidige Samenwerkingen

- Kennisnet
- Koninklijke Bibliotheek
- Netwerk Mediawijsheid
- Practoraat mediawijsheid
- Andere practoraten
- NRO
- Npuls
- Het Trimbos-instituut



Technologieën

- Sociale media
- Internet
- AI



Welzijnsdomeinen

- Groei en ontwikkeling
- Reflectie en ontspanning
- Fysiek welzijn
- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie
- Competentie en inspanning
- Doel en betekenis



Typen Activiteiten

- Preventie
- Educatie
- Interventie
- Advisering
- Lobbyactiviteiten
- Monitoring
- Beleidsontwikkeling
- Netwerkvorming



Gezochte Samenwerkingen

De organisatie heeft geen gezochte samenwerkingen benoemd.



Positie en Rol in Landschap

Gevestigde partij in het veld (5-10 jaar actief op het thema), gericht op netwerkverbinding, kennisdeling en materiaalontwikkeling.



Focus op Typen Effecten

- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Informatie-effecten



Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties
- Onderzoeksdata- en resultaten



Te bieden materialen

- Advisering/richtlijnen
- Educatiemateriaal
- E-health tools

De meeste van deze materialen zijn wetenschappelijk onderbouwd.

Prioriteit voor deze Partij

Vragen die de organisatie bezighouden: Hoe benutten we de mogelijkheden van digitale technologie in het onderwijs (EdTech) en hoe zorgen we ervoor dat studenten daar scherp, kritisch, zelfregulerend en bewust mee omgaan? Hoe krijgen we goed in beeld welke invloed digitale technologie heeft op het welzijn van studenten en welke adviezen kunnen we hen meegeven?

Links

[www.expertisepuntburgerschap.nl/middelbaar-beroepsonderwijs/themas/? theme_cats=media-en-digitaal](http://www.expertisepuntburgerschap.nl/middelbaar-beroepsonderwijs/themas/?theme_cats=media-en-digitaal)

www.gezondeschool.nl/mbo/mediawijsheid

www.testjeleefstijl.nl

MIND

MIND is een **non-profit organisatie**. De organisatie is actief op **nationaal** niveau en bedient patiënten, cliënten, naasten en de bredere bevolking.

MIND benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **gemengde** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologie op welzijn.

"Digitale technologie biedt veel kansen en kan waardevol zijn ter ondersteuning bij psychische klachten, mits dit op de juiste manier wordt ingezet en geïmplementeerd. Al werkt dit niet voor iedereen positief en brengt het gebruik van digitale technologie ook risico's met zich mee. Tegelijkertijd zien we de positieve en negatieve kanten van de toegenomen digitalisering, bijvoorbeeld in de vorm van sociale media, op het mentale welzijn."

MIND houdt zich met verschillende thema's bezig, zoals **digitale zorg** en de kwaliteit, effectiviteit, veiligheid, privacy en toegankelijkheid hiervan. Daarnaast houdt MIND zich bezig met **gegevensuitwisseling** en de veiligheid, privacy en toestemming hiervan. Tot slot houdt MIND zich bezig met **psychische en psychosociale klachten ten gevolge van digitalisering** zoals verslaving. De organisatie bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **productniveau, individueel niveau, gezinsniveau, maatschappelijk niveau** en op het niveau van de **directe omgeving**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)
- Ouderen (65+)
- Specifiek mensen met psychische klachten en hun naasten



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Website*
- Sociale media*
- E-mail nieuwsbrieven
- Online advertenties
- Telefonisch contact*



Huidige Samenwerkingen

De organisatie heeft geen huidige samenwerkingen benoemd.



Gezochte Samenwerkingen

MIND zoekt in samenwerkingen meer expertise op technisch en juridisch gebied.



Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties
- Onderzoeksdata- en resultaten



Technologieën

- Sociale media
- Internet
- Extended Reality
- Games
- AI
- Zorgtoepassingen (eHealthplatformen, apps, etc.)



Welzijnsdomeinen

- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie
- Competentie en inspanning



Typen Activiteiten

- Educatie
- Advisering
- Onderzoek
- Lobbyactiviteiten
- Monitoring
- Beleidsontwikkeling

Concreet richt MIND zich op het in kaart brengen en vertegenwoordigen van het perspectief van mensen met psychische klachten, cliënten en naasten op digitale toepassingen en digitale gegevensuitwisseling



Positie en Rol in Landschap

Gevestigde partij in het veld (5-10 jaar actief op het thema), gericht op kennisontwikkeling, kennisdeling en hulp en advies.



Focus op Typen Effecten

- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Klinische effecten



Te bieden materialen

- Educatiemateriaal
- Onderzoeksrapporten (HoNOS, rapport over gegevensuitwisseling in de GGZ en rapport Digitale zorg in de GGZ vanuit cliëntperspectief)

Ongeveer de helft van deze materialen is wetenschappelijk onderbouwd.

Prioriteit voor deze Partij

Vragen die de organisatie bezighouden zijn de privacy en gegevensbescherming, en de ontwikkeling en gebruik van e-health toepassingen, waaronder AI bij/voor mentale gezondheid.

Links

www.wijzijnmind.nl



Movez Lab

Erasmus Universiteit Rotterdam

Het Movez Lab van de Erasmus Universiteit Rotterdam is een **onderwijsorganisatie**. De organisatie is actief op **nationaal** niveau en bedient studenten, overheden, hulporganisaties, onderwijsorganisaties en bestuurs- en adviesorganisaties.

Het Movez Lab benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **gemengde** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologie op welzijn.

"Digitale technologie biedt zowel kansen als risico's voor het welzijn van individuen en de samenleving."

Het Movez Lab houdt zich met verschillende thema's bezig, zoals **digitale weerbaarheid** en **veerkracht**. De organisatie bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **individueel niveau**, **gezinsniveau**, **maatschappelijk niveau** en op het niveau van de **directe omgeving**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Website
- Sociale media
- Blogs
- Face to face contact
- Georganiseerde bijeenkomsten



Huidige Samenwerkingen

- Netwerk Mediawijsheid
- NICAM/ Kijkwijzer
- Kennisnet
- Trimbos-instituut
- You!ng
- Edux – Digitalig
- ThinkYoung



Gezochte Samenwerkingen

De organisatie heeft geen huidige samenwerkingen benoemd.



Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Onderzoeksdata- en resultaten



Technologieën

- Sociale media
- Internet
- Games
- AI



Welzijnsdomeinen

- Fysiek welzijn
- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie



Typen Activiteiten

- Educatie
- Advisering
- Onderzoek

Concreet brengt het Movez Lab onderzoek, onderwijs en maatschappij samen in een 'blended stakeholder science-aanpak'. Het doel is om vanuit verschillende perspectieven antwoorden te vinden op vragen over het welzijn en digitale media gebruik van jongeren. Daarbij wordt gestreefd naar een brede samenwerking met alle relevante jongeren, met jongeren voorop. Daarnaast werkt de organisatie aan verschillende projectlijnen, zoals SocialMovez, MediaMovez en AiMovez.



Positie en Rol in Landschap

Verankerde partij in het veld (langer dan 10 jaar actief op het thema), gericht op kennisontwikkeling en kennisdeling.



Focus op Typen Effecten

- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Informatie-effecten



Te bieden materialen

- Advisering/richtlijnen
- Educatiemateriaal
- Onderzoeksrapporten

Alle materialen zijn wetenschappelijk onderbouwd.

Prioriteit voor deze Partij

Vragen die de organisatie bezighouden: hoe kunnen kinderen en jongeren ondersteunt worden de kansen van digitale media optimaal te benutten en tegelijkertijd effectief om te gaan met de risico's?

Links

<https://movez-network.eu/>

Mulier Instituut

Het Mulier Instituut is een **onderzoeksinstituut**. De organisatie is actief op **nationaal** niveau en bedient overheden en bestuurs- en adviesorganisaties.

Het Mulier Instituut benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn vanuit een **neutraal** perspectief, en kijkt zowel naar de positieve als negatieve effecten ervan.

"We kijken of mensen digitale technologie gebruiken bij sportdeelname."

Het Mulier Instituut houdt zich bezig met thema's zoals het **gebruik van apps en apparaten, evenals gaming en e-sports**. Het Mulier Instituut bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **individueel niveau**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)
- Ouderen (65+)
- Kwetsbare groepen: LHBTQIA+, lage sociaaleconomische status, mensen met een beperking en vrouwen



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Website
- Sociale media*
- E-mail nieuwsbrieven
- Face to face contact



Technologieën

- Wearables
- Sociale media
- Games



Welzijnsdomeinen

- Reflectie en ontspanning
- Fysiek welzijn
- Emotioneel welbevinden



Typen Activiteiten

Onderzoek (naar onderwerpen met betrekking tot sport(deelname))



Huidige Samenwerkingen

- KCSB
- Het Trimbos-instituut



Positie en Rol in Landschap

Gevestigde partij (5-10 jaar werkzaam op het thema), gericht op kennisontwikkeling.



Focus op Typen Effecten

Algemene gezondheids- en welzijns effecten.



Te Bieden Materialen

Onderzoeksrapporten. Hiervan zijn alle materialen wetenschappelijk onderbouwd.



Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Onderzoeksdata- en resultaten



Gezochte Samenwerkingen

Het veld

Prioriteit voor deze Partij

Vragen die de organisatie bezighouden: Kan techniek een bijdrage geven in het volhouden en starten/leren van een sport? En hoe ontwikkelt e-sport/gaming zich?

