

Niet om de knikkers, maar om het spel

Over de digitale versie van een
vergeten kinderrecht



Prof.dr.mr. Simone van der Hof





Woord vooraf

Het recht van het kind om in dit digitale tijdperk onbezorgd te kunnen spelen, zonder misleid of misbruikt te worden; daarover gaat de elfde Mulock Houwer-lezing. Simone van der Hof laat daarin zien dat het vaak vergeten recht op spelen zeker in deze tijd meer aandacht verdient. Ze legt uit hoe belangrijk digitaal spelen voor kinderen is geworden, maar ook welke vormen van dwang en uitbuiting ze daarin kunnen tegenkomen.

Simone van der Hof pleit voor een verplichte keuring van digitale producten en diensten op basis van de kinderrechten. Daarmee verlengt zij als het ware het voetspoor van Daan Mulock Houwer naar de huidige tijd. Hij wilde kinderen beschermen tegen dwang en exploitatie, maar kon in zijn tijd de digitale vormen daarvan nog niet vermoeden.

Met de jaarlijkse Mulock Houwer-lezing willen het Nederlands Jeugdinstituut en Defence for Children meer aandacht vragen voor het werk en de betekenis van pioniers, vernieuwers en invloedrijke denkers en doeners uit de geschiedenis van de jeugdzorg.

Daan Mulock Houwer (1903-1985) is een markante figuur uit de geschiedenis van de jeugdzorg. Opgegroeid in tehuizen zou hij op latere leeftijd een fervent pleitbezorger worden van modernisering in de jeugdzorg en de kindbescherming, waarbij het kind het uitgangspunt moest zijn.



Simone van der Hof

Simone van der Hof is wetenschappelijk directeur van het Instituut voor Metajuridica en hoogleraar Recht van Digitale Technologie bij het Centrum voor Recht en Digitale Technologie (eLaw) van de Faculteit Rechtsgeleerdheid van Universiteit Leiden.

Haar academische interesse gaat vooral uit naar de relevantie van kinderrechten voor een gezond en niet-schadelijk ontwerp en gebruik van digitale technologieën. Haar huidige onderzoek is onder meer gericht op privacy en gegevensbescherming. Ze is een van de ontwikkelaars van de Nederlandse Code voor Kinderrechten voor techontwikkelaars en betrokken bij het Europese project voor leeftijdsverificatie euCONSENT.

Colofon

© 2022 Nederlands Jeugdinstituut / Defence for Children

De Mulock Houwer-lezing is tot stand gekomen met ondersteuning van Pro Juventute en de Canon Zorg voor Jeugd.

Auteur Simone van der Hof

Eindredactie Jolanda Keesom

Fotografie (omslag) EyeEm

Vormgeving Punt Grafisch Ontwerp

Huisstijl Designink.nl



Niet om de knikkers, maar om het spel

Over de digitale versie van
een vergeten kinderrecht

Prof.dr.mr. Simone van der Hof



Inleiding

In zijn boek *No fear – geen angst* – uit 2010 schreef Tim Gill dat de wereld van kinderen kleiner wordt als het gaat om hun mogelijkheden om kind te zijn en vrij te spelen. Die afnemende vrijheid om te spelen komt onder meer door de sterkere controle en het verscherpte toezicht door volwassenen, ingegeven door risicodenken. Hierdoor hebben kinderen minder bewegingsvrijheid en is hun ongestructureerde vrije tijd voor recreatie en spel geslonken, mede onder invloed van groeiende prestatiedruk. Ook is de publieke ruimte minder aantrekkelijk en gastvrij geworden voor kinderen. Een voorbeeld: jaren geleden hadden mijn kinderen met hun vriendjes en vriendinnetjes van stukken hout die zij in de wijk hadden gevonden een hut gebouwd, verstopt in het beetje groen dat er was. Maar hun hut werd binnen de kortste keren verwijderd door de gemeente die vond dat het er maar rommelig uitzag. U kunt zich indenken hoe groot de teleurstelling bij de kinderen was.

Digitale technologie lijkt deze beperkende ontwikkeling in positieve zin te keren. Ten eerste ontstaat met de smartphone een onlosmakelijke verbinding tussen ouders en kinderen, ongeacht de fysieke afstand tussen hen. De smartphone is een soort digitale navelstreng die kinderen paradoxaal genoeg meer vrijheid kan geven omdat ze nog slechts enkele *swipes* verwijderd zijn van ouderlijk advies of toezicht; het is maar van welke kant je het bekijkt. Toegegeven, het is misschien geen echte vrijheid als de smartphone ook de functie van een volgapparaat krijgt. Lastige situaties zelf oplossen kan bovendien heel leerzaam zijn. Dat neemt niet weg dat zo'n digitale terugvaloptie kinderen toch iets van hun alsmaar gekrompen autonomie lijkt terug te geven.

