

# Iedereen in de digitale kloof

➤ LAURE VAN HOECKE

*'De digitale kloof': de term klinkt velen onbekend in de oren. Nochtans geeft de beeldende metafoor een idee van wat de digitale kloof is. Het heeft 'iets te maken met de digitale maatschappij' en 'het gaat om degenen die niet met de computer kunnen werken'. Onwillekeurig denkt men aan senioren die opgegroeid zijn in een analoge maatschappij. Het bezit van multimedia wordt ook vaak geassocieerd met welstand, wat zou betekenen dat mensen in kansarmoede zich daardoor aan de verkeerde kant van de kloof bevinden.*

## BEZIT

Met dit denkbeeld zit men niet zo ver van de werkelijkheid, maar er gaan heel wat nuances verloren. De digitale kloof is namelijk een problematisch begrip. Het deelt de maatschappij op in 'haves' en 'have-nots'. Het gaat ervan uit dat de mensen die zich in de digitale kloof bevinden ofwel geen computer bezitten, een groep die al snel lijkt samen te vallen met de kansarmen. Of degenen die niet de instrumentele vaardigheden beheersen om een computer te gebruiken.<sup>1</sup> Het is met andere woorden een probleem van de personen die geen 'digitale natives' zijn. Dit is echter een 'naïeve' benadering van het probleem van de digitale kloof, waardoor ook de oplossingen die aangereikt worden onvoldoende dekkend zijn. Als je deze redenering volgt, is de digitale kloof op een eenvoudige manier te overbruggen. Mensen zonder computer kan je er een geven. En instrumentele vaardigheden, zogenaamde knoppenkennis, kan je eenvoudig aanleren. De enige reden waarom de digitale kloof nog niet overbrugd is, volgens dit betoog, is een kwestie van tijd. Het is een oplossing die op zich niet fout is. Kansengroepen zoals ouderen, werklozen en laaggeschoolden voorzien van infrastructuur is een nobel doel. De financiële drempel is immers één van de oorzaken van het ontstaan van de digitale kloof.

In het digitaal plan 'België. Digitaal hart van Europa 2010-2015' dat minister Van Quickenborne onlangs heeft voorgesteld, ligt de focus duidelijk op deze visie. De digitale kloof wordt binnen dit plan voornamelijk voorgesteld als een probleem van bezit: "Homebanking en online shopping zijn ingeburgerd. Hoewel een derde van de Belgische gezinnen nog altijd niet op

de computer zit, en dus ook niet online. We moeten er dus voor zorgen dat iedereen mee kan op de digitale kennistrein, dat iedereen toegang krijgt tot ICT en internet." De doelstellingen die voorgesteld worden in dit plan kaderen dan ook voornamelijk binnen de strategie van het goedkoop verstrekken van infrastructuur: "1) 90% van de gezinnen is aangesloten op breedband in plaats van vandaag 64%; 2) Minstens 1 op 2 leerlingen vanaf 6 jaar heeft een computer of een netbook als lesinstrument, op dit ogenblik is dit slechts 1 op 8 leerlingen; 3) 50% van de inwoners surft mobiel, op dit ogenblik is dit 9%; 4) 50% van de facturen wordt elektronisch verzonden, nu is dit slechts 1%; 5) 1 op 3 werknemers telewerkt regelmatig tegenover 18% nu."<sup>2</sup>

## FACETTEN

Toch blijven er openbare computerruimtes onbenut, blijven computers in de verpakking of vangen ze stof in een donker hoekje van de kamer. Hoe komt dit? De digitale kloof is blijkbaar toch moeilijker op te lossen dan gedacht. De digitale kloof is immers geen ééndimensioneel probleem, in tegenstelling tot wat de term suggereert. Naast het bezit van computers en de instrumentele vaardigheden bestaat de digitale kloof immers uit nog andere facetten. Zo

heeft men tevens informatievaardigheden nodig. Dit zijn methodes om online informatie op te sporen: 'zoeken, selecteren, begrijpen, evalueren en verwerken'. Inzicht in de structuur van een website en het herkennen van persuasieve bronnen zijn hierbij essentieel. Maar zelfs tot het toepassen van digitale informatievaardigheden op een eenvoudig niveau, namelijk het gebruiken van een zoekmachine, is 1/3 van de Belgische bevolking niet in staat!<sup>3</sup>