Links

www.mulierinstituut.nl

Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid

Het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid is een **onderwijs-organisatie, onderzoeksinstituut** en een **erfgoedinstelling**.

De organisatie is actief op **internationaal, nationaal** en **gemeentelijk** niveau en bedient consumenten, commerciële bedrijven, overheden, onderwijsorganisaties en bestuurs- en adviesorganisaties.

Het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn **vanuit een positieve grondhouding**, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologie op welzijn.

"Digitale technologie is niet meer weg te denken uit onze samenleving en draagt bij aan de welvaart en welzijn. Tegelijkertijd zijn er op verschillende vlakken serieuze zorgen die met de digitalisering gepaard gaan, waaronder toegankelijkheid, digitale vaardigheden, betrouwbare informatievoorziening, privacy-issues, de dominantie van Big Tech, online haat etc. Beeld & Geluid spant zich op vele fronten in om een verantwoord gebruik van digitale technologie en media te stimuleren ieders leven in deze digitale media-samenleving te versterken."

Het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid houdt zich met verschillende thema's bezig, zoals **digitale inclusie, mediawijsheid, verantwoorde AI** en **internet op basis van publieke waarden**. De organisatie bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **individueel** en **maatschappelijk niveau**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)
- Ouderen (65+)



Technologieën

- Sociale media
- Internet
- Extended Reality
- Games
- AI



Positie en Rol in Landschap

Verankerde partij in het veld (langer dan 10 jaar actief op het thema), gericht op netwerkverbinding, kennisontwikkeling en kennisdeling.



Communicatiekanalen

* meest effectief

- Website
- Sociale media
- E-mail nieuwsbrieven
- Blogs
- Georganiseerde bijeenkomsten



Welzijnsdomeinen

- Groei en ontwikkeling
- Sociale relaties
- Identiteit en autonomie
- Competentie en inspanning



Focus op Typen Effecten

- Economische effecten
- Sociale effecten
- Informatie-effecten
- Politieke effecten



Huidige Samenwerkingen

Alle partners in het Netwerk Mediawijsheid en de Alliantie Digitaal Samenleven.



Gezochte Samenwerkingen

De organisatie heeft geen huidige samenwerkingen benoemd.



Typen Activiteiten

- Educatie
- Onderzoek
- Advisering
- Netwerkvorming

Specifieke activiteiten zijn: educatieve workshops, lesvideo's, interactives in het museum en publieksactiviteiten.



Te bieden materialen

- Advisering/richtlijnen
- Handelingsperspectieven
- Educatiemateriaal

De meeste van deze materialen zijn wetenschappelijk onderbouwd.



Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties
- Onderzoeksdata- en resultaten
- Faciliteiten en infrastructuur

Prioriteit voor deze Partij

Deze partij heeft geen specifieke prioriteiten opgegeven.

Links

<https://www.beeldengeluid.nl/kennis/projecten>

<https://www.beeldengeluid.nl/onderwijs>

Nederlands Jeugdinstituut



Het Nederlands Jeugdinstituut is een **kennisinstituut**. De organisatie is actief op **internationaal**-, **nationaal**-, **provinciaal**-, **gemeentelijk**- en **buurtniveau** en bedient iedereen die een rol speelt in het leven van kinderen en jongeren.

Het Nederlands Jeugdinstituut benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **neutrale** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologie op welzijn.

Het Nederlands Jeugdinstituut bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **individueel niveau**, **gezinsniveau**, **maatschappelijk niveau** en op het niveau van de **directe omgeving**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Website
- Sociale media
- E-mail nieuwsbrieven
- Webinars
- Blogs
- Online advertenties
- Face to face contact
- Georganiseerde bijeenkomsten



Huidige Samenwerkingen

De organisatie heeft geen huidige samenwerkingen benoemd.



Gezochte Samenwerkingen

De organisatie heeft geen gezochte samenwerkingen benoemd.



Te Bieden in Samenwerking

Expertise en kennis



Technologieën

- Sociale media
- Internet
- Extended Reality
- Domotica
- Games
- AI
- Entertainment
- Educatieve media



Welzijnsdomeinen

- Groei en ontwikkeling
- Reflectie en ontspanning
- Fysiek welzijn
- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie



Typen Activiteiten

De organisatie heeft geen typen activiteiten benoemd.



Positie en Rol in Landschap

Verankerde partij in het veld (langer dan 10 jaar actief op het thema), gericht op netwerkverbinding, kennisontwikkeling, kennisdeling en kennisverzameling, verrijking en duiding.



Focus op Typen Effecten

- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Informatie-effecten
- Klinische effecten
- Pedagogische effecten



Te bieden materialen

- Advisering/richtlijnen
- Handelingsperspectieven
- Onderzoeksrapporten

Al deze materialen zijn wetenschappelijk onderbouwd.

Prioriteit voor deze Partij

Deze partij heeft geen specifieke prioriteiten opgegeven.

Links

<https://www.nji.nl/mediaopvoeding>



Nederlandse Arbeidsinspectie

De Nederlandse Arbeidsinspectie is een **lokale, regionale of nationale overheid**. De organisatie is actief op **nationaal** niveau, houdt toezicht en bedient geen organisaties.

De Nederlandse Arbeidsinspectie benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **neutrale** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologieën op welzijn.

"Digitale technologie speelt een steeds grotere rol in de samenleving dit is een gebied waar we als organisatie van op de hoogte moeten zijn".

De Nederlandse Arbeidsinspectie houdt zich bezig met het thema **Kennis en Innovatie** waar onderwerpen zoals **robotisering** en de **impact van AI** worden bekeken. De Nederlandse Arbeidsinspectie bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **maatschappelijk niveau**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)
- Ouderen (65+)



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Website
- Sociale media*



Huidige Samenwerkingen

Onderzoeksinstituten



Te Bieden in Samenwerking

Onderzoeksdata- en resultaten



Technologieën

- Sociale media
- Internet
- Games



Welzijnsdomeinen

Identiteit en autonomie



Typen Activiteiten

- Interventie
- Toezicht



Gezochte Samenwerkingen

Organisaties waar de Nederlandse Arbeidsinspectie de stand van de techniek kunnen krijgen.



Positie en Rol in Landschap

Erkende partij in het veld (3-5 jaar actief op het thema), gericht op zowel kennisontwikkeling als kennisdeling.



Focus op Typen Effecten

- Economische effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Politieke effecten



Te bieden materialen

Onderzoeksrapporten (verkenning en onderzoek naar kidfluencers).

Ongeveer de helft van deze materialen is wetenschappelijk onderbouwd.

Prioriteit voor deze Partij

Vragen die de organisatie bezighouden: Wanneer is er sprake van arbeid en moeten we hier toezicht op houden?

Links

<https://www.nlarbeidsinspectie.nl>

Netwerk Mediawijsheid

Netwerk Mediawijsheid is een **netwerorganisatie**. De organisatie is actief op **nationaal-, provinciaal-, gemeentelijk-** en **buurniveau** en bedient consumenten, commerciële bedrijven, overheden, hulporganisaties, onderwijsorganisaties, bestuurs- en adviesorganisaties en professionals in verschillende sectoren (onderwijs, kinderopvang, bibliotheken, opvoedwereld, gezondheidszorg, sociaal werk, onderzoek, media, uitgeverijen, gemeenten).

Netwerk Mediawijsheid benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **gemengde** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologieën op welzijn.

"Wat gezond mediagebruik is, is voor iedereen anders. Het belangrijkste is dat je je er lichamelijk, mentaal en sociaal goed bij voelt en herkent wanneer het voor jou fijn is, of juist genoeg is geweest. Door een (voor jou) juiste balans te vinden, zorg je dat je de voordelen van media volop benut en dat je negatieve gevolgen voorkomt."

Netwerk Mediawijsheid houdt zich bezig met verschillende thema's, zoals: digitale balans, gezond schermgebruik, medische desinformatie, mediaopvoeding, samen sociaal online, weerbaarheid, digitale nalatenschap, 'quantified self', online omgangsvormen, cybercriminaliteit, sexting en grooming, online radicalisering, online pesten, sociale media, privacy, slimme apparaten, algoritmes, reclame, desinformatie, journalistiek/ nieuwswijsheid, influencers, beeldtaal, informatievaardigheden en AI. Netwerk Mediawijsheid bekijkt het thema digitalisering en welzijn voornamelijk op **productniveau**, **individueel niveau**, **gezinsniveau** **maatschappelijk niveau**, **internationaal niveau** en op het niveau van de **directe omgeving**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)
- Ouderen (65+)

Daarnaast houdt Netwerk Mediawijsheid zich bezig met de doelgroep: mensen met een (licht) verstandelijke beperking en ouders en opvoeders



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Website*
- Sociale media*
- E-mail nieuwsbrieven*
- Webinars*
- Blogs*
- Online advertenties*
- Telefonisch contact*
- Face-to-face contact**
- Georganiseerde bijeenkomsten*
- Campagnes*
- Modellen*
- Websites voor verschillende doelgroepen*



Technologieën

- Wearables
- Sociale media
- Internet
- Extended Reality
- Domotica
- Games
- AI



Welzijnsdomeinen

- Groei en ontwikkeling
- Reflectie en ontspanning
- Fysiek welzijn
- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie
- Competentie en inspanning
- Doel en betekenis



Typen Activiteiten

- Preventie
- Educatie
- Interventie
- Onderzoek
- Advisering
- Lobbyactiviteiten
- Monitoring
- Financiering
- Beleidsontwikkeling
- Netwerkvorming
- Kennis



Positie en Rol in Landschap

Verankerde partij in het veld (langer dan 10 jaar actief op het thema), gericht op netwerkverbinding, kennisontwikkeling, kennisdeling en materiaalontwikkeling indien blijkt dat dit nodig is.



