

Vergaderjaar 2024–2025

36 719

Initiatiefnota van de leden Ceder en Six Dijkstra over online kinderrechten

Nr. 2

INITIATIEFNOTA

1. Inleiding

Stel je voor: kinderen die permanent gevolgd worden: als ze naar school fietsen, in de pauze, als ze gaan sporten, als ze met vriendjes zijn. Wat vinden deze kinderen grappig, waar houden ze van, wat houdt ze bezig zijn, hoe is het met hun mentale gezondheid? En stel je voor dat al deze informatie wordt gebruikt om hun gedrag te manipuleren. In de offline-wereld zou geen ouder er toestemming voor geven. Maar online?

Data van kinderen wordt gebruikt om hun gedrag te sturen. Als hun favoriete influencer een energiedrankje van € 10 promoot, niet bepaald in het budget van een kind, zien we kinderen liters van dit dure drankje kopen, zoals gebeurde met de Prime-drankjes van influencer Logan Paul.¹ Intussen heeft de Voedsel- en Warenautoriteit de cafeïnehoudende versie van deze drankjes verboden in Nederland vanwege te veel cafeïne.

Of denk aan jongens die onder invloed van YouTube-filmpjes denken dat het normaal is om op je achttiende al miljonair te zijn en daarom cursussen aanschaffen die je zouden leren hoe je zo snel mogelijk rijk kan worden.² Of denk aan meiden die op hun achttiende hun lippen laten vergroten omdat ze op Instagram leren dat dunne lippen lelijk zijn.³

Sociale media scheppen een compleet onrealistisch beeld van de werkelijkheid. Waar het voor volwassenen al heel moeilijk is om daar doorheen te prikken, is dat voor puberjongens en -meisjes al helemaal onmogelijk. Ze worden al van jongs af aan geconfronteerd met deze andere wereld. Een wereld waarin de waarden niet stroken met de onze. En bovendien: we weten nog maar heel weinig over wat sociale media doen met de ontwikkeling van hun hersenen. Zoals we in de volgende paragraaf verder uitwerken, zijn er terechte zorgen over de impact van

¹ <https://www.ad.nl/binnenland/tien-euro-per-flesje-en-de-energy-variant-is-verboden-in-nederland-alles-over-de-sportdrink-prime~a9f4be92/>

² <https://www.marketingfacts.nl/berichten/jonge-goeroes-in-ecommerce-trap-er-niet-in/>

³ <https://eenvandaag.avrotros.nl/item/jonge-meiden-willen-steeds-vollere-lippen-tijd-voor-regels>

sociale media op de mentale gezondheid en psychosociale ontwikkeling van kinderen en jongeren.

De aanpak van de sociale media werkt goed. Te goed. Ze zijn erop gemaakt de aandacht van kinderen zo lang mogelijk vast te houden. Dit alles is niet in het belang van onze jonge generatie maar van de techreuzen die zoveel mogelijk geld willen verdienen aan onze kinderen. Want: hoe meer tijd de kinderen op sociale media doorbrengen, hoe meer advertenties hen kunnen bereiken. Kinderen zijn niet de gebruiker, ze zijn het product.

De trends die we zien als het gaat om de digitale leefwereld van kinderen zijn zorgelijk. Zaken als dataverwerking, verslavend ontwerp of schadelijke content zijn zaken waar in de fysieke wereld streng op wordt toegezien. Toch komt de overheid hier in de digitale wereld tekort. Kinderen hebben het recht beschermd te worden, dit gebeurt nu te weinig in de digitale leefwereld. In 1989 namen de Verenigde Naties het Internationaal verdrag inzake de Rechten van het Kind aan en het is volgens de initiatiefnemers de hoogste tijd om dat verdrag ook op de onlinewereld toe te passen.

Het kinderrechtenverdrag van de VN is op te delen in drie soorten rechten: rechten die zien op bescherming, rechten die zien op voorziening en rechten die zien op participatie. Na een korte probleemanalyse, doen de initiatiefnemers aan de hand van deze drie rechten een aantal voorstellen om de rechten van kinderen online beter te beschermen. Zo willen de initiatiefnemers bijdragen aan een onlinewereld waarin een jonge generatie veilig kan opgroeien tot volwassen burgers met een realistisch zelfbeeld en een gezonde kijk op de wereld.⁴

2. Impact van onlinewereld op kinderen en jongeren

De initiatiefnemers doen in deze nota diverse voorstellen om de rechten van kinderen beter te beschermen. Dan gaat het bijvoorbeeld over de bescherming van persoonsgegevens, maar ook over de impact van de activiteiten in de onlinewereld op het welzijn van jongeren. De initiatiefnemers willen hier in deze paragraaf extra op in gaan, juist vanwege de discussie die er op dit onderwerp is.

Mentale gezondheid en ontwikkeling van jongeren

Het jaarlijkse Iene Miene-onderzoek laat zien dat kinderen tot en met zes jaar gemiddeld honderd minuten per dag achter een beeldscherm zitten.⁵ Meer dan de helft van de jongvolwassenen is van mening dat ze te veel schermtijd hebben.⁶ De Amerikaanse auteur Jonathan Haidt schrijft in zijn veelbesproken boek *Generatie Angststoornis* over de invloed van schermtijd op kinderen. Zijn conclusies zijn alarmerend. Hij merkt op dat we onze kinderen in de fysieke wereld nauwlettend in de gaten houden, maar ze online vaak kunnen doen wat ze willen zonder grenzen. Met problematisch schermgebruik tot gevolg. Mensen ontmoeten elkaar minder en zitten vooral in hun eigen wereld achter hun scherm. De

⁴ De initiatiefnemers pretenderen niet met de voorstellen in deze initiatiefnota een volledig beleidskader te bieden voor het waarborgen van online kinderrechten. Net als Tweede Kamerleden van allerlei partijen – van links tot rechts – doen ze in de diverse debatten voorstellen om de rechten beter te waarborgen. Deze initiatiefnota dient om enkele voorstellen van verdere uitwerking te voorzien en om een gebalanceerd perspectief te bieden op online kinderrechten.

⁵ <https://netwerkmidiawijsheden.nl/wp-content/uploads/2024/03/Netwerk-Mediawijsheden-IeneMieneMedia2024-onderzoek.pdf>

⁶ <https://www.trimbos.nl/actueel/nieuws/merendeel-jongvolwassenen-vindt-schermtijd-teveel/>

mentale gezondheid van tienermeisjes gaat ongelooflijk snel achteruit en er is steeds meer sprake van een concentratiecrisis.

De invloed van schermtijd op het welzijn van kinderen is niet eenduidig en een direct effect tussen de twee is lastig te bewijzen. Op het boek van Haidt kwam veel kritiek omdat de data selectief was en het onderzoek correlatief was maar behandeld werd als causaal onderzoek.⁷ Toch maakt Haidt, ook zonder causaliteit aan te tonen, een aantal terechte punten. De paradox tussen overbescherming offline en onderbescherming online is tekenend voor de huidige situatie. Onderzoek laat bijvoorbeeld wel degelijk zien dat bij problematisch schermgebruik grote problemen het gevolg zijn.