## We hebben geen specialisten nodig maar communicatie, interactie en vormingswerk.

Verder is het gebruik van informatie binnen het eigen levenskader belangrijk. Men moet een idee hebben van hoe digitale media kunnen ingeschakeld worden om de eigen levenssituatie te verbeteren.<sup>4</sup> Deze complexe vaardigheden zijn niet enkel een zaak van personen in armoede of

senioren. Informatievaardigheden verwerven is een leerproces waarmee iedereen, ook jij en ik, geconfronteerd wordt. Benedict Wydooghe, docent e-cultuur aan KATHO, is het dan ook niet eens met de negatieve connotatie van het begrip 'digitale kloof': "*Behalve de negatieve formulering, suggereert de digitale kloof de klassieke tweedeling die in een vorig tijdperk thuishoort. Alleen ingenieurs of bruggenbouwers weten de kloof tussen de information haves en information have-nots te overbruggen. Dit beeld klopt niet: we hebben geen specialisten nodig maar communicatie, interactie en vormingswerk. Bovendien is het geen zaak van eenrichtingscommunicatie: de docent, de vormingswerker is voor een stuk zijn autoriteit kwijt en dient vooral te luisteren en in te spelen waar hij kan. De kloof suggereert een statisch karakter maar de bestaande sociale ongelijkheid - klasse, leeftijd, sekse en etniciteit - wordt niet weerpiegeld op het net.*"<sup>5</sup>

## MULTIPLICATOREFFECT

Het verwerven van informatievaardigheden en het inschakelen van digitale media binnen de eigen leefwereld zijn niet enkel afhankelijk van de sociale positie. Het zijn vaardigheden die enerzijds nauw samenhangen met de 'gewone' vaardigheden van geletterdheid. Anderzijds zorgen digitale media voor een multiplicatoreffect, waardoor het inzetten van deze vaardigheden veel sterker kan renderen. Digitale media maken het adagium 'kennis is macht' alleen maar actueler. Anderzijds is deze kennis voor iedereen binnen handbereik mits het bezit van een computer, een internetverbinding en de juiste attitude. Een flinke portie durf en nieuwsgierigheid is mooi meegenomen. ICT verandert de wereld. Het heeft de macht om de verhoudingen die de wereld tot nu toe domineerden cruciaal te veranderen.

Deze veranderingen zijn echter niet vanzelfsprekend. Het erkennen van de meerwaarde van ICT en het leren omgaan met de content is cruciaal. Hierbij mag men niet uit het oog verliezen dat het moeilijker is voor onder meer laaggeschoolden, allochtonen en kansarmen om zich een weg te banen door deze informatiestroom. Ook jongeren worden schromelijk overschat. Ze bezitten fenomenale instrumentele vaardigheden: ze navigeren vingervlug door het nieuwe internet en laten hierbij hun ouders, leraars en begeleiders ver achter zich. Dit betekent echter *niet* dat ze de nodige kritische houding hebben ten opzichte van de inhoud. Bovendien spitsen deze vaardigheden zich vooral toe

op het vlak van de 'vrijtijdscontext' en minder op wat de maatschappij van hen verwacht op de arbeidsmarkt. In vergelijking met senioren hebben zij dan weer weinig last met het lineair denken. Met andere woorden: ze hebben de 'klikreflex'. Maar dit impliceert niet dat ze gemakkelijk de juiste informatie vinden, beoordelen en verwerken. Media-educatie en mediawijsheid worden daarom steeds belangrijkere concepten binnen het onderwijs.

In het algemeen kan men stellen dat het gebruik van ICT afhankelijk is van de hele leefwereld waarin elke persoon zich beweegt. Het hangt samen met de multimediatoepassingen die vrienden en familie gebruiken en die binnen de school- en werkomgeving courant worden gebruikt. Het valt hierdoor slechts gedeeltelijk samen met de sociologische categorieën die men gewoonlijk hanteert, zoals leeftijd, sekse, etniciteit en opleiding. Volgens Jan A.G.M. Van Dijk, expert op vlak van het thema informatieongelijkheid, zal de kloof samenvallen met "de mensen die ICT en informatie kunnen inzetten voor het verbeteren van de eigen positie, en de mensen die dat niet kunnen".<sup>6</sup> ICT is een cruciaal element in de informatiemaatschappij en netwerkmaatschappij. Enerzijds kan dit de oude verhoudingen openbreken, maar ander-

---

**In het algemeen  
kan men  
stellen dat het  
gebruik van  
ICT afhankelijk  
is van de hele  
leefwereld  
waarin elke  
persoon zich  
beweegt.**

---

zijds zullen er nieuwe, zelfs grotere maatschappelijke ongelijkheden kunnen ontstaan tussen gebruikers en niet-gebruikers. Om dit te vermijden moet het stimuleren van het gebruik van ICT kaderen binnen een bredere aanpak van het aanleren van informatievaardigheden. Indien we deze breuklijnen verwaarlozen, wordt de kloof tussen degenen die deze vaardigheden beheersen en degenen die ze niet beheersen enkel dieper, en mogelijk onoverbrugbaar.