Focus op Typen Effecten

- Economische effecten
- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Informatie-effecten
- Politieke effecten



Te bieden materialen

- Advisering/richtlijnen
- Interventiemateriaal
- Handelingsperspectieven
- Educatiemateriaal
- Onderzoeksrapporten

Specifiek gaat het om de volgende producten:

- Modellen (MediaDiamant, Digitale balans model, Competentiemodel)



💖 Huidige Samenwerkingen

- Beeld en geluid
- ECP
- Kennisnet
- KB
- Nationale bibliotheken
- HUMAN
- Het Trimbos-instituut/Expertisecentrum Digitalisering en Welzijn
- GGD GHOR
- gro-up
- BZK
- VWS
- Pharos
- BJM
- MOVEZ Network/Lab
- Commissariaat voor de media
- NJi
- Unicef
- JOGG
- UvU
- UvA (Ina Konings en Helen Vossen)
- NICAM
- NCJ
- MINDUS
- MediaSmarties
- Veilig Internetten
- Lagelijk Empowering
- Zit met Pit
- Schermtijdcoach
- Sociaal Werk Nederland
- Springlab
- Gezonde School en Kinderopvang
- Digitaalvaardig in de zorg
- Kenniscentrum Sport & Beweging

👋 Typen Activiteiten (vervolgd)

- Tooling
- Bewustmaken
- Wegwijzen
- Verbinden
- Samenwerken

Netwerk Mediawijsheid organiseert in samenwerking met de netwerkpartners, netwerk-, kennis- en expertsessies. Ze voeren gezamenlijk campagnes, doen onderzoek, ontwikkelen modellen, tools en tips voor verschillende doelgroepen, realiseren zij aan de hand van actualiteiten en thema's content, en (net)werkt de organisatie opgevegericht.

👋 Gezochte Samenwerkingen

In Q1 '25 is een opgavenetwerk opgericht, bestaande uit partijen zoals het Trimbos-Instituut, GGD GHOR en gro-up, met als doel in samenwerking met de doelgroep(en) een duidelijk en gezamenlijk verhaal te ontwikkelen over digitale balans. In dit verhaal en de resultaten die daarop gedefinieerd worden, is aandacht voor gedragsverandering, opvoeding en de rol van digitale middelen en wet- en regelgeving door de overheid. Het complexe vraagstuk vereist samenwerking op systemisch, organisatorisch en persoonlijk niveau.

📖 Te bieden materialen (vervolgd)

- Overzichtspagina's (Mediawijsheid.nl, Hoezomediawijs.nl, Digitalebalans.nl)
- Campagnemateriaal (Week van de Mediawijsheid, Media Ukkie Dagen)
- Onderzoeksresultaten (Iene Miene Media Onderzoek, Week van de Mediawijsheid onderzoek)
- Zelftesten (Digitalebalans.nl)

De meeste van deze materialen zijn wetenschappelijk onderbouwd.

🔧 Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties
- Technologische hulpmiddelen (apps, programma's)
- Onderzoeksdata- en resultaten
- Faciliteiten en infrastructuur

Prioriteit voor deze Partij

De opgaven die de focus van de organisatie hebben zijn:

- Plezier, profijt en grip op media
- Digitale balans
- Weerbaarheid tegen desinformatie
- Samen sociaal online

Links

www.netwerkmediawijsheid.nl
<https://www.hoezomediawijs.nl/>
<https://www.mediamatties.nl/>
<https://digitalebalans.nl/>

<https://www.isdatechtzo.nl/>
<https://dichterbijnieuws.nl/>
<https://mediamasters.nl/>

Offlimits

Offlimits is een **hulporganisatie**. De organisatie is actief op **nationaal** niveau en bedient de burger.

Offlimits benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **gemengde** wijze, waarbij aandacht is voor voornamelijk de negatieve effecten van digitale technologie op welzijn of de potentie daartoe.

"Online en offline is niet langer te scheiden van elkaar. Vooral onder jongeren is het online leven dermate geïntegreerd dat alle effecten offline te zien zijn".

Offlimits houdt zich met verschillende thema's bezig, zoals **online misbruik binnen de game industrie**, **sociale media** en **verslavingen op het gebied van porno**. Offlimits bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **individueel niveau**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)
- Ouderen (65+)



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Website
- Sociale media
- E-mail nieuwsbrieven
- Blogs
- Online advertenties*
- Campagnes



Huidige Samenwerkingen

- Netwerk Mediawijsheid
- ECP
- Sociale media platforms
- Porno websites
- Centrum Seksueel Geweld
- Fier
- De Kindertelefoon
- Inhope
- Insafe
- 113



Technologieën

- Sociale media
- Internet
- Games
- AI



Welzijnsdomeinen

- Groei en ontwikkeling
- Fysiek welzijn
- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie
- Competentie en inspanning
- Doel en betekenis



Typen Activiteiten

- Preventie
- Interventie
- Onderzoek
- Advisering
- Lobbyactiviteiten
- Monitoring
- Netwerkvorming
- Toezicht



Gezochte Samenwerkingen

De organisatie heeft geen gezochte samenwerkingen benoemd.



Positie en Rol in Landschap

Verankerde partij in het veld (langer dan 10 jaar actief op het thema), gericht op netwerkverbinding.



Focus op Typen Effecten

- Sociale effecten
- Klinische effecten
- Online misbruik



Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties
- Onderzoeksdata- en resultaten



Te bieden materialen

- Advisering/richtlijnen
- Interventiemateriaal
- Handelingsperspectieven
- Onderzoeksrapporten
- E-health tools

Ongeveer de helft van deze materialen is wetenschappelijk onderbouwd.

Prioriteit voor deze Partij

Deze partij heeft geen specifieke prioriteiten opgegeven.

Links

<https://offlimits.nl>

Ontwikkelingspedagogiek

Vrije Universiteit Amsterdam

De afdeling Ontwikkelingspedagogiek van de Vrije Universiteit Amsterdam is zowel een **onderwijsorganisatie** als een **onderzoeksgroep**. De partij is actief op **internationaal, nationaal, gemeentelijk** en **individueel** niveau en bedient de consumenten, overheden en andere onderwijsorganisaties.

De afdeling Ontwikkelingspedagogiek van de Vrije Universiteit Amsterdam benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **overwegend negatieve** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologieën op welzijn.

"Technologie kan veel brengen maar moet bewuster worden ingezet".

De afdeling Ontwikkelingspedagogiek van de Vrije Universiteit Amsterdam houdt zich met verschillende thema's bezig, zoals **problematische sociale mediagebruik, neurodivergentie kinderen, de rol van ouders, de behoeften van ouders** en professionals en **beleid**. Deze partij bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **gezinsniveau, individueel niveau, internationaal niveau** en op het niveau van de **directe omgeving**.



Bereik en Doelgroep

- Jongvolwassenen (19-30)
- Onderzoek gaat over kinderen van 0 tot 18 jaar



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Sociale media
- Face-to-face contact*
- Georganiseerde bijeenkomsten



Huidige Samenwerkingen

- Andere universiteiten
- Politiek
- Media verenigingen
- Scholen
- Gezondheidsinstellingen



Gezochte Samenwerkingen

De organisatie heeft geen gezochte samenwerkingen benoemd.



Technologieën

- Sociale media
- Internet



Welzijnsdomeinen

- Reflectie en ontspanning
- Fysiek welzijn
- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie
- Competentie en inspanning
- Doel en betekenis



Typen Activiteiten

- Preventie
- Educatie
- Interventie
- Onderzoek
- Advisering
- Monitoring
- Beleidsontwikkeling



Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties
- Onderzoeksdata- en resultaten



Positie en Rol in Landschap

Gevestigde partij in het veld (5-10 jaar actief op het thema), gericht op kennisdeling, kennisontwikkeling en materiaalontwikkeling.



Focus op Typen Effecten

- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Politieke effecten



Te bieden materialen

- Advisering/richtlijnen
- Interventiemateriaal
- Handelingsperspectief
- Onderzoeksrapporten

Specifiek beschikt deze partij over een handreiking schermtijd, rapport Gezond Schermgebruik en materialen voor ouderavonden.

De meeste van deze materialen zijn wetenschappelijk onderbouwd.

Prioriteit voor deze Partij

Vragen die de organisatie bezighouden: De lobby/rol van de tech-industrie en de onderlinge communicatie/afstemming met andere relevante partijen.

Links

Geen links beschikbaar.

Pharos is een **kenniscentrum**. De organisatie is actief op **nationaal** niveau en bedient overheden en zorgprofessionals.

Pharos benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **gemengde** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologieën op welzijn.

"Digitale technologie biedt vele voordelen voor de profijtgroepen van Pharos. Deze digitale technologie moet dan wél begrijpelijk en gebruiksvriendelijk zijn."