Er is nog geen wetenschappelijke consensus over wanneer smartphonegebruik problematisch is en wat de exacte impact daarvan is op de mentale gezondheid van kinderen. Een Amerikaans onderzoek toonde, contrasterend met de stelling van Haidt, «slechts» een significant negatief effect op de psychosociale ontwikkeling van kinderen aan vanaf 5 uur mobiel schermtijd per dag.⁸ Ook met deze conservatieve inschatting is er echter serieuze reden tot zorg. Uit het Jongerenonderzoek 2024 van Mediahuis blijkt dat Nederlandse jongeren tussen de 15 en 21 jaar een gemiddelde mobiele schermtijd van 5,4 uur per dag hebben.⁹ Dat betekent dat *meer dan de helft* van de tieners en jongvolwassenen door hun schermtijd in de mentale gevarezone zouden zitten.

Ook laat onderzoek uit 2021 zien dat er bij meer smartphonegebruik grotere risico's zijn op slechte leerresultaten.¹⁰ Recent onderzoek van de ESB laat een negatief verband tussen smartphones en schoolprestaties zien. Ook de nieuwste PISA-scores laten weer zien dat onze leerprestaties niet vanzelfsprekend zijn.¹¹

Social mediagebruik lijkt daarnaast specifiek een belangrijke rol te spelen in de mentale gezondheidscrisis onder kinderen en jongeren. Het Trimbos Instituut ziet wel degelijk een relatie tussen social media en welzijn, in termen van een wisselwerking. Jongeren met depressieve gevoelens gebruiken meer social media, waardoor hun depressieve gevoelens weer worden versterkt.¹² Onderzoek van het ESB geeft hetzelfde aan en stelt ook dat het mentale welzijn van jongeren onder druk staat.¹³ Uit het Jongerenonderzoek 2024 blijkt dat 62% van de jongeren tussen de 15 en 35 jaar zegt verslaafd te zijn aan sociale media en 30% zegt zich onzeker, verdrietig of depressief te voelen na gebruik ervan. Voor vrouwen tussen de 15 en 21 jaar ligt dit percentage zelfs op 39%.¹⁴

⁷ <https://www.trimbos.nl/actueel/blogs/waarom-haidts-boek-generatie-angststoornis-niet-het-hele-verhaal-vertelt/>

⁸ Przybylski, A.K., Orben, A. & Weinstein, N. (2020), «How Much Is Too Much? Examining the Relationship Between Digital Screen Engagement and Psychosocial Functioning in a Confirmatory Cohort Study», *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 59(9), p. 1080–1088.

⁹ Mediahuis, Jongerenonderzoek 2024.

¹⁰ Sapci, O., Elhai, J., Amialchuk, A., Montag, C. (2021), «The relationship between smartphone use and students' academic performance», *Learning and Individual Differences*, 89, <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1041608021000728>

¹¹ Badir, M., Vlugt, G. van der, Sluijs, D. van der (2024), «Problematisch gebruik smartphones en sociale media vereist beleidsdebat» <https://esb.nu/problematisch-gebruik-smartphones-en-sociale-media-vereist-beleidsdebat/>

¹² <https://www.trimbos.nl/actueel/nieuws/de-impact-van-sociale-media-op-het-welzijn-is-niet-voor-alle-jongeren-hetzelfde/>

¹³ Badir, M., Vlugt, G. van der, Sluijs, D. van der (2024), «Problematisch gebruik smartphones en sociale media vereist beleidsdebat» <https://esb.nu/problematisch-gebruik-smartphones-en-sociale-media-vereist-beleidsdebat/>

¹⁴ Mediahuis, Jongerenonderzoek 2024

Daarnaast is er een verschil te zien tussen socialmediagebruik en problematisch socialmediagebruik. De Gezondheidsmonitor Jeugd van 2023 laat zien dat 13% van de jongeren risico loopt op problematisch socialmediagebruik.¹⁵ Het problematisch socialmediagebruik onder jongeren is gestegen en leidt tot een vermindering van mentale gezondheid, productiviteit en welzijn, en heeft gevolgen voor sociale communicatie en face-to-face interactie.¹⁶

Schadelijke content

Een op de vijf tieners komt op sociale media schadelijke content tegen, stelt Tiffany van Stormbroek, directeur van het NICAM.¹⁷ Geweld tegen dieren, maar ook extreem geweld zoals massa-executies, verwondingen of lijken, video's of foto's van eetstoornissen, zelfverminking of seksueel grensoverschrijdende content. Kinderen komen het allemaal tegen, zonder voorafgaande waarschuwing of de mogelijkheid om er iets tegen te doen.

Gelukkig begint inmiddels het besef te komen welke impact de online wereld heeft op kinderen en jongeren. Veel ouders nemen initiatief om meer zicht te krijgen wat hun kinderen online tegengekomen en hoe ze hun kinderen ook op het internet meer bescherming kunnen bieden. Online platforms en hun algoritmes hebben te veel macht, en kinderen worden erin meegezogen. Het verdienmodel van Big Tech is gebaseerd op het zo veel mogelijk laten gebruiken van hun platforms zo veel mogelijk te laten gebruiken, waarvoor verslavende ontwerpen worden gebruikt. Met functies zoals eindeloos scrollen, meldingen en gepersonaliseerde aanbevelingen proberen ze gebruikers zoveel mogelijk tijd vast te houden en hen te stimuleren terug te keren. Hierin is volgens de initiatiefnemers, en gelukkig ook volgens veel andere politici, dan ook een rol voor de overheid weggelegd, om op te komen voor online kinderrechten.

3. Recht van bescherming

Kinderen hebben het recht om beschermd te worden. Beschermd tegen geweld, tegen pesten, tegen mishandeling of uitbuiting. Ze hebben het recht in een veilige omgeving op te groeien. Daar zien wij in de fysieke wereld op toe, maar in de digitale wereld komen kinderen nu nog te vaak tekort. Kinderen moeten beschermd worden tegen de negatieve aspecten van de digitale wereld. Net zoals dat we onze kinderen in de fysieke wereld beschermen tegen pesten, gokken, geweld en schadelijke content moet dit online ook gebeuren. Online platforms zijn gericht op winst maken in plaats van het welzijn van onze kinderen, en het lukt ouders lang niet altijd om hun kinderen goed te beschermen. In die gevallen moet de overheid de ouders helpen.