Ten tweede creëert digitale technologie ook tal van nieuwe mogelijkheden voor digitaal spel dat de horizon van kinderen kan verbreden en kan bijdragen aan vrij spel. 'Kan' zeg ik nadrukkelijk, want digitaal spel vindt niet plaats in de publieke ruimte, zoals het geval is bij het bouwen van een hut of het spelen in een speeltuin. Het is veelal een commercieel aangeboden digitale dienst die ook door kinderen wordt gebruikt, maar doorgaans niet uitsluitend voor hen gemaakt of zelfs bedoeld is. Dat heeft grote consequenties voor kinderen en hun rechten.



Een vergeten recht

Sprekend over de rechten van kinderen wil ik beginnen met één recht in het bijzonder: het fundamentele recht van kinderen om te spelen. Dat wordt 'een vergeten recht' genoemd omdat er weinig aandacht voor is bij de implementatie van het Kinderrechtenverdrag. Het wordt ook wel gezien als 'een luxe recht'. En toegegeven, een dak boven je hoofd en drie gezonde maaltijden per dag zijn basisbehoeften die we ieder kind gunnen, maar die zelfs in Nederland niet voor alle kinderen vanzelfsprekend vervuld worden.

Dat neemt niet weg dat spelen ongelooflijk belangrijk is voor een gezonde en optimale ontwikkeling van kinderen. De kwalificatie van spelen als luxe recht is dan ook volkomen onterecht. Laat het kind kind zijn, pleitte Daan Mulock Houwer, en hij bedoelde daar zeker ook spelende kinderen mee. Het gebrek aan belangstelling voor dit recht is onterecht. Dus laat ik daar wat verandering in proberen te brengen door er iets meer over te vertellen.

Het recht om te spelen staat in artikel 31 van het VN-Verdrag voor de Rechten van het Kind 1989 dat ik verder afkort tot IVRK. Dit artikel 31 omvat meer specifiek *'het recht van kinderen op rust en vrije tijd om deel te nemen aan spel en recreatieve activiteiten die passen bij de leeftijd van het kind, alsook het recht om vrijelijk deel te nemen aan het culturele leven en de kunsten'*. In het vervolg zal ik voor het gemak spreken van het recht om te spelen of het recht op spel, waarbij elementen als rust, recreatie en cultuur natuurlijk ook in digitaal spel buitengewoon relevant zijn.

Waarom is spel zo belangrijk? Het VN-Kinderrechtencomité licht dat in 2013 heel krachtig toe in haar General Comment Nr. 17 over het recht op spel:

'Spel en recreatie zijn essentieel voor de gezondheid en het welzijn van kinderen en bevorderen de ontwikkeling van creativiteit, verbeelding, zelfvertrouwen, zelfredzaamheid, alsook fysieke, sociale, cognitieve en emotionele kracht en vaardigheden. Zij dragen bij aan alle aspecten van het leren; zij zijn een vorm van deelname aan het dagelijks leven en hebben een intrinsieke waarde voor het kind, louter door het plezier en de voldoening die zij verschaffen. Uit onderzoek blijkt dat spelen ook centraal staat in de spontane ontwikkelingsdrang van kinderen en dat het een belangrijke rol speelt in de ontwikkeling van de hersenen, vooral in de eerste jaren. Spel en recreatie vergemakkelijken het vermogen van kinderen om

te onderhandelen, een emotioneel evenwicht te vinden, conflicten op te lossen en beslissingen te nemen. Door hun betrokkenheid bij spel en recreatie leren kinderen al doende; zij verkennen en ervaren de wereld om hen heen; experimenteren met nieuwe ideeën, rollen en ervaringen en leren zo hun sociale positie in de wereld te begrijpen en te construeren.'

Met andere woorden: spel is niet alleen leuk, plezierig en ontspannend, maar ook cruciaal voor de optimale ontwikkeling van kinderen tot evenwichtige, sociale, mondige en creatieve volwassenen.

Het verdrag waarin dit recht is opgenomen, het IVRK, komt uit de tijd voordat de digitale apparaten bestonden die veel kinderen nu vrijwel dagelijks gebruiken. De aanzienlijke rol die digitale technologie vandaag de dag in het leven van kinderen speelt, hadden de opstellers dus zeker niet voor ogen. De rechten in het verdrag, ook het recht om te spelen, zijn echter techniekneutraal geformuleerd. Het maakt dus niet uit hoe kinderen hun spel vormgeven: met of zonder speelgoed, alleen of met anderen, binnen of buiten, en dus ook met of zonder digitale apparaten. Het recht is altijd van toepassing als iemand onder de achttien jaar is. Het VN-Kinderrechtencomité beaamt dit in General Comment 25 uit 2021. Voordat ik daar verder op inga, wil ik eerst toelichten hoe dat digitale spel eruit kan zien.