Pharos houdt zich bezig met de **begrijpelijkheid** en **gebruiksvriendelijkheid** van digitale tools, met de bekendheid van digitale tools, en met ondersteuning bij het gebruik van digitale zorg. Pharos bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **productniveau** en **maatschappelijk niveau**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)
- Ouderen (65+)
- Kwetsbare groepen: mensen met beperkte gezondheidsvaardigheden, en mensen in lagere sociaaleconomische posities



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Website
- E-mail nieuwsbrieven
- Sociale media
- Webinars
- Telefonisch contact
- Face-to-face contact*
- Georganiseerde bijeenkomsten en trainingen*



Huidige Samenwerkingen

- Alliantie Digitaal Samenleven
- Digivaardig in de Zorg
- Universitair medisch centra (LUMC, MUMC, GUMC)
- Onderzoeks- en onderwijspartners (RIVM, TU Delft, Saxion)
- National eHealth Living Lab
- Digizo.nu



Technologieën

- Wearables
- Sociale media
- Internet
- Domotica
- AI



Welzijnsdomeinen

Identiteit en autonomie



Typen Activiteiten

- Onderzoek
- Advisering
- Lobbyactiviteiten
- Beleidsontwikkeling
- Netwerkvorming



Gezochte Samenwerkingen

Onderwijsinstellingen, zodat mensen met beperkte digitale vaardigheden meer aandacht krijgen in curricula.



Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties
- Onderzoeksdata- en resultaten

- Regionale Organisatie Huisartsen Amsterdam
- Probiblio
- BeterDichtbij
- Luscii
- Santeon
- Patientenfederatie



Positie en Rol in Landschap

Erkende partij in het veld (3-5 jaar actief op het thema), gericht op zowel kennisontwikkeling en kennisdeling.



Focus op Typen Effecten

- Toegang tot zorg
- Gebruik van digitale zorg



Te Bieden Materialen

- Advisering/richtlijnen
- Interventiemateriaal
- Handelingsperspectieven
- Onderzoeksrapporten

Ongeveer de helft van deze materialen is wetenschappelijk onderbouwd.

Concreet beschikt Pharos bijvoorbeeld over een checklist van digitale vaardigheden voor patiënten en cliënten; stappenplannen; behoefteprofielen voor ondersteuning bij digitale zorg en een leertraject voor ontwikkeling van gebruiksvriendelijke digitale tools.

Prioriteit voor deze Partij

Vragen die de organisatie bezighouden: Hoe zorgen we ervoor dat iedereen kan meedoen met de digitalisering in de zorg? Hoe zorgen we ervoor dat iedereen op de hoogte is (gesteld wordt) van digitale hulpmiddelen? En dat iedereen bekend is met beschikbare ondersteuning?

Gaan apps voor leefstijlverandering, met persoonlijke adviezen en inpassing in dagelijks leven, helpen voor het welzijn van mensen met beperkte gezondheidsvaardigheden? Is de blended aanpak de golden bullet voor het realiseren van leefstijlverandering? Via welke (social media) kanalen kunnen we welke doelgroepen het beste bereiken met informatie?

Links

<https://www.pharos.nl/>

PO-Raad

De PO-Raad is een **sectorvereniging**. De organisatie is actief op **nationaal** niveau en bedient onderwijsorganisaties.

De PO-Raad benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **neutrale** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologieën op welzijn.

"Digitale technologie kan een belangrijk hulpmiddel zijn in het onderwijs. Toch zien we ook de nadelige effecten op de mentale gezondheid van kinderen."

De PO-Raad houdt zich bezig met thema's zoals **sociale veiligheid online, digitale leermiddelen, AI, mentaal welzijn, mediawijsheid** en **digitale geletterdheid**. De PO-Raad bekijkt het thema digitalisering en welzijn voornamelijk op het niveau van de **directe omgeving**.



Bereik en Doelgroep

Kinderen (0-12)



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Website*
- Sociale media*
- E-mail nieuwsbrieven*
- Netwerkbijeenkomsten (regiobijeenkomsten, ALV's)
- Online sessies



Huidige Samenwerkingen

- Stichting School en Veiligheid
- Het Trimbos-instituut
- De Gezonde School
- SIVON
- Kennisnet
- Afsprakenstelsel Edu-V
- Groeifondsproject *Impuls Open Leermateriaal* (IOL)
- Nationaal Onderwijslab (NOLAI)
- iXperium
- Scholen en schoolbesturen



Gezochte Samenwerkingen

- Partijen die kennis vergaren
- Partijen die de praktijk ondersteunt



Technologieën

- Sociale media
- Internet
- Games
- Educatieve en Generatieve AI
- Digitale leermiddelen



Welzijnsdomeinen

- Reflectie en ontspanning
- Fysiek welzijn
- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden



Typen Activiteiten

- Educatie
- Belangenbehartiging
- Netwerkvorming
- Kennisdeling
- Professionalisering schoolbestuurders en onderwijsprofessionals
- Ketenbeleidsoverleggen leermiddelenketen



Te Bieden in Samenwerking

- Netwerk en connecties
- Ingang tot de sector
- Onder de aandacht brengen van kennis en ondersteuningsmateriaal



Positie en Rol in Landschap

Opstartende partij in het veld (0-1 jaar actief op het thema digitalisering en welzijn), gericht op zowel netwerkverbinding en kennisdeling.

De organisatie is op het gebied van leermiddelen en digitalisering echter al langer actief in het veld en is een professionele stakeholder met ervaring en expertise op het gebied van digitalisering en leermiddelen.



Focus op Typen Effecten

- Economische effecten
- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Politieke effecten



Te Bieden Materialen

- Normenkader IBP (inclusief Groeipad)
- Een advies op Digitale Geletterdheid is in de maak
- Leertraject Regie op Digitalisering (PO Academie)
- Advies inzet AI in het Onderwijs
- Monitor Digitalisering Onderwijs

Prioriteit voor deze Partij

Vragen die de organisatie bezighouden: Tot waar reikt de taak van de school, en hoe kunnen we in die taak ondersteunen?

Links

<https://www.poraad.nl/>

Privacy op School

Privacy op School is een **commercieel bedrijf**. De organisatie is actief op **nationaal** niveau en bedient onderwijsorganisaties.

Privacy op School benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **overwegend positieve** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologieën op welzijn.

"We kijken naar digitale technologie met name uit het oogpunt van privacybescherming. Als het gaat om leerlingen zien we dit in een breder perspectief van kinderrechten, waarbij welzijn-aspecten ook een rol spelen".

Privacy op School houdt zich met verschillende thema's bezig, zoals **privacy** en **kinderrechten**. Privacy op school bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **productniveau, individueel niveau** en **maatschappelijk niveau**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Volwassenen (31-65)
- Specifiek: leerlingen, medewerkers en ouders op het primaire en voortgezet onderwijs



Communicatiekanalen

* meest effectief

- Sociale media*
- E-mail nieuwsbrieven*



Huidige Samenwerkingen

- Scholen
- Lot's Foundation



Gezochte Samenwerkingen

De organisatie heeft geen gezochte samenwerkingen benoemd.



Te Bieden in Samenwerking

Expertise en kennis.



Technologieën

- AI
- Software en platforms die gebruikt worden in het onderwijs



Welzijnsdomeinen

Privacy op school gaat uit van de door Unicef opgestelde kinderwelzijn criteria in een digitale omgeving.



Typen Activiteiten

- Educatie
- Netwerkvorming

Specifiek voert de organisatie privacy op school in opdracht van scholen Data protection impact assessments (DPIA's) uit op applicaties die gebruikt worden in het onderwijs of in de onderwijsorganisatie.



Positie en Rol in Landschap

Niet benoemd.



Focus op Typen Effecten

- Het effect op de privacy rechten
- Kinderrechten
- Pedagogische/welzijnseffecten



Te bieden materialen

De organisatie heeft een zogenoemde kinderDPIA gemaakt waarbij kinderrechten een plek hebben en kinderen betrokken worden bij het maken van de afweging.

(Nog) geen van de materialen zijn wetenschappelijk onderbouwd.

Prioriteit voor deze Partij

Vragen die de organisatie bezighouden: De inzet van AI-tools in het onderwijs en de gevolgen op de aard en inhoud van het onderwijs en zaken als eerlijke/gelijke kansen.

Links

<https://www.privacyopschool.nl>

Rathenau Instituut

Rathenau Instituut is een **onderzoeksinstituut**. De organisatie is actief op **internationaal, nationaal, provinciaal en gemeentelijk** niveau en bedient de overheden, onderwijsorganisaties en bestuurs- en adviesorganisaties. Rathenau Instituut benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn vanuit een **neutraal** perspectief, waarbij zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologie op welzijn worden bekeken.

"Onze analyses van de impact van digitale technologie op meerdere gebieden van de samenleving (i.e. werk, onderwijs, veiligheid, etc.) wijzen uit dat er bijna altijd zowel positieve aspecten aan de inzet van digitale technologie zitten, mits die goed worden ontwikkeld maar dat er ook negatieve effecten op de loer liggen die moeten worden vermeden, dan wel verzacht. In hoofdzaak vertalen wij onze bevindingen naar beleidsadviezen voor de politiek (Europees, nationaal en regionaal)."