3.1 Een stap naar voren voor leeftijdsverificatie

De digitale wereld functioneert nog te vaak als een «wilde westen», waar kinderen met een aantal klikken toegang kunnen krijgen tot content die in de fysieke wereld streng gereguleerd is. Dit vormt een directe bedreiging voor hun recht op bescherming tegen schadelijke invloeden, zoals ook

¹⁵ <https://ggdghor.nl/wp-content/uploads/2024/05/Landelijk-rapport-Gezondheidsmonitor-Jeugd-2023.pdf>

¹⁶ Montag, C., Lachmann, B., Herrlich, M., Zweig, K. (2019), «Addictive Features of Social Media/Messenger Platforms and Freemium Games against the Background of Psychological and Economic Theories», *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(14).

¹⁷ <https://www.unicef.nl/files/UNICEF-essaybundel-Kinderrechten-in-de-digitale-wereld.pdf>

vastgelegd in het VN-verdrag over de Rechten van het Kind.¹⁸ Hierbij kan men denken aan toegang tot platforms met expliciete content, online goksites, buy now, pay later-diensten, waarbij kinderen zonder deugdelijke controle worden blootgesteld aan risico's die financiële problemen, verslaving en mentale schade kunnen veroorzaken.¹⁹

In de fysieke wereld wordt er streng toegezien op leeftijdsgebonden regels: een kind kan bijvoorbeeld geen alcohol kopen zonder legitimatie. Online ontbreekt deze controle nagenoeg volledig. De huidige verificatiesystemen, zoals het invoeren van een geboortedatum of het aanklikken van een bevestigingsvenster, bieden onvoldoende bescherming en worden eenvoudig omzeild.^{20, 21} Uit onderzoek van IPSOS I&O en Ecorys blijkt dat jongeren nog steeds zonder al te veel moeite mee kunnen doen aan (online) loterijen en alcoholhoudende dranken kunnen kopen.²² Dit onderstreept het belang van effectieve leeftijdsverificatie.

Daarnaast bestaat er onder de Digital Services Act (DSA) een minimumleeftijd van 13 jaar voor het gebruik van grote online platforms. Verder heeft de Kamer onlangs ingestemd met een motie, mede ingediend door beide initiatiefnemers, om op Europees niveau met gelijkgestemde landen meer passende, gedifferentieerde, en vooral handhaafbare minimumleeftijden voor socialmediaplatforms in te voeren.²³

Hoewel er op specifieke terreinen al vormen van leeftijdsverificatie verplicht zijn, ontbreekt dit nog helemaal op het gebied van sociale media en toegang tot pornografische content. Ondanks eerder aangenomen moties die het kabinet oproepen om een veilige, uniforme en privacyvriendelijke leeftijdsverificatie te realiseren, blijven concrete stappen uit. Het kabinet heeft op meerdere terreinen verkennende stappen gezet, maar de voortgang verloopt traag.²⁴ Dit terwijl de urgentie hoog is: websites met schadelijke content blijven toegankelijk en het ontbreekt aan duidelijke regulering en technische waarborgen.

De initiatiefnemers roepen de regering daarom op om werk te maken van een uniform systeem voor privacyvriendelijke leeftijdsverificatie. Hoewel de ontwikkelingen op Europees niveau rondom de inzet van de EDI-wallet veelbelovend zijn, is een nationaal *proof of concept* (een praktijkproef om de uitvoerbaarheid van een technologie te testen) essentieel om te testen hoe dit soort technologieën aansluiten op de Nederlandse digitale infrastructuur, wetgeving en de behoeften van gebruikers. Daarnaast biedt het de mogelijkheid om alternatieve oplossingen te onderzoeken, zodat de afhankelijkheid van een specifieke technologie wordt voorkomen. Een *proof of concept* kan hierin een belangrijke eerste stap zijn. Daarbij kan de expertise van partijen zoals TNO worden benut om een veilige en gebruiksvriendelijke oplossing te realiseren. In een recente brief van de Staatssecretaris van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties geeft hij aan dat de *zero proof knowledge* nog niet ver genoeg ontwikkeld is om al

¹⁸ <https://www.unicef.nl/files/Unicef-kinderrechtenverdrag-2019.pdf>

¹⁹ <https://www.nji.nl/nieuws/afm-achteraf-betalen-risico-voor-jongeren>

²⁰ Ministerie van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties. (2023). Raamwerk online leeftijdsverificatie. Rijksoverheid. <https://www.rijksoverheid.nl/documenten/rapporten/2023/10/10/afwegingskader-leeftijdsverificatie>

²¹ Ipsos I&O, Bijlagenboek van «Deelname aan kansspelen in Nederland: meting 2024», <https://repository.wodc.nl/bitstream/handle/20.500.12832/3366/3476-deelname-aan-kansspelen-in-nederland-meting-2024-bijlagenboek.pdf>

²² Ecorys (2023), «Alcoholverkoop op afstand», bijlage bij Kamerstukken II 2023–2024 27 565, nr. 191.

²³ Kamerstukken II, 2024–2025 26 643, nr. 1299

²⁴ <https://www.digitaleoverheid.nl/overzicht-van-alle-onderwerpen/identiteit/id-wallet/>

te kunnen gebruiken.²⁵ De initiatiefnemers betwisten dit en denken juist dat de *proof of concept* een goede manier is om dit te testen.

Het *proof of concept* in kwestie zou niet alleen de technische haalbaarheid van leeftijdsverificatie moeten onderzoeken, maar ook de sociale en ethische implicaties in kaart brengen. Cryptografische technologieën zoals *zero knowledge proofs* bieden een solide kader voor het garanderen van privacy en het minimaliseren van gegevensverwerking van gebruikers. Deze technologieën zorgen er bijvoorbeeld voor dat gebruikers niet een kopie van hun paspoort of andere persoonlijke gegevens hoeven te delen met commerciële bedrijven. Het enige wat het bedrijf op basis van deze technologie van de gebruiker weet is of hij al dan niet de minimumleeftijd voor het gebruiken van de dienst heeft bereikt. Hiermee wordt ook op een adequate manier recht gedaan aan de AVG door gegevensminimalisatie centraal te stellen. Zo worden jongeren beschermd zonder dat hun privacy in gevaar komt. Ook de overheid moet een gebruiker niet kunnen «tracken». Een voorbeeld van een Nederlands initiatief dat zero knowledge proofs gebruikt voor verificatie van identiteit is de opensource-wallet Yivi.²⁶

Een nationaal *proof of concept* kan de verschillende modellen vergelijken en testen in de Nederlandse context. Dit omvat niet alleen technische validatie, maar ook het toetsen van maatschappelijke acceptatie en eventuele ethische implicaties plus de aansluiting op geldende wet- en regelgeving. Door het gebruik van bijvoorbeeld een *trusted verifier register* kunnen bevoegde instanties worden vastgelegd. Daarmee wordt onnodige dataverzameling voorkomen en wordt transparantie gewaarborgd. Ook moeten in het kader van digitale inclusie mogelijkheden verkend worden van hybride systemen die digitale verificatie combineren met fysieke controles, zodat ook groepen zonder toegang tot digitale middelen niet worden buitengesloten. Maar het uitvoeren van een succesvolle *proof of concept* biedt ook een belangrijke kans om verschillende technologieën in de praktijk te testen en mogelijke knelpunten tijdig te signaleren. Door hiermee met relevante stakeholders te overleggen, kan een oplossing worden ontwikkeld die jongeren beschermt tegen schadelijke invloeden en tegelijkertijd recht doet aan privacy, toegankelijkheid en gebruiksgemak.