### **VERSNIPPERDE PROBLEMATIEK, VERSNIPPERD BELEID**

De digitale kloof treft dus alle lagen van de maatschappij. Iedereen heeft zijn eigen drempels, afhankelijk van hoogstpersoonlijke kenmerken en omgeving. De digitale drempels overwinnen wordt een kwestie van maatwerk. Waar senioren momenteel een grote inhaalbeweging maken op vlak van ICT, worden er steeds nieuwe breuken zichtbaar. Iemand die tijdens het

uitoefenen van zijn job niet in contact komt met ICT of slechts een specifiek aspect ervan gebruikt, heeft vaak geen tijd om digitale vaardigheden te ontwikkelen. Dit is geen groep aan de onderkant van de maatschappij, maar kan toch een 'digitale kansengroep' zijn. De digitale kloof is een fenomeen waar iedereen deel van uitmaakt. Het beslaat zoveel verschillende groepen in de maatschappij en bestrijkt zo'n oppervlakte aan thema's, zoals e-cultuur, e-government, e-gezondheid, e-leren, e-mobiliteit en e-economie, dat het onmogelijk is om de digitale fitnesses van al deze onderwerpen te beheersen. Dit is een zwakte en tevens de sterkte van het medium.

De digitalisering van de maatschappij kan

aangewend worden om bruggen te bouwen tussen doelgroepen. Ze biedt de mogelijkheid om grenzen te laten vervagen, om kleinkinderen in contact te laten treden met hun grootouders, om onafhankelijk van opleiding kennis te vergaren, zowel fysiek als mentaal andersvaliden uit hun isolement te laten breken. Deze integratie moeten we stimuleren en ondersteunen. Mensen moeten geprikkeld worden om ICT aan te wenden om hun levenskwaliteit te verbeteren.

Naast vrienden en familie zijn socio-culturele en vrijetijdsorganisaties de ideale spelers om digitale kansengroepen de ogen te openen. En hier wringt vaak het schoentje. De organisaties kennen wel de interesses van hun doelgroepen, maar ze hebben zelf onvoldoende kennis over de manier waarop ze ICT kunnen aanwenden om op deze interesses in te spelen. Multimediale middelen vragen om een specifieke kennis en didactiek. Hiernaast moeten deze organisaties het vaak stellen met infrastructuur van een povere kwaliteit. Op deze laatste drempel focussen verschillende initiatieven van de overheid, maar de materiële omkadering

---

## **Naast vrienden en familie zijn socio-culturele en vrijetijdsorganisaties de ideale spelers om digitale kansengroepen de ogen te openen.**

---

van digitale initiatieven is nog steeds aan zwaktes onderhevig is, zoals het up-to-date houden van het materiaal en de dure internetaansluiting. De kloof op dit vlak kan echter vrij eenvoudig verholpen worden. Het plan van Van Quickenborne duidt op heel wat initiatief van de overheid op dit vlak. De opleiding, en vooral het prijskaartje ervan, wordt hierbij wat over het hoofd gezien. Het uitdelen van computers aan mensen zonder hen duidelijk te maken wat men ermee kan doen, is echter een omgekeerde beweging. Eerst moeten mensen geprikkeld worden, waarbij duidelijk wordt wat ze allemaal kunnen doen met multimedia. Binnen dit kader fungeert de jaarlijkse digitale week als een inspirerend activiteitenplatform. Driehonderd gratis activiteiten, gericht op zowel het brede publiek als op specifieke kansengroepen, laten mensen proeven van ICT en zetten Vlaamse initiatieven in de kijker.

Er is nood aan een combinatie van verschillende aspecten om de digitale kloof te overbruggen: een computer om thuis te oefenen, een goedkopere internetaansluiting, opleidingsmogelijkheden en – zeker niet onbelangrijk – de kennis van welke opleidingen voorhanden zijn en welke opleiding past bij wiens interesses en behoeften. Computers geven en hierbij gaat of een zeer beperkte opleiding voorzien, heeft daarom geen zin. Een *integrale aanpak* is dus cruciaal. De digitale kloof is een problematiek die bevoegdheidsoverschrijdend is: ze is onlosmakelijk verbonden met cultuur, onderwijs, armoedebestrijding, mobiliteit, bestuur, financiën, werkgelegenheid... Momenteel proberen deze verschillende domeinen ieder op de eigen manier de digitale kloof te overbruggen. De eerste stappen worden gezet in de richting van samenwerkingsverbanden en het bundelen van de krachten, maar om dit op een efficiënte manier te organiseren is er nood aan een overkoepelend platform. Een netwerk waarin de verschillende bevoegdheden elkaar ontmoeten en van elkaars projecten op de hoogte blijven. Niet enkel op beleidsniveau, maar ook binnen het werkveld is een kennisuitwisseling tussen verschillende domeinen noodzakelijk. Het Vlaams Steunpunt Nieuwe Geletterdheid draagt daar zijn steentje toe bij door initiatieven te verenigen in een netwerk. Budgetten worden op die manier effectief besteed, kennis wordt gedeeld en krachten verenigt.