Rathenau Instituut houdt zich bezig met **jongerenwelzijn**. Rathenau Instituut bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **productniveau, individueel niveau, gezinsniveau**, niveau van **directe omgeving, maatschappelijk niveau en internationaal niveau**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)
- Ouderen (65+)



Communicatiekanalen

* meest effectief

- Website
- Sociale media
- Georganiseerde bijeenkomsten



Technologieën

- Wearables
- Sociale media
- Internet
- Extended Reality
- Domotica
- Games
- AI



Welzijnsdomeinen

- Groei en ontwikkeling
- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie
- Competentie en inspanning
- Doel en betekenis



Typen Activiteiten

- Educatie
- Interventie
- Onderzoek (onderdeel van een onderzoek consortium naar online weerbaarheid van jongeren)
- Advisering
- Beleidsontwikkeling
- Netwerkvorming



Gezochte Samenwerkingen

De organisatie heeft geen gezochte samenwerkingen benoemd.



Huidige Samenwerkingen

- Erasmus Universiteit
- Justice Adda
- Netwerk Mediawijsheid
- Kennisnet
- Perron 14
- Platform 31
- ECP
- RIVM



Positie en Rol in Landschap

Verankerde partij (langer dan 10 jaar werkzaam op het thema), gericht op netwerkverbinding, kennisontwikkeling en kennisdeling.



Focus op Typen Effecten

- Economische effecten
- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Informatie-effecten
- Klinische effecten
- Politieke effecten



Te Bieden Materialen

- Advisering/richtlijnen
- Handelingsperspectieven
- Onderzoeksrapporten

Hiervan zijn de meeste materialen wetenschappelijk onderbouwd.



Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties
- Onderzoeksdata- en resultaten

Prioriteit voor deze Partij

Vragen die de organisatie bezighouden: Hoe vergroten we de digitale weerbaarheid van jongeren? Hoe krijgen we een ruime waardenafweging breder geaccepteerd bij de ontwikkeling, afname en het gebruik van digitale middelen?

Links

www.rathenau.nl/nl

SeniorWeb

SeniorWeb is een **hulporganisatie**. De organisatie is actief op **individueel, buurt-, gemeentelijk, provinciaal én nationaal** niveau en bedient consumenten.

SeniorWeb benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn vanuit een **overwegend positief** perspectief, waarbij SeniorWeb zich richt op het helpen van ouderen met het ontwikkelen van hun digitale vaardigheden.

"Het is de missie van SeniorWeb om alle ouderen te laten participeren en ontplooien in de digitale samenleving. Inmiddels is deze een onmisbaar onderdeel van het leven geworden en gelooft SeniorWeb in de verrijking voor het dagelijks leven van senioren."

SeniorWeb is een landelijke vereniging die als doel heeft de digitale wereld begrijpelijk te maken, zodat iedereen het gemak en plezier van computer en internet kan ervaren. Hierbij combineren zij educatie, informatie en ondersteuning. Uitgangspunt is daarbij dat dit voor én door ouderen gebeurt. SeniorWeb bekijkt het thema digitalisering en welzijn op daarmee op **individueel niveau** en **maatschappelijk niveau**.



Bereik en Doelgroep

Ouderen (65+)



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Website*
- E-mail nieuwsbrieven*
- Sociale media*
- Online advertenties*
- Telefonisch en face-to-face contact*
- Georganiseerde bijeenkomsten*



Huidige Samenwerkingen

- Banken
- Overheden
- Commerciële organisaties
- Zorgorganisaties
- Bibliotheken
- Ouderenbonden
- Alzheimer NL
- Alliantie Digitaal Samenleven



Technologieën

- Sociale media
- Internet
- Domotica
- AI



Welzijnsdomeinen

- Groei en ontwikkeling
- Sociale relaties



Typen Activiteiten

- Preventie
- Educatie
- Onderzoek
- Advisering



Gezochte Samenwerkingen

Alle organisaties die ouderen als doelgroep hebben.



Te Bieden Materialen

- Advisering/richtlijnen
- Educatiemateriaal
- Onderzoeksrapporten

Hiervan is ongeveer de helft wetenschappelijk onderbouwd.



Positie en Rol in Landschap

Verankerde partij (langer dan 10 jaar actief), gericht op zowel netwerkverbinding, kennisontwikkeling, kennisdeling, materiaalontwikkeling én educatie.



Focus op Typen Effecten

- Economische effecten
- Sociale effecten
- Informatie-effecten



Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties
- Technologische hulpmiddelen (apps, programma's)
- Faciliteiten en infrastructuur

Prioriteit voor deze Partij

Deze partij heeft geen specifieke prioriteiten opgegeven.

Links

<https://www.seniorweb.nl/over-seniorweb>

<https://www.seniorweb.nl/lidmaatschap>

<https://www.seniorweb.nl/cursussen/computerles-in-de-buurt>

SIDN Fonds

SIDN Fonds is een investeringsfonds voor internetprojecten van algemeen belang. De organisatie opereert op **nationaal** niveau en zet in op een sterk internet voor iedereen. Daarom steunt het fonds innovatieve internetprojecten die hieraan bijdragen.

Het SIDN Fonds benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **gemengde** wijze, waarbij zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologie op welzijn worden bekeken.

"De problemen lijken steeds groter te worden - het wordt tijd goede projecten en organisaties te ondersteunen die met goede oplossingen komen."

Het SIDN Fonds bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **productniveau, individueel niveau**, niveau van **directe omgeving en maatschappelijk niveau**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)
- Ouderen (65+)
- Innovatieve organisaties



Communicatiekanalen

* meest effectief

SIDN Fonds gebruikt nog geen communicatiekanalen voor dit domein.



Huidige Samenwerkingen

De organisatie heeft geen huidige samenwerkingen benoemd.



Technologieën

- Sociale media
- Internet
- AI



Welzijnsdomeinen

- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie
- Competentie en inspanning



Typen Activiteiten

- Educatie
- Monitoring
- Beleidsontwikkeling
- Toezicht



Gezochte Samenwerkingen

SIDN Fonds is op zoek naar interessante projecten die zij binnen dit domein kunnen ondersteunen



Positie en Rol in Landschap

Verankerde partij (langer dan 10 jaar werkzaam op het thema), gericht op netwerkverbinding, kennisontwikkeling, kennisdeling en materiaalontwikkeling.



Focus op Typen Effecten

- Economische effecten
- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijnseffecten
- Informatie-effecten
- Politieke effecten



Te Bieden Materialen

SIDN Fonds financiert initiatieven van anderen, en biedt geen materialen aan.



Te Bieden in Samenwerking

Financiële steun

Prioriteit voor deze Partij

Deze partij heeft geen specifieke prioriteiten opgegeven.

Links

<https://www.sidnfonds.nl/>

Stichting Digital Child Rights

Stichting Digital Child Rights is een **hulporganisatie**. De organisatie is actief op **internationaal** niveau en bedient de overheden, hulporganisatie en onderwijsorganisaties.

Stichting Digital Child Rights benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn **gemengde** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologie op welzijn.

"Digitale technologie verrijkt ons leven en biedt kansen. We zijn echter niet in controle als het gaat om de negatieve gevolgen."

Stichting Digital Child Rights houdt zich met verschillende thema's bezig, zoals **digitale rechten van kinderen en jongeren**. De organisatie bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **individueel niveau, maatschappelijk niveau, internationaal niveau** en op het niveau van de **directe omgeving**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Website
- Face to face contact*
- Georganiseerde bijeenkomsten



Huidige Samenwerkingen

- Gemeentes
- Scholen
- Welzijnsorganisaties
- Bibliotheken
- Onderzoekbureaus
- Unicef
- Provincie



Gezochte Samenwerkingen

- Landelijke overheid
- Provincies



Technologieën

- Sociale media
- Internet
- AI
- Smart Cities



Welzijnsdomeinen

- Groei en ontwikkeling
- Reflectie en ontspanning
- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie
- Competentie en inspanning
- Doel en betekenis



Typen Activiteiten

- Preventie
- Educatie
- Onderzoek
- Lobbyactiviteiten
- Monitoring
- Financiering
- Netwerkvorming



Te Bieden in Samenwerking

- Financiële steun
- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties
- Technologische hulpmiddelen
- Onderzoeksdata- en resultaten



Positie en Rol in Landschap

Erkende partij in het veld (3-5 jaar actief op het thema), gericht op netwerkverbinding, materiaalontwikkeling, kennisontwikkeling en kennisdeling.



Focus op Typen Effecten

- Economische effecten
- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Politieke effecten



Te bieden materialen

- Advisering/richtlijnen
- Handelingsperspectieven
- Educatiemateriaal
- Onderzoeksrapporten

Specifieke materialen van de Stichting Digital Child Rights zijn: Digitale Kinderrechten Panel, Child Rights PLAY tools en Connection Desk & Challenges. (Nog) geen materialen van deze materialen wetenschappelijk onderbouwd.

Prioriteit voor deze Partij

Vragen die de organisatie bezighouden: hoe kinderen en jongeren helpen bij problemen? Hoe kunnen we meer en structureel luisteren naar de mening van kinderen en jongeren?

Links

www.digitalekinderrechten.nl

www.digitalchildrights.org

Stichting Kennisnet

Stichting Kennisnet is een **adviesorganisatie**. De organisatie is actief op **nationaal** niveau en bedient onderwijsorganisaties.

Stichting Kennisnet benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **gemengde** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologie op welzijn.

"Er is een kentering gaande - we zijn ons meer en meer bewust van de (potentieel) schadelijke invloed. We juichen het toe dat er meer aandacht voor is. Daarom bijvoorbeeld ons activiteiten op het gebied van digitale geletterdheid, onze betrokkenheid bij Netwerk Mediawijsheid en advies bij de ontwikkeling van het smartphonebeleid. Daarom ook ons pleidooi voor het centraler stellen van publieke waarden, publieke regie en privacy, informatiebeveiliging, (digitale) kinderrechten, ethiek en pedagogiek in de (aansturing van de) ontwikkeling van digitale leermiddelen.