Om dit goed van de grond te kunnen krijgen, stellen de initiatiefnemers voor om een interdepartementale taskforce op te richten. Zoals de Staatssecretaris van Digitalisering in het commissiedebat Online Kinderrechten heeft aangegeven, betreft de implementatie van een uniforme vorm van leeftijdsverificatie aan verscheidene Nederlandse of Europese wettelijke regimes, waarbij de verantwoordelijkheid verdeeld is over verschillende overheidsdepartementen. Een dergelijke taskforce moet daarom bestaan uit ambtenaren vanuit verschillende departementen die te maken hebben met wetgeving en beleid die raakt aan leeftijdsverificatie of met de technische implementatie van online leeftijdsverificatiesystemen. Dit departementoverstijgende overleg vindt plaats om verschillende invalshoeken samen te brengen en na te denken over hoe uniforme richtlijnen voor online leeftijdsverificatie kunnen worden ontwikkeld. Hierin staan de bescherming van privacy en de belangen van kinderen centraal staan.

²⁵ Brief van Staatssecretaris Szabó over de uitvoering van moties Ceder en Six Dijkstra inzake leeftijdsverificatie, Kamerstukken II, 2024–2025 26 643, nr. 1284

²⁶ <https://www.yivi.app/>

Deze aanpak helpt niet alleen om vertrouwen te creëren bij gebruikers en bedrijven, maar legt volgens de initiatiefnemers ook de basis voor een breder toepasbare en toekomstbestendige aanpak van leeftijdsverificatie in de digitale wereld. Zo kan Nederland laten zien dat het proactief en verantwoord omgaat met de uitdagingen van digitale veiligheid en wereldwijd de aanjager worden van privacyvriendelijke alternatieven op dit gebied.

3.2 Rode knop voor dataverwerking

Bij het beschermen van kinderen hoort ook de bescherming van hun persoonsgegevens. In de digitale wereld worden voortdurend persoonlijke gegevens verzameld, verwerkt en in sommige gevallen doorverkocht aan derde partijen. Persoonsgegevens worden hierdoor steeds vaker gezien als een verdienmodel.²⁷ De toenemende inzet van algoritmes en gegevensuitwisselingen vergroot dit probleem, wat in de toekomst kan leiden tot discriminatie en kansenongelijkheid. Kinderen zijn hierin extra kwetsbaar, zij zijn zich vaak nog onvoldoende bewust van de gevolgen van het delen van hun persoonlijke gegevens en geven gemakkelijker toestemming zonder te weten wat hiervan de consequenties zijn.²⁸ De bescherming van de gegevens van kinderen moet daarom sterker worden gewaarborgd.

Een belangrijk recht in dit kader is het *recht op vergetelheid*, oftewel het recht op gegevenswissing. Dit recht stelt burgers in staat om hun persoonsgegevens te laten verwijderen wanneer zij dat willen. Bijvoorbeeld als de gegevens onterecht worden verwerkt, niet langer relevant zijn of de burger simpelweg zijn of haar digitale sporen wil wissen.²⁹ In een wereld waarin data een steeds waardevoller bezit is geworden, is dit relevanter dan ooit. Toch blijkt in de praktijk dat dit recht moeilijk te benutten is. Het proces is vaak complex, vraagt van gebruikers dat zij meerdere verzoeken indienen bij verschillende platforms en is bovendien onzorgvuldig. Dit alles zorgt ervoor dat het recht in de praktijk vaak een theoretisch concept blijft, terwijl het juist een toegankelijk middel zou moeten zijn om grip te houden op persoonlijke data.

Om het wettelijke recht op vergetelheid voor burgers daadwerkelijk toegankelijk te maken, pleiten de initiatiefnemers voor de introductie van een centrale voorziening: de «rode knop» voor gegevenswissing. Dit is een laagdrempelige en privacyvriendelijke oplossing waarmee burgers met één aanvraag hun persoonsgegevens moeten kunnen laten verwijderen bij alle aangesloten platforms. Voor deze belangrijke taak is het aanwijzen van een centrale coördinator essentieel. Dit zou namelijk ook passen bij de onafhankelijkheid en transparantie van het proces. Hierbij is te denken aan het Ministerie van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties, vanuit de coördinerende taak en het mandaat dat dit departement heeft op het thema «waardengedreven digitalisering». De initiatiefnemers denken dat het ministerie de positie heeft om deze coördinatie effectief en doelgericht uit te voeren, terwijl tegelijkertijd de belangen van burgers goed worden gewaarborgd. Het verdere idee is om platforms vervolgens verplicht te maken om de gegevens binnen de wettelijke termijn te verwijderen. Het idee is daarbij om de platforms die vallen onder de Digital Services Act (DSA) en de Digital Markets Act (DMA), zoals sociale mediareuzen en zoekmachines die aangeduid worden als Gatekeepers,

²⁷ https://www.autoriteitpersoonsgegevens.nl/uploads/imported/position_paper_digitalisering.pdf

²⁸ <https://digiwijzer.nl/digitale-voetafdruk-kinderen-online/>

²⁹ Europese Unie, Artikel 17 – *Recht op gegevenswissing («recht op vergetelheid»)*, in *Verordening (EU) 2016/679 (AVG)*, Publicatieblad van de Europese Unie, L 119/1 (2016)

Very Large Online Platforms (VLOPs) en Very Large Online Search Engines (VLOSEs), zich verplicht aan te laten sluiten bij dit netwerk. Kleinere platforms kunnen zich initieel op vrijwillige basis aansluiten, waarna het netwerk van de rode knop verder kan worden uitgebreid. Deze aanpak zorgt ervoor dat de gegevens van de grootste platforms, waar het risico op dataverzameling en handel het grootst is, effectief kunnen worden verwijderd.

De initiatiefnemers stellen daarnaast voor om alle jongeren in het jaar dat zij 18 jaar worden een eenmalig gratis gebruik van de rode knop aan te bieden.³⁰ Dit markeert op symbolische wijze hun overgang naar volwassenheid en biedt hun de kans om hun digitale leven met een schone lei te beginnen. Het doel van dit initiatief is onder andere het vergroten van de bewustwording onder jongeren over hun digitale rechten en het benadrukken van de controle die zij hebben over hun persoonlijke gegevens. De introductie van de rode knop maakt het recht op vergoelbaarheid toegankelijker en eenvoudiger door het proces te versimpelen tot één centrale aanvraag in plaats van verschillende losse verzoeken. Dit voorkomt dat burgers verdwalen in onduidelijke procedures en geeft hun de mogelijkheid om hun digitale geschiedenis te beheren zonder dat daarbij extra persoonsgegevens worden verzameld. Voor meermalig gebruik van de rode knop wordt voorgesteld om een kleine bijdrage te vragen, vergelijkbaar met de kosten voor de aanvraag van een rijbewijs of paspoort. Deze bijdrage zou moeten helpen de operationele en administratieve kosten voor de ambtenaren op het Ministerie van de Voorziening te dekken.