Het is tijd voor een duurzame ondersteuning van digitalekloofinitiatieven waar alle overheden toe bijdragen. De digitale kloof is een problematiek van alle lagen van de bevolking. Projecten die de digitale kloof overbruggen, kunnen daarom een kruispunt vormen voor mensen met een verschillende sociale of culturele achtergrond, van verschillende leeftijden en met een verscheiden opleidingsniveau. Maar eerst is er nood aan structureel overleg en structurele financiering. Enkel op die manier wordt het potentieel van multimedia om de participatie van kansengroepen te verhogen en de sociale cohesie te versterken volledig benut.

## **BIOGRAFIE**

Laure Van Hoecke is historica en filosofe van opleiding. Zij is werkzaam bij het Vlaams Steunpunt Nieuwe Geletterdheid, een afdeling van LINC vzw. Het VSNG is een netwerk van organisaties, steden, gemeenten, bibliotheken, bedrijven, onderzoekscentra en overheidsinstellingen.

en die zich inzetten in de strijd tegen de digitale kloof. Ieder jaar organiseert het steunpunt de Digitale Week, een sensibiliseringscampagne rond het thema digitale kloof.

## BIBLIOGRAFIE

Valenduc, G. en Brotcorne, P. (2008) *'Ontwikkeling van digitale vaardigheden en verkleining van ongelijkheden.'* Namen / Brussel.

Van Dijk, J. (2003), *'De Digitale Kloof wordt dieper. Van ongelijkheid in bezit naar ongelijkheid in vaardigheden en gebruik van ICT.'* Amsterdam / Den Haag.

Vlaams Steunpunt Nieuwe Geletterdheid, (2009), *'Aanbevelingen inzake digitale kloof voor de Vlaamse regering.'* Leuven.

Wydooghe, B., (2009), *'De digitale kloof voorbij.'* (<http://gameovergames.skynetblogs.be>)

<http://www.vincentvanquickenborne.be/digitaalplannl.pdf>

## MEER WETEN?

Commissie Digitaal Vlaanderen, (2008), *Maatschappelijke beleidsnota Digitaal Vlaanderen*, Brussel.

Anne-Marie Moreas, (2007) *Digitale Kloof in Vlaanderen* (SVR Rapport), Brussel.

viWTA, (2007), *Dossier Armoede en Technologie*, Brussel.

Game over? Een blog over e-cultuur, <http://gameovergames.skynetblogs.be>

[www.vsnng.be](http://www.vsnng.be) – [www.digitaleweek.be](http://www.digitaleweek.be)

## NOTEN

1. Deze instrumentele vaardigheden zijn de basisvaardigheden die men nodig heeft om een computer te bedienen. Het zijn vaardigheden die te maken hebben 'met het manipuleren van hardware en software' (Valenduc, G. en Brotcorne, P. (2008) *Ontwikkeling van digitale vaardigheden en verkleining van ongelijkheden*, 11)
2. <http://www.vincentvanquickenborne.be/digitaalplannl.pdf>  
Noot: Het plan van Vincent Van Quickenborne spreekt wel degelijk van opleiding, maar in tegenstelling tot de plannen op vlak van infrastructuur, blijven zijn ideeën op dit vlak vrij vaag en worden hier geen budgetten aan gekoppeld.
3. Valenduc, G en Brotcorne, P. (2008), 22
4. Valenduc, G en Brotcorne, P., (2008) 12 & Vlaams Steunpunt Nieuwe Geletterdheid, (2009), *Aanbevelingen inzake digitale kloof voor de Vlaamse regering*.
5. Wydooghe, B., (2009) *De digitale kloof voorbij*. (<http://gameovergames.skynetblogs.be>)
6. Van Dijk, J. (2003), *De Digitale Kloof wordt dieper. Van ongelijkheid in bezit naar ongelijkheid in vaardigheden en gebruik van ICT*, 7.