Maar we zien ook dat het geen pas geeft in een kritische houding door te schieten - die je kunt aflezen aan de roep op verboden die niet per se goed zijn voor het welzijn van kinderen en jongeren. En proberen daarom ook scholen te helpen met concrete handvatten hoe ze toch met in achtneming van allerlei voorwaarden de kansen van technologie kunnen inzetten, zoals onze handreiking AI."

Stichting Kennisnet houdt zich met verschillende thema's bezig, zoals **smartphones, digitaal pesten/sociale veiligheid, digitale geletterdheid, informatiebeveiliging en privacy, digitale weerbaarheid** en, in de bredere zin, **de pedagogische (digitale) leefomgeving van leerlingen (po en vo)**. De organisatie bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **productniveau, maatschappelijk niveau** en op het niveau van de **directe omgeving**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)



Communicatiekanalen

* meest effectief

- Website*
- Sociale media*
- E-mail nieuwsbrieven
- Webinars
- Blogs
- Telefonisch contact
- Georganiseerde bijeenkomsten*



Huidige Samenwerkingen

- Sectorraden
- OCW
- St School en Veiligheid
- Netwerk Mediawijsheid



Gezochte Samenwerkingen

De organisatie heeft geen huidige samenwerkingen benoemd.



Technologieën

- Sociale media
- Internet
- Extended Reality
- AI
- Digitale leermiddelen
- Bredere onderwijsplatforms/infrastructuur



Welzijnsdomeinen

- Groei en ontwikkeling
- Identiteit en autonomie
- Competentie en inspanning
- Doel en betekenis



Typen Activiteiten

- Advisering
- Lobbyactiviteiten
- Beleidsontwikkeling
- Netwerkvorming

Specifieke activiteiten zijn: de ontwikkeling van een Pedagogisch Impact Onderzoek onderwijstechnologie (PIO), in samenwerking met de Universiteit Utrecht en enkele pabo's.



Positie en Rol in Landschap

Verankerde partij in het veld (langer dan 10 jaar actief op het thema), gericht op netwerkverbinding, kennisontwikkeling en kennisdeling.



Focus op Typen Effecten

- Economische effecten
- Sociale effecten
- Informatie-effecten



Te bieden materialen

- Advisering/richtlijnen
- Educatiemateriaal
- Onderzoeksrapporten

Ongeveer de helft van deze materialen is wetenschappelijk onderbouwd.

Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties

Typen Activiteiten (vervolgd)

Richtlijnen met de VO-raad en stichting school en veiligheid voor het omgaan met de verspreiding van ongewenste beelden en het omgaan van incidenten op sociale media.

Prioriteit voor deze Partij

Deze partij heeft geen specifieke prioriteiten opgegeven.

Links

www.digitaalveiligonderwijs.nl/programma

www.leraar24.nl

www.kennisnet.nl

Stichting Nationaal Ouderenfonds

Stichting Nationaal Ouderenfonds is een **non-profit organisatie**. De organisatie is actief op **nationaal** niveau en bedient de consumenten, hulporganisaties en ouderen (65+) die woonachtig zijn in Nederland. Stichting Nationaal Ouderenfonds benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **overwegend positieve** wijze, waarbij aandacht is voor voornamelijk de positieve effecten van digitale technologie op welzijn of de potentie daartoe.

"Wij vinden het belangrijk dat ouderen kunnen blijven meedoen in onze samenleving. Digitale middelen zijn niet meer weg te denken en kunnen onze doelgroep heel veel brengen. Het is belangrijk om bewustwording te creëren en mensen te laten zien wat de voordelen zijn. Echter zijn er ook groepen die niet mee kunnen doen, voor hen is een analoog alternatief van groot belang".

Stichting Nationaal Ouderenfonds houdt zich met verschillende thema's bezig binnen workshops die zij aanbieden, zoals **mobiliteit, QR-codes, gezondheid, foto/video, AI, online veiligheid, online leren, zoeken op internet** en de eerste stappen (introductie). Stichting Nationaal Ouderenfonds bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **individueel niveau** en op het niveau van de **directe omgeving**.



Bereik en Doelgroep Ouderen (65+)



Communicatiekanalen * meest effectief

- Website
- Sociale media
- E-mail nieuwsbrieven
- Telefonisch contact*
- Face-to-face contact*
- Georganiseerde bijeenkomsten*
- Print media



Huidige Samenwerkingen

- Aanbieders van ondersteuningsprogramma's
- Ledenverenigingen
- Welzijnspartijen
- Seniorenvereniging
- Overheden
- Bibliotheken
- Commerciële organisaties



Gezochte Samenwerkingen De organisatie heeft geen gezochte samenwerkingen benoemd.



Technologieën

- Sociale media
- Internet



Welzijnsdomeinen

- Groei en ontwikkeling
- Fysiek welzijn
- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie
- Competentie en inspanning
- Doel en betekenis



Typen Activiteiten

- Preventie
- Educatie
- Advisering
- Netwerkvorming



Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties
- Faciliteiten en infrastructuur
- Een eigen ontwikkeld programma (Welkom Online)



Positie en Rol in Landschap Gevestigde partij in het veld (5-10 jaar actief op het thema), gericht op netwerkverbinding, kennisdeling, kennisontwikkeling, materiaalontwikkeling en actieve hup richting de doelgroep met een eigen programma (Welkom Online).



Focus op Typen Effecten

- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Informatie-effecten
- Klinische effecten
- Verbinding hebben met anderen en blijven meedoen om vereenzaming tegen te gaan



Te bieden materialen

- Advisering/richtlijnen
- Educatiemateriaal
- Onderzoeksrapporten (over ouderen en de online-wereld)

(Nog) geen van deze materialen zijn wetenschappelijk onderbouwd.

Prioriteit voor deze Partij

Vragen die de organisatie bezighouden: Hoe zorgen we ervoor dat de ondersteuning die wij nu bieden d.m.v. fysieke ondersteuning op locatie op de lange termijn kan blijven bestaan. Op dit moment is financiering de grootste uitdaging. Het organiseren en begeleiden van locaties en daarnaast het beheren en begeleiden van vrijwilligers is qua tijd een enorme investering.

Links

www.ouderenfonds.nl
www.welkomonline.nl



Stichting Toekomstbeeld der Techniek

Stichting Toekomstbeeld der Techniek is een **onafhankelijke non-profit stichting** die werkt **aan lange termijn toekomstverkenningen** en informeert de consumenten, commerciële bedrijven, overheden, onderwijsorganisaties, bestuurs- en adviesorganisaties en het maatschappelijk middenveld.

Stichting Toekomstbeeld der Techniek benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **neutrale** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologieën op welzijn.

"Wij brengen zowel kansen als kwetsbaarheden in kaart van technologie op de lange termijn. Om geïnformeerde keuzes te kunnen maken voor de toekomst moeten we weten wat onze opties zijn. Dit kan alleen als we vooruitkijken, vër vooruitkijken. Samen met bedrijven, overheden, kennisinstellingen en maatschappelijke organisaties werkt STT aan gefundeerde toekomstverkenningen, die ons helpen om geïnformeerde keuzes te kunnen maken voor een betere toekomst".

Stichting Toekomstbeeld der Techniek geeft aan zich bezig te houden met alle welzijnsdomeinen zoals die door het expertisecentrum in de Lens zijn gespecificeerd, maar enkel in de context van lange termijn implicaties van technologie in toekomst. Stichting Toekomst der Techniek bekijkt het thema digitalisering en welzijn voornamelijk op **maatschappelijk**- en **internationaal** niveau.



Bereik en Doelgroep

- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Website
- Sociale media
- E-mail nieuwsbrieven
- Georganiseerde bijeenkomsten*



Huidige Samenwerkingen

- Bedrijven
- Overheden
- Kennisinstituten
- Maatschappelijke organisaties



Gezochte Samenwerkingen

Het maatschappelijk middenveld.



Technologieën

- Technologieën die relevant zijn voor de maatschappelijke vraagstukken die centraal staan



Welzijnsdomeinen

- Groei en ontwikkeling
- Sociale relaties



Typen Activiteiten

- Onderzoek (toekomstonderzoek middels verkenningen en kennisdeling omtrent dit vakgebied)
- Advisering



Te Bieden in Samenwerking

- Netwerk en connecties
- Expertise en kennis



Positie en Rol in Landschap

Verankerde partij in het veld (langer dan 10 jaar actief op het thema), gericht op zowel kennisontwikkeling en kennisdeling.



Focus op Typen Effecten

- Economische effecten
- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Informatie-effecten
- Politieke effecten



Te Bieden Materialen

Onderzoeksrapporten. Ongeveer de helft van deze materialen is wetenschappelijk onderbouwd.

Prioriteit voor deze partij

Vragen die de organisatie bezighouden: welke besluiten kunnen we vandaag maken om ervoor te zorgen dat we in de toekomst ongewenste effecten van digitalisering op welzijn kunnen voorkomen of verminderen? En welke kansen liggen er voor welzijn in de toekomst als het gaat om de lange termijnimplicaties van digitale technologieën?