4. Recht op voorziening

Naast het recht van bescherming, hebben kinderen ook het recht op voorziening. Kinderen hebben recht op non-discriminatie en gelijke kansen. In de digitale wereld betekent dat gelijke, goede en veilige toegang tot de digitale wereld. Dit betekent ook dat alle kinderen het recht hebben op goede educatie over de digitale wereld. Ook daarin moet worden voorzien. Kinderen hebben recht op onderwijs. Dan gaat het om rekenen, taal, natuurkunde en burgerschap, maar ook bijvoorbeeld digitale vaardigheden. Kinderen verdienen het ook om voorzien te worden van goede, niet-digitale alternatieven. Als we willen dat onze kinderen minder tijd besteden aan sociale media of games, is het essentieel om aantrekkelijke alternatieven te bieden. Initiatieven die kinderen de mogelijkheid geven zich in de fysieke wereld verder te kunnen ontplooiën moeten gesteund worden. Het is belangrijk dat kinderen alternatieven krijgen die het weer leuk maken om activiteiten buiten een scherm te ondernemen.

4.1 Geef kinderen een goede «derde plek»

In 1989 introduceerde de stedelijk socioloog Ray Oldenburg zijn «Third Place Theory». Volgens Oldenburg is het leven van mensen verdeeld over drie belangrijke plekken: de eerste plek is thuis, de tweede plek op werk of school en de derde plek is een gemeenschapsplek waar mensen samenkomen om te ontspannen, ideeën uit te wisselen en relaties op te bouwen. Deze derde plekken zijn cruciaal voor sociale interactie, zelfontplooiing en ontmoeting. Ze bieden mensen de gelegenheid om zich verbonden te voelen met hun omgeving en spelen een belangrijke rol in het versterken van de gemeenschapszin.³¹ Derde plekken kunnen veel verschillende

³⁰ Ook in lijn met de aangenomen motie, zie: Kamerstukken II, 2024–2025, 36 600 VII, nr. 60

³¹ Oldenburg, R. (1989), *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and other Hangouts at the Heart of a Community*, Paragon House.

vormen aannemen: van bibliotheken en cafés tot kerken en studentenverenigingen. In de essentie zijn het laagdrempelige ontmoetingsplaatsen waar mensen zich welkom voelen en zichzelf kunnen zijn.

Toch staat het concept van fysieke derde plekken onder druk. Voor steeds meer jongeren is de digitale wereld uitgegroeid tot hun derde plek. Sociale media, online games en chatrooms fungeren als de nieuwe ontmoetingsplek waar vriendschappen worden opgebouwd en waarin volop gecommuniceerd wordt. Hoewel deze digitale plekken op het eerste gezicht toegankelijk en aantrekkelijk zijn, blijken ze vaak minder effectief in het bevorderen van langdurige relaties en gemeenschapsvorming. Het gebrek aan non-verbale communicatie en de vluchtigheid van online interacties zorgen ervoor dat jongeren juist minder diepgaande sociale banden ontwikkelen.³² Zoals Oldenburg ook benadrukt, ontstaat echte verbinding in fysieke ontmoetingen, waar mensen elkaar in de ogen kunnen kijken en echte, spontane gesprekken kunnen voeren. TikTok, Instagram en Discord kunnen een aanvulling zijn, maar vervangen niet de waarde van samenkomen in een park, bij een sportclub of in een bibliotheek³³.

Het verdwijnen van fysieke derde plekken heeft grote gevolgen voor het welzijn van jongeren. Onderzoek wijst uit dat het hebben van een fysieke plek waar jongeren zich veilig en gezien voelen, bijdraagt aan een beter sociaal en emotioneel welzijn. Zonder dergelijke plekken lopen jongeren een groter risico op een sociaal isolement en vermindert de gemeenschapszin.³⁴ Om deze trend te keren, is het van groot belang dat de overheid een actieve rol gaat spelen in het behoud en verbeteren van fysieke plekken.

De overheid moet niet alleen normeren, maar vooral faciliteren. Dit betekent dat gemeenten en lokale organisaties gestimuleerd moeten worden om initiatieven te ondersteunen die ontmoetingsplekken in de fysieke ruimte creëren of in stand houden. Dit kan door het verenigingsleven toegankelijker en aantrekkelijker te maken en door burgerinitiatieven die gemeenschapsplekken organiseren financieel en organisatorisch te ondersteunen. Denk aan het verbeteren van sportverenigingen, het moderniseren van bibliotheken tot het stimuleren van buurtcentra om activiteiten te organiseren. Ook zouden gemeenten actief samenwerking kunnen zoeken met scholen en culturele instellingen om jongerencentra aantrekkelijker te maken. Daarbij zou rekening gehouden moeten worden met de behoeften van jongeren zelf, zodat zij betrokken worden bij het vormgeven van hun eigen sociale ruimten.

Het stimuleren van fysieke derde plekken eist wel een duidelijke en samenhangende visie op gemeenschapsvorming waarin lokale overheden en andere initiatieven worden ondersteund. De initiatiefnemers roepen de regering op om zich uit te spreken dat in strijd tegen eenzaamheid elk kind een goede derde plek moet krijgen en hierin initiatieven die fysieke derde plekken terugbrengen te ondersteunen. Tevens pleiten de initiatiefnemers om in gesprek te gaan met de Vereniging Nederlandse Gemeenten om te onderzoeken hoe een integraal plan met gemeentes ervoor kan zorgen dat alle jongeren een goede derde plek kunnen krijgen. Dit vraagt om structurele beleidsmaatregelen die zich toespitsen op het verstrekken van gemeenschapszin en de creatie van plekken waar jongeren actief

³² <https://www.evcpro.nl/kenninsbank/de-invloed-van-sociale-media-op-jongeren-en-hun-gedrag/>

³³ Oldenburg, R. (1989), *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and other Hangouts at the Heart of a Community*, Paragon House.

³⁴ <https://www.trimbos.nl/wp-content/uploads/2021/11/AF1931-Samen-werken-aan-een-mentaal-gezonde-samenleving.pdf>

onderdeel kunnen uitmaken van sociale netwerken in de fysieke wereld. Het doel is om jongeren alternatieven te bieden die aantrekkelijker zijn dan eindeloze scrollen op sociale media. Deze platforms bevorderen door hun ontwerp verslaving, polarisatie en zelfs radicalisering. Daarnaast is het belangrijk dat jongeren de waarde van persoonlijke ontmoetingen en actieve deelname ervaren.

4.2 Breng vraag en aanbod van *dumb phones* bij elkaar

In een tijd waarin smartphones geavanceerder en steeds maar veelzijdiger worden, groeit ook het bewustzijn over de nadelen van onze constante verbondenheid. Vooral onder jongeren leidt het continu beschikbaar zijn tot een verhoogde prikkelgevoeligheid, verslaving en moeite om zich los te maken van sociale media en apps.³⁵ Ondanks alle technologische voordelen van smartphones, ontstaat er steeds meer vraag naar eenvoudigere telefoons – zogeheten *dumb phones* – die slechts de basisfunctionaliteiten bieden, zoals bellen, sms'en en (soms) GPS-navigatie. Deze telefoons worden steeds vaker gezien als een manier om bewuster met schermtijd om te gaan en afleiding te verminderen, zonder volledig offline te zijn.

Dumb phones bieden jongeren en hun ouders de mogelijkheid om te kiezen voor een digitale balans waarin sociale druk en constante notificaties worden beperkt. Hiermee is het een goed alternatief voor ouders die willen wachten met het geven van een eerste smartphone tot bijvoorbeeld de middelbare school. Ze maken het mogelijk om bereikbaar te blijven zonder toegang te bieden tot eindeloze sociale mediafeeds, games en voortdurende pushmeldingen. Uit onderzoek blijkt dat jongeren die bewust kiezen voor minder toegang tot apps en sociale media meer rust ervaren, beter slapen en meer tijd besteden aan offlineactiviteiten, zoals sporten en fysieke sociale interacties.³⁶

Toch is de beschikbaarheid en zichtbaarheid van *dumb phones* beperkt. Veel jongeren en ouders weten niet precies welke opties er zijn, lopen tegen praktische belemmeringen aan, zoals een beperkte verkrijgbaarheid en het ontbreken van aantrekkelijke abonnementen die aansluiten bij dit type telefoons.

De initiatiefnemers stellen voor om allereerst een norm te stellen dat kinderen pas vanaf een bepaalde leeftijd (bijvoorbeeld vijftien jaar) over een smartphone gaan beschikken. In de eerste jaren van hun leven hebben kinderen geen telefoon, waarna ze op een gegeven moment via een *dumb phone* leren omgaan met telefoongebruik. Ouders hebben hierbij uiteraard een voorbeeldfunctie om verstandig telefoongebruik voor te leven.

De initiatiefnemers stellen daarnaast voor dat de overheid een coördinerende en faciliterende rol gaat spelen om de vraagkant (vanuit oudercollectieven) en de aanbodkant bij elkaar te brengen. Tevens stellen zij voor dat er door de regering wordt geïnvesteerd in initiatieven die lopen rondom *dumb phones* en om de bekendheid hiervan te vergroten in de verschillende campagnes die in voorbereiding zijn gericht op jongeren en ouders rondom het thema digitaal welzijn.

³⁵ <https://ggzinterventie.nl/internetverslaving-is-de-meest-voorkomende-verslaving-onder-jongeren/>

³⁶ Royal Society for Public Health (2017) Status of Mind: Social Media and Young People's Mental Health and Wellbeing.

Daarnaast vragen de initiatiefnemers de regering om in die campagnes ook alternatieve ecosystemen voor mobiele besturingssystemen te stimuleren. Denk bijvoorbeeld aan het project MobiFree, waarin verschillende Europese partijen werken aan een nieuw ecosysteem voor mobiele besturingssystemen zodat we niet meer afhankelijk zijn van Apple en Google. Onder andere het Nederlandse Waag Future Labs is hierop aangesloten. Als dit project voeten in de aarde krijgt biedt het ouders de gelegenheid om de data die een smartphone verzameld wordt af te schermen van techgiganten buiten Europa. Zowel vanuit het oogpunt van kinderrechten als vanuit het oogpunt van digitale soevereiniteit zijn dit soort oplossingen een uitkomst. Door in dit soort projecten te investeren kan hier daadwerkelijk uitvoering aan worden gegeven.

4.3 Creëer een toekomst waarin AI de journalistiek ondersteunt

Een van de meest opvallende digitale ontwikkelingen van de afgelopen jaren is de opkomst van Artificial Intelligence (AI). Steeds meer jongeren maken gebruik van AI-programma's, zoals ChatGPT, om teksten te vertalen, informatie op te zoeken of als hulp tijdens het schrijven van opdrachten. AI maakt veel processen sneller en toegankelijker en biedt daarbij ook de mogelijkheid om sneller informatie tot je te nemen. Tegelijkertijd maakt AI het ook eenvoudiger om nepnieuws en nepinformatie te genereren en te verspreiden. AI-modellen kunnen teksten schrijven die betrouwbaar lijken, maar inhoudelijk onjuist of zelfs misleidend zijn. Bovendien zijn socialmediaplatforms en zoekmachines in toenemende mate afhankelijk van algoritmes om te bepalen welke nieuwsberichten gebruikers te zien krijgen. Uit onderzoek van het Commissariaat voor de Media uit 2024 blijkt dat jongeren steeds afhankelijker worden van dergelijke algoritmes bij het consumeren van nieuws. Dit vergroot de kans dat zij onbewust in aanraking komen met informatiebubbels, desinformatie en complottheorieën. De Duitse mediawetenschapper Martin Andree luidt de noodklok: Traditionele media bestaan straks niet meer door big tech.³⁷ Deze ontwikkeling is zorgelijk, omdat toegang tot betrouwbare informatie essentieel is voor een gezonde democratie en de ontwikkeling van kritisch denkvermogen bij jongeren.

Het volledig beperken van AI is geen reële optie, gezien het wijdverspreide gebruik en de integratie in alle facetten van de samenleving. In plaats daarvan zou de nadruk moeten komen te liggen op het bevorderen van een veilige en betrouwbare digitale omgeving. De oplossing ligt volgens de initiatiefnemers in het benutten van AI op manieren die de toegankelijkheid tot betrouwbare informatie versterkt, vooral voor jongeren. Een belangrijk initiatief in dit kader is de verdere ontwikkeling van GPT-NL, een nationale AI-infrastructuur die specifiek gericht is op de Nederlandse taal en cultuur. GPT-NL, ontwikkeld als een samenwerking tussen TNO, SURF, het Nederlands Forensisch Instituut en het Ministerie van Economische Zaken, biedt een ethisch en transparant alternatief voor buitenlandse AI-modellen. Het project is ontworpen om desinformatie te bestrijden en tegelijkertijd innovatieve toepassingen te ondersteunen ook op het gebied van bijvoorbeeld journalistiek, onderwijs en andere publieke diensten.