Links

<https://stt.nl/nl/toekomstverkenningen>

Trimbos-instituut

Het Trimbos-instituut is een **onderzoeksinstituut**. De organisatie is actief op **internationaal, nationaal, gemeentelijk, individueel** en **buurniveau** en bedient consumenten, commerciële bedrijven, overheden, hulporganisaties, onderwijsorganisaties en bestuurs- en adviesorganisaties.

Het Trimbos-instituut benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **gemengde** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologie op welzijn.

"De relatie tussen technologie en welzijn is complex. Er zijn voordelen aan technologie en tegelijkertijd zijn er ontwerpeigenschappen die druk uit kunnen oefenen op ons welzijn. Het is belangrijk om deze complexiteit te vertalen naar adviezen en richtlijnen waar de maatschappij, de overheid en het bedrijfsleven mee aan de slag kunnen."

Het Trimbos-instituut houdt zich met verschillende thema's bezig, zoals **het algemeen gebruik** en de relatie die dat heeft met welzijn, het **productontwerp** en de invloed daarvan op het gedrag van mensen, **problematisch gebruik** en **toepassingen** van digitale media voor welzijn. De organisatie bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **productniveau, individueel niveau, gezinsniveau** en op het niveau van de **directe omgeving**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)
- Ouderen (65+)
- Kwetsbare groepen, ouders en professionals



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Website*
- Sociale media*
- E-mail nieuwsbrieven*
- Webinars*
- Blogs*
- Online advertenties*
- Telefonisch contact*
- Face to face contact*
- Georganiseerde bijeenkomsten*



Huidige Samenwerkingen

- Universiteiten (met name EUR en RU)
- Netwerk Mediawijsheid
- Ministeries
- Digital Child Rights
- Verslavingskunde Nederland
- GGD'en
- Scholen
- GEMH lab



Technologieën

- Wearables
- Sociale media
- Internet
- Extended Reality
- Domotica
- Games
- AI



Welzijnsdomeinen

- Groei en ontwikkeling
- Reflectie en ontspanning
- Fysiek welzijn
- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie
- Competentie en inspanning
- Doel en betekenis



Typen Activiteiten

- Preventie/educatie/interventie (Helder op School, Gamen Infolijn, Digitale Balansmodel, digitalebalans.nl)
- Advisering/beleidsontwikkeling (overheden, maatschappelijke organisaties, onderwijs, bedrijfsleven en burgers)
- Onderzoek (naar algemeen gebruik en de relatie met welzijn, productonderwerp en de invloed op gedrag van mensen, problematisch gebruik en toepassing van digitale media voor welzijn)



Positie en Rol in Landschap

Verankerde partij in het veld (langer dan 10 jaar actief op het thema), gericht op netwerkverbinding, materiaalontwikkeling, kennisontwikkeling en kennisdeling.



Focus op Typen Effecten

- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Klinische effecten



Te bieden materialen

- Advisering/richtlijnen
- Interventiemateriaal
- Handelingsperspectieven
- Educatiemateriaal
- Onderzoeksrapporten

De meeste van deze materialen zijn wetenschappelijk onderbouwd.



Gezochte Samenwerkingen

Met organisaties die werken met kwetsbare groepen en partijen die in direct contact staan met eindgebruikers van technologie.

Typen Activiteiten (vervolgd)

- Monitoring
(problematisch gebruik,
algemeen gebruik, in
toekomst,
productontwerp)
- Netwerkvorming
(bijeenbrengen van
wetenschappers, beleid
en andere professionals)

Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties
- Onderzoeksdata- en resultaten

Prioriteit voor deze Partij

Vragen die de organisatie bezighouden zijn het productontwerp van sociale media, het omgaan met sterk uiteenlopende meningen en visies op het thema, goed onderzoek naar alle effecten, goede regulering en hoe ouders te ondersteunen.

Links

www.ecdw.nl

www.trimbos.nl

UNICEF NL

UNICEF NL is een **hulporganisatie**. De organisatie is actief op **internationaal niveau** en bedient overheden. UNICEF NL benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **neutrale** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologieën op welzijn.

"Onze droom is dat aanbieders diensten ontwikkelen waarin de rechten van kinderen gewaarborgd zijn in het design. Dus niet verbieden maar kindvriendelijk maken met behulp van wet- en regelgeving. Aanbieders van digitale diensten moeten het VN-Kinderrechtenverdrag naleven en daar is effectieve wet- en regelgeving voor nodig."

UNICEF NL houdt zich bezig met het ontwikkelen van een samenhangende maatschappelijke agenda waarin **digitale inclusie, digitale vaardigheden en digitale bescherming/veiligheid** van kinderen en jongeren in de online omgeving centraal staan. Daarnaast houdt UNICEF NL zich bezig met jongerenparticipatie. Ook versterkt de organisatie toezicht op wet- en regelgeving door toezichthouders, en stimuleren zij kindvriendelijk ontwerp door middel van Kinderrechten Impact Assessment en Code voor Kinderrechten. Tot slot lobbyt UNICEF NL om verslavend ontwerp tegen te gaan. Deze partij bekijkt het thema digitalisering en welzijn voornamelijk op **productniveau, maatschappelijk niveau** en **internationaal niveau**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)



Communicatiekanalen

* meest effectief

- Website
- Sociale media
- E-mail nieuwsbrieven
- Webinars
- Blogs
- Online advertenties
- Telefonisch contact
- Face-to-face contact
- Georganiseerde bijeenkomsten
- Lobbybrieven*



Huidige Samenwerkingen

- Overheden
- Universiteiten
- Maatschappelijke organisaties



Gezochte Samenwerkingen

Meer samenhang in het veld. Er is volgens de organisatie te weinig overzicht op het gebied van kennis, interventies, beleidsinstrumenten en toezicht. Er moet een manier gevonden worden om de krachten beter en effectiever te benutten



Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties



Technologieën

- Sociale media
- Internet
- Games
- AI



Welzijnsdomeinen

- Groei en ontwikkeling
- Reflectie en ontspanning
- Fysiek welzijn
- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie
- Competentie en inspanning
- Doel en betekenis



Typen Activiteiten

- Onderzoek
- Advisering
- Lobbyactiviteiten
- Beleidsontwikkeling
- Netwerkvorming
- Toezicht

Concreet heeft UNICEF NL een wetenschappelijke essaybundel gemaakt waarin experts op deelgebieden reflecteren op vraagstukken op het snijvlak van kinderrechten en digitalisering.

De partij organiseert evenementen en conferenties.



Positie en Rol in Landschap

Groeipartner in het veld (1-3 jaar actief op het thema), gericht op zowel netwerkverbinding, kennisdeling en lobby richting de overheid.



Focus op Typen Effecten

- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Informatie-effecten



Te Bieden Materialen

- Advisering/richtlijnen
 - Onderzoeksrapporten
- De meeste van deze materialen zijn wetenschappelijk onderbouwd.

Prioriteit voor deze partij

Deze partij heeft geen specifieke prioriteiten opgegeven.

Links

unicef.nl/files/UNICEF-essaybundel-Kinderrechten-in-de-digitale-wereld.pdf

Daarnaast voeren zij gesprekken met beleidsmakers en politici. Ook is UNICEF NL bezig een kwartiermaker te installeren samen met MIND Us.



Veiliginternetten.nl

Veiliginternetten.nl is een **hulporganisatie**. De organisatie is actief op **nationaal, gemeentelijk, individueel** en **buurniveau** en bedient consumenten en overheden.

Veiliginternetten.nl benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **neutrale** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologie op welzijn.

"Veiliginternetten.nl is in het leven geroepen om eindgebruikers/burgers te helpen digitaal veilig te zijn op het internet om zo volop te kunnen genieten van het internet en gebruik te maken van de mogelijkheden. Ook waarschuwen wij! Op basis van informatie van Fraudehulpdesk, Politie en andere bronnen alarmeren we de burger om op te letten of om iets wel of niet te doen. Dus een genuanceerd beeld: waarschuwen en onderdeel laten zijn van de nieuwe wereld".

Veiliginternetten.nl houdt zich met verschillende thema's bezig, zoals **basisveiligheid, veilig inloggen, privacyaspecten, het delen van data** en **slimme apparaten**. Veiliginternetten.nl bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **individueel niveau, gezinsniveau** en op het niveau van de **directe omgeving**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)
- Ouderen (65+)



Communicatiekanalen

* meest effectief

- Website*
- Sociale media
- E-mail nieuwsbrieven
- Online advertenties
- Georganiseerde bijeenkomsten
- Via partners in het netwerk*



Huidige Samenwerkingen

- Overheden
- Gemeenten
- Bibliotheken
- Netwerk Mediawijsheid
- KPN
- Hackshield
- ING
- Chatlicense
- Google
- Meta
- Microsoft
- Vodafone Ziggo
- VNO/NCW
- NVB
- Fraude helpdesk
- SeniorWeb
- ANBO
- Opgelicht!



Technologieën

- Wearables
- Sociale media
- Internet
- Domotica
- Games
- AI



Welzijnsdomeinen

- Groei en ontwikkeling
- Identiteit en autonomie
- Competentie en inspanning



Typen Activiteiten

- Preventie
- Educatie
- Advisering
- Monitoring
- Netwerkvorming

Specifiek is Veiliginternetten.nl een website en een netwerk. Met de partijen samen geven zij tips over veiligheid op het internet. Dit is heel breed. Veiliginternetten.nl is de landingsplek van overheidscampagnes zoals laatjenietinterneppen.nl of doejeupdates. Sinds 2025 is de integrale aanpak online fraude ook een onderdeel van de werkzaamheden.