GPT-NL kan een sleutelrol spelen in het versterken van de journalistiek door samenwerking met bijvoorbeeld de publieke omroepen. Het biedt ook middelen om nieuws toegankelijker te maken, feiten automatisch te controleren en jongere doelgroepen te bereiken via formats die aansluiten bij hun digitale leefwereld. Daarnaast helpt GPT-NL de onafhankelijkheid van Nederlandse media te vergroten door minder afhankelijkheid van

³⁷ <https://www.nrc.nl/nieuws/2024/08/28/traditionele-media-bestaan-straks-niet-meer-a4863983>

buitenlandse big tech-bedrijven. Door verder in te zetten op GPT-NL heeft Nederland de kans om een digitale infrastructuur te ontwikkelen die innovatie, ethiek en maatschappelijke verantwoordelijkheid combineert. Dit initiatief biedt niet alleen een antwoord op desinformatie en de afhankelijkheid van algoritmes, maar creëert ook een toekomst waarin AI de journalistiek ondersteunt in plaats van vervangt. Zo kan er verder worden gebouwd aan betrouwbare informatievoorziening, in het bijzonder voor jongeren.

5. Recht op participatie

Als laatst hebben kinderen ook recht op participatie, om mee te doen en zich uit te spreken op onderwerpen die op hun betrekking hebben. Kinderen hebben vaak meer ervaring en kennis over de digitale wereld dan hun ouders of docenten. Daarom is het belangrijk om hun zorgen, wensen en verwachtingen mee te nemen in besluitvorming. Bij het maken van beleid moet rekening gehouden worden voor wie het beleid wordt gemaakt. De beste manier om dat te doen is om met die mensen in gesprek te gaan. 62% van de jongeren tussen 15 en 35 jaar geeft van zichzelf aan dat ze verslaafd zijn aan social media. Bij jongeren tussen de 15 en 21 ligt dit nog hoger.³⁸ Dit laat zien dat jongeren zich bewust zijn van de problemen die spelen en de verantwoordelijkheid willen pakken om mee te denken.

5.1 Het organiseren van een Online Kinderrechtentop

De vraag wat een veilige en verantwoorde omgang met sociale media inhoudt, blijft een onderwerp van debat. In sommige landen, zoals Australië, worden wetten overwogen die een minimumleeftijd voor sociale media invoeren. In andere landen, zoals de VS, wordt een verbod op TikTok besproken. In Nederland is er nog geen wettelijke minimumleeftijd voor sociale media, maar het onderwerp krijgt steeds meer aandacht. Ook in de Tweede Kamer staat het thema volop in de belangstelling en initiatiefnemers doen in deze initiatiefnota ook zelf een aantal voorstellen.

Beleidskeuzes op dit vlak moeten zorgvuldig worden genomen, met input van de jongeren zelf, hun ouders en andere belanghebbenden. De initiatiefnemers stellen dan ook voor om een top over online kinderrechten te organiseren. Deze top biedt de mogelijkheid om het belang van de rechten van kinderen in de digitale wereld te bespreken en gezamenlijke afspraken te maken over het gebruik van sociale media. Het zou een platform zijn waar verschillende belanghebbenden samenkomen om beleid te ontwikkelen dat zowel de bescherming van jongeren als hun recht op deelname aan online gemeenschappen waarborgt.

Bij deze top zijn beleidsmakers (zowel landelijk als lokaal), experts op het gebied van digitale veiligheid, mentaal welzijn en sociale media, en uiteraard jongeren zelf aanwezig. Ook ouders, maatschappelijke organisaties die zich inzetten voor kinderrechten, en techbedrijven zijn erbij. Door deze diverse perspectieven te combineren, kan er een breed gedragen en doordacht beleid ontstaan dat rekening houdt met de belangen van alle betrokkenen.

Zo'n top kan bijdragen aan het ontwikkelen van richtlijnen en wetgeving die jongeren beschermen tegen de schadelijke effecten van sociale media, terwijl ze tegelijkertijd in staat blijven om actief deel te nemen aan de

³⁸ <https://www.metronieuws.nl/lifestyle/health-mind/2023/07/grote-jongerenonderzoek-helpt-jongeren-verslaafd-social-media/>

online samenleving. Het is essentieel dat het beleid zorgvuldig wordt afgestemd op de behoeften van jongeren, zodat het zowel effectief als haalbaar is.

5.2 Betrek kinderen door de Jongerenraad Digitalisering

In september 2023 heeft de toenmalig Staatssecretaris in samenwerking met UNICEF Nederland de Jongerenraad Digitalisering in het leven geroepen. Hierin denken jongeren na over digitale zaken en kinderrechten in de online wereld. Vier keer per jaar komen ze samen en de jongeren worden getraind en begeleid door UNICEF. Deze Jongerenraad laat goed zien hoe ook kinderen mee kunnen worden genomen in het maken van beleid. Kinderen worden ondersteund waar nodig, maar mogen ook echt zeggen wat zij belangrijk vinden.

De initiatiefnemers roepen de regering op kinderen te blijven betrekken bij het maken van beleid. Jongerenraden zijn hiervoor cruciaal, dus gebruik de instituties die bestaan en blijf organisaties daarin steunen. Daarin blijft het belangrijk dat jongerenraden een representatieve afspiegeling van de maatschappij zijn en dat kinderen worden ondersteund in hun leerprocessen. De jongerenraad van UNICEF is een mooi voorbeeld daarvan, en het is goed om de initiatieven die al bestaan te onderhouden. Het is van belang dat ook in toekomstig beleid rondom digitalisering expliciet het jongerenperspectief wordt opgehaald en betrokken.

6. Beslispunten

Om de rechten van kinderen beter online te kunnen beschermen, vragen de initiatiefnemers aan de Kamer om de regering te verzoeken de volgende maatregelen uit te voeren:

1. **Kom met een proof of concept voor online leeftijdsverificatie.**
Leeftijdsverificatie zorgt ervoor dat kinderen geen toegang hebben tot schadelijke online content. Er zijn goede technologieën beschikbaar om leeftijdsverificatie toe te passen zonder persoonsgegevens met commerciële partijen te delen. Door een *proof of concept* kunnen deze technologieën getest worden en hopelijk op lange termijn breed worden ingezet. Concreet vragen de initiatiefnemers aan de Kamer om de regering te verzoeken om:
 - a. in samenwerking met stakeholders te onderzoeken welke cryptografische technologieën en implementatiemethodes het meest geschikt zijn voor betrouwbare en privacyvriendelijke leeftijdsverificatie en kom tot een concreet *proof of concept*.
 - b. een interdepartementale taskforce aan te stellen, bestaande uit ambtenaren van alle verantwoordelijke ministeries, om het beleid en de implementatie van online leeftijdsverificatie integraal aan te vliegen.
2. **Introduceer een «rode knop» voor gegevenswissing.**
Door de «rode knop» in te voeren kunnen kinderen hun gegevens permanent laten wissen. De persoonlijke informatie die kinderen op jonge leeftijd hebben gedeeld, en de gevolgen die dat met zich mee kan brengen, worden zo weggenomen. Het recht op vergetelheid is een belangrijk onderdeel van de AVG, de «rode knop» geeft hier uitvoering aan. Concreet vragen de initiatiefnemers aan de Kamer om de regering te verzoeken om:
 - a. binnen de overheid een coördinatiepunt aan te stellen dat in naam van de burger collectief uitvoering kan geven aan het recht op vergetelheid binnen de AVG.
 - b. jongeren die de leeftijd van achttien jaar bereiken eenmaal gratis gebruik van de rode knop aan te bieden.
3. **Geef kinderen een goede «derde plek».**

Het aanbieden van een goed alternatief voor de online omgeving is van groot belang voor kinderen. Dit zou een fysieke ruimte kunnen zijn – een zogenaamde «derde plek» – waar kinderen zich kunnen ontwikkelen buiten hun huis en school, waar ze in contact komen met leeftijdsgenoten en sociale vaardigheden opbouwen. Concreet vragen de initiatiefnemers aan de Kamer om de regering te verzoeken om:

- a. een norm te stellen: spreek als kabinet uit dat ieder kind een fysieke derde plek moet hebben.
- b. in gesprek te gaan met gemeenten en maatschappelijke organisaties over hoe de aanwezigheid van derde plekken beter bestendigd kan worden.

4. **Breng het vraag en aanbod van *dumb phones* bij elkaar.**

Telefoons die alleen de basisfunctionaliteiten zoals bellen, sms'en en (soms) GPS-navigatie ondersteunen, bieden ouders een goed alternatief voor smartphones. Ze maken het mogelijk kinderen bereikbaar te houden zonder dat ze al op jonge leeftijd worden blootgesteld aan sociale media of overmatige schermtijd. Concreet vragen de initiatiefnemers aan de Kamer om de regering te verzoeken om:

- a. als overheid de norm te stellen dat kinderen pas vanaf een bepaalde leeftijd (bijvoorbeeld 15 jaar) over een smartphone beschikken en eerst leren omgaan met een *dumb phone*.
- b. in kaart te brengen hoe vraag en aanbod van *dumb phones* beter op elkaar kunnen aansluiten en waar momenteel de bottlenecks zitten.
- c. zowel *dumb phones* als alternatieve mobiele besturingssystemen, zoals MobiFree, op te nemen binnen de campagnes van de overheid gericht op het digitaal welzijn van jongeren.

5. **Onderzoek hoe de kansen van AI benut kunnen worden om jongeren betrouwbaar nieuws te brengen, bijvoorbeeld door toepassing van Nederlandse taalmodellen als GPT-NL.**

Het gebruik van AI biedt vele kansen, maar vergroot ook de snelheid waarmee desinformatie en nepnieuws verspreid worden, en bepaalt welke berichten je wel of niet te zien krijgt. GPT-NL is een voorbeeld van een nationale AI-infrastructuur die specifiek gericht is op de Nederlandse taal en cultuur. Het biedt een ethisch alternatief voor buitenlandse AI-modellen, helpt desinformatie te bestrijden en ondersteunt tegelijkertijd journalistiek, onderwijs en publieke diensten. Dit initiatief kan de onafhankelijkheid van de Nederlandse media versterken en AI inzetten om betrouwbare informatie, vooral voor jongeren, te bevorderen. Concreet vragen de initiatiefnemers aan de Kamer om de regering te verzoeken om te onderzoeken hoe de kansen van AI benut kunnen worden om jongeren betrouwbaar nieuws te brengen, bijvoorbeeld door toepassing van Nederlandse taalmodellen als GPT-NL.

6. **Betrek kinderen bij digitale besluitvorming**

Door kinderen actief te betrekken bij het gesprek over hun online rechten, kunnen beleidsmakers beter afgestemde en relevantere wetten ontwikkelen. Dit biedt een kans om zowel de belangen van kinderen, als de technologische vooruitgang samen te brengen, zodat er bescherming wordt geboden en tegelijk vertrouwen is in de digitale wereld. Concreet vragen de initiatiefnemers aan de Kamer om de regering te verzoeken om:

- a. een Online Kinderrechtentop te organiseren, waarbij beleidsmakers, maatschappelijke organisaties, experts, bedrijven en kinderen en hun ouders aanwezig zijn.
- b. kinderen en jongeren blijvend bij nieuw digitaliseringsbeleid te betrekken, onder andere via de Jongerenraad Digitalisering.

7. **Financiële gevolgen**

Initiatiefnemers verwachten dat de financiële gevolgen voor het uitvoeren van de voorstellen beperkt zijn. Bij veel van de voorstellen kan worden aangesloten bij lopend beleid en past het binnen de reguliere begrotingen van departementen als Binnenlandse Zaken en Justitie en Veiligheid.

Kinderen een goede «derde plek» geven past bijvoorbeeld bij lopend beleid van onder andere het Ministerie van Volksgezondheid, Welzijn en Sport, het Ministerie van Binnenlandse Zaken en het Ministerie van Onderwijs. Zo kan er goed aangesloten worden bij het lopende traject naar een Nationale Jeugdstrategie. Voor het geven van bekendheid aan *dumb phones* kan ook worden aangesloten bij lopende/ aankomende campagnes.

De initiatiefnemers gaan er vanuit dat hoogstens extra incidentele middelen nodig zijn. Het organiseren van een Online Kinderrechtentop kost bijvoorbeeld naar verwachting eenmalig 100.000 euro.

Voorstel	Eventuele financiële gevolgen
Ontwikkeling <i>proof of concept</i>	Betrekken bij lopend beleid, bijvoorbeeld bij de uitvoering van de aangenomen moties-Ceder/Six Dijkstra
Ontwikkeling coördinatiepunt gegevenswissing	Opzetten kost eenmalig ca. 300.000 euro, structurele impact beperkt
Gratis gebruik van «rode knop» voor achttienjarigen	Gezien mogelijkheid bij bedrijven voor gegevenswissing al moet bestaan, is structurele impact beperkt. Voor niet-achttienjarigen wordt een bijdrage gevraagd
Stel de norm: kinderen hebben recht op «derde plek»	Geen financiële gevolgen
In gesprek met gemeenten en maatschappelijke organisaties over «derde plek»	Betrekken bij lopend beleid, bv. Ontwikkeling Nationale Jeugdstrategie en frequent overleg tussen gemeenten en departementen
Stel de norm: kinderen krijgen eerst een <i>dumb phone</i>	Geen financiële gevolgen
Breng in kaart hoe vraag en aanbod van <i>dumb phones</i> beter op elkaar kunnen aansluiten	Eenmalig onderzoek, door departementen
Betrek <i>dumb phones</i> bij campagnes	Aansluiten bij lopende/komende campagnes
Organiseer Online Kinderrechtentop	Eenmalig ca. 100.000 euro
Betrek jongeren blijvend bij digitaliseringsbeleid	Aansluiten bij lopend beleid
Onderzoek kansen AI voor betrouwbare nieuwsvoorziening	Eenmalig onderzoek

Ceder
Six Dijkstra