Positie en Rol in Landschap

Verankerde partij in het veld (langer dan 10 jaar actief op het thema), gericht op netwerkverbinding, materiaalontwikkeling en kennisdeling.



Focus op Typen Effecten

- Economische effecten
- Sociale effecten
- Informatie-effecten



Gezochte Samenwerkingen

Veiliginternetten.nl zoekt vooral samenwerkingen op inhoud en op doelgroep.



Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties
- Faciliteiten en infrastructuur



Te bieden materialen

- Advisering/richtlijnen
- Interventiemateriaal
- Handelingsperspectieven (tips over hoe je veiliger online bent)
- Educatiemateriaal (flyers)

De meeste van deze materialen zijn (nog) niet wetenschappelijk onderbouwd.



Prioriteit voor deze Partij

Vragen die de organisatie bezighouden: enkele jaren geleden was de focus op bewustwording, nu zie je meer focus richting gedrag. We zijn benieuwd wat de belangrijkste aspecten zijn om het gedrag aan te passen, echt te zorgen dat mensen hun 2-staps inloggen instellen. Iedereen weet dit, maar veel mensen doen het nog niet. Interessant om hier meer over te weten.

Links

<https://veiliginternetten.nl>

Vereniging van Nederlandse Gemeenten

De Vereniging van Nederlandse Gemeenten is zowel een **lokale, regionale of nationale overheid** als een **bestuurs- en adviesorganisatie**. De organisatie is actief op **internationaal, nationaal, provinciaal en gemeentelijk** niveau en bedient de overheden.

De Vereniging van Nederlandse Gemeenten benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **gemengde** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologie op welzijn.

"De VNG staat voor verantwoorde inzet van technologie. Dat betekent dat we aandacht hebben voor zowel de risico's als de kansen. Naar onze indruk wordt dit perspectief ook beschreven in wetenschappelijk onderzoek: digitale technologie heeft maatschappelijk ontwrichtende effecten, maar ook evidente positieve aspecten".

De Vereniging van Nederlandse Gemeenten houdt zich met verschillende thema's bezig, zoals de rol die gemeenten kunnen spelen in het **sturen van verantwoord technologiegebruik** in de samenleving. Hierbij gaat het vooral om het opnemen als deelthema in breed/integraal lokaal welzijnsbeleid. De Vereniging van Nederlandse Gemeenten bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **maatschappelijk en internationaal niveau**.



Bereik en Doelgroep Gemeenten



Communicatiekanalen * meest effectief

- Website
- Sociale media
- Webinars
- Blogs
- Telefonisch contact
- Face to face contact
- Georganiseerde bijeenkomsten



Huidige Samenwerkingen

- Ministerie BZK
- Ministerie OCW
- Gemeente Eindhoven
- Gemeente Groningen



Gezochte Samenwerkingen Kennisproductie en -disseminatie



Te Bieden in Samenwerking Netwerk en connecties



Technologieën

- Sociale media
- Internet
- Extended Reality
- AI



Welzijnsdomeinen

- Groei en ontwikkeling
- Reflectie en ontspanning
- Fysiek welzijn
- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie
- Competentie en inspanning
- Doel en betekenis



Typen Activiteiten

- Advisering (richting gemeenten)
- Lobbyactiviteiten (belangenbehartiging richting de Rijksoverheid en EU)
- Beleidsontwikkeling (in overheid breed verband)



Positie en Rol in Landschap

Erkende partij in het veld (3-5 jaar actief op het thema), gericht op netwerkverbinding en kennisdeling.



Focus op Typen Effecten

- Economische effecten
- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Informatie-effecten
- Politieke effecten



Te bieden materialen

- Advisering/richtlijnen
- Handelingsperspectieven
- Onderzoeksrapporten

Alle materialen zijn wetenschappelijk onderbouwd.

Prioriteit voor deze Partij

Vragen die de organisatie bezighouden: Wat is de rol van de lokale overheid in het waarborgen van mentaal welzijn in tijden van technologisering? Hoe maak je digitalisering effectief onderdeel van integraal lokaal (jeugd)zorgbeleid?

Links

<https://vng.nl/artikelen/trendanalyse-digitalisering-en-het-welzijn-van-jonge-mensen>

VO-Raad

De VO-Raad is een **onderwijsorganisatie**. De organisatie is actief op **nationaal niveau** en bedient onderwijsorganisaties.

De VO-Raad benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn op **gemengde** wijze, waarbij aandacht is voor zowel de positieve als negatieve effecten van digitale technologieën op welzijn.

"De rol van digitale technologie in de samenleving en ons welzijn is gemengd, er is bijvoorbeeld een verschil tussen digitale leermiddelen en sociale media."

De VO-Raad houdt zich bezig met **sociale veiligheid** en **cybersecurity leermiddelen**. De VO-Raad bekijkt het thema digitalisering en welzijn voornamelijk op **maatschappelijk niveau** en het niveau van de **directe omgeving**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Besturen



Communicatiekanalen

* meest effectief

- Website
- Sociale media
- E-mail nieuwsbrieven
- Webinars*
- Georganiseerde bijeenkomsten



Huidige Samenwerkingen

- OCW
- PO-Raad
- Bonden
- Leden
- Sociale media bedrijven



Technologieën

- Sociale media
- AI
- Digitale leermiddelen en toetsen



Welzijnsdomeinen

- Groei en ontwikkeling
- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie



Typen Activiteiten

- Educatie (toolkits voor scholen)
- Advisering
- Lobbyactiviteiten
- Beleidsontwikkeling



Gezochte Samenwerkingen

De organisatie heeft geen gezochte samenwerkingen benoemd.



Positie en Rol in Landschap

Gevestigde partij (5-10 jaar werkzaam op het thema), gericht op netwerkverbinding, kennisontwikkeling en kennisdeling.



Focus op Typen Effecten

- Economische effecten
- Sociale effecten



Te Bieden Materialen

- Handelingsperspectieven
- Educatiemateriaal

Ongeveer de helft van deze materialen is wetenschappelijk onderbouwd.



Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties

Prioriteit voor deze partij

Deze partij heeft geen specifieke prioriteiten opgegeven.

Links

<https://www.vo-raad.nl/onderwerpen/sociale-veiligheid/praktijk-ondersteuning>



Youth Studies Groep

Universiteit Utrecht

De Youth Studies Groep van de Universiteit Utrecht is zowel een **onderwijsorganisatie** als een **onderzoeksgroep**. De organisatie is actief op **internationaal** niveau en bedient de consumenten, overheden, hulporganisaties, onderwijsorganisaties en bestuurs- en adviesorganisaties.

De Youth Studies Groep benadert de relatie tussen digitale technologie en welzijn vanuit een **neutraal** perspectief, en kijkt voornamelijk naar de negatieve effecten of de potentie daartoe van digitale technologie op welzijn.

De Youth Studies Groep richt zich breed op digitalisering en welzijn, met een specifieke focus op thema's zoals het **ontstaan van problematisch (verslaafd) gebruik** van sociale media en games en de gevolgen van dit problematisch gebruik voor het **welbevinden en de ontwikkeling** van **jongeren**. De Youth Studies Groep bekijkt het thema digitalisering en welzijn op **productniveau, individueel niveau, gezinsniveau**, op het niveau van de **directe omgeving** en **maatschappelijk niveau**.



Bereik en Doelgroep

- Kinderen (0-12)
- Jongeren (13-18)
- Jongvolwassenen (19-30)
- Volwassenen (31-65)
- Ouderen (65+)



Communicatiekanalen

* *meest effectief*

- Website
- Sociale media
- Webinars
- Blogs
- Georganiseerde bijeenkomsten
- Media*
- Wetenschappelijke publicaties



Huidige Samenwerkingen

- Andere universiteiten (nationaal en internationaal)
- Andere onderzoeksinstituten (internationaal en nationaal)



Technologieën

- Sociale media
- Internet
- Games



Welzijnsdomeinen

- Groei en ontwikkeling
- Reflectie en ontspanning
- Fysiek welzijn
- Sociale relaties
- Emotioneel welbevinden
- Identiteit en autonomie



Typen Activiteiten

- Educatie
- Interventie
- Onderzoek
- Advisering
- Monitoring
- Beleidsontwikkeling
- Netwerkvorming



Te Bieden in Samenwerking

- Expertise en kennis
- Netwerk en connecties
- Onderzoeksdata- en resultaten



Positie en Rol in Landschap

Verankerde partij (langer dan 10 jaar werkzaam op het thema), gericht op kennisontwikkeling en kennisdeling.



Focus op Typen Effecten

- Sociale effecten
- Algemene gezondheids- en welzijns effecten
- Informatie-effecten
- Klinische effecten
- Politieke effecten



Gezochte Samenwerkingen

- Beleidsmakers
- Politici
- Scholen
- Ouderverenigingen



Te Bieden Materialen

- Interventiemateriaal
- Onderzoeksrapporten
- E-health tools (Je smartphone de baas)

Alle materialen zijn wetenschappelijk onderbouwd.

Prioriteit voor deze Partij

Vragen die de organisatie bezighouden: Het risico bestaat dat de kloof tussen Big Tech-bedrijven (zoals META) en Europese regelgeving, zoals de Digital Services Act, verder toeneemt. Dit kan het potentieel bemoeilijken om jongeren effectief te beschermen tegen de verslavende elementen van sociale mediaplatforms.

Links

Geen links beschikbaar.