Verschijningsvormen van digitaal spel

Digitale technologieën in de vorm van spelletjes, sociale media en videoplatforms hebben nieuwe vormen van spel gecreëerd die kinderen aanspreken. Kinderen zijn fervente gebruikers van dergelijke digitale producten en diensten die hen talrijke mogelijkheden bieden voor speelse online bezigheden die bijdragen aan hun ontwikkeling. Ze leren nieuwe digitale vaardigheden, kunnen via de computer hun creativiteit uitdrukken en gaan ook online met hun vrienden om. Digitale technologieën bieden kinderen die vandaag opgroeien op vele manieren rijke speelervaringen. Met de introductie van digitale technologieën in hun leefwereld zijn niet zozeer de speeltypen veranderd, maar eerder mogelijkheden toegevoegd die de horizon van het spel in de kindertijd grondig verbreden. Misschien is die verbreding zelfs recht evenredig aan de beperking van het spelen buitenshuis die ik in mijn inleiding al even aanstipte.

Hoewel digitaal spel in veel opzichten op één lijn kan worden gesteld met meer traditioneel spel, zijn er ook digitale spelvormen ontstaan, zoals *gamen* en spelen in virtuele werelden, die niet bestonden voor kinderen totdat computers en mobiele apparaten voor iedereen vanzelfsprekend werden. We kunnen verschillende vormen van digitaal spel onderscheiden. Het ligt voor de hand om spel vooral te associëren met *gamen*. Dat is een containerbegrip voor allerlei soorten computerspellen die op een spelcomputer, PC, smartphone of tablet kunnen worden gespeeld. Voorbeelden voor *hardcore gamers* zijn *battle royal*-spellen als Fortnite, waarin je iedereen moet zien te overleven, of *first person shooters*, zoals CS Go, waarin je vanuit het eerste persoonsperspectief – al dan niet met een team – aan dynamische vuurgevechten deelneemt. Daarnaast bestaan er *role playing games*, waaronder World of Warcraft, waarin je met je spelpersonage bepaalde opdrachten moet vervullen. Ook zijn er open spelwerelden zoals Minecraft die de creativiteit stimuleren door speelplezier te bieden zonder vooraf bepaald doel. En velen van ons kennen wellicht de op een algemeen publiek gerichte *casual games*, zoals Wordfeud, Candy Crush en Solitaire.

Dit is maar een greep uit de eindeloze mogelijkheden om digitaal te spelen. De mogelijkheden om te spelen met behulp van digitale technologie zijn echter nog veel breder. Zo kan

er een speelelement zitten in allerlei digitale diensten die niet direct als *gaming* worden beschouwd. Denk aan educatieve apps, virtuele werelden, sociale media en videoplatforms. Kinderen kunnen bijvoorbeeld een video maken terwijl ze zitten te spelen of te gamen, en die video vervolgens op een videoplaatsen. Een wereldberoemd voorbeeld daarvan is Ryan die met zijn Toy Review op YouTube veel geld verdient en inmiddels zijn eigen speelgoed verkoopt.

Kinderen kunnen *streamen* op een platform als Twitch terwijl ze aan het gamen zijn. Ook het online publiceren van video's met korte sketches en dansjes is een vorm van spel. Het spelenderwijs maken van *online content* kan kinderen dus veel plezier geven en digitale vaardigheden leren.

Daarnaast zijn er vormen van hybride spel waarin digitale en fysieke spelelementen worden gecombineerd. Wat je meemaakt tijdens het digitaal gamen kun je bijvoorbeeld naspelen in je offline spel. Omgekeerd komt ook voor: je kunt traditioneel spel opnemen in je online spel, bijvoorbeeld verstoppertje spelen in een digitale game. Een andere hybride vorm is samen op afstand een bordspel spelen via Zoom.

Naast de verschillende vormen van digitaal spel bestaat er ook digitaal speelgoed waarmee kinderen kunnen spelen. Zogeheten 'slim speelgoed', ook wel *smart toys* genoemd, is zelf een computer die met het internet verbonden is. Dat speelgoed kan nog het uiterlijk van traditioneel speelgoed hebben, bijvoorbeeld van een pop of knuffelbeer, maar ook een speciaal voor kinderen ontworpen digitaal apparaat zijn, zoals een felgekleurde computer, robot of slim horloge. Spel met digitaal speelgoed kan samenvallen met eerdergenoemde vormen van digitaal spel omdat kinderen er bijvoorbeeld mee kunnen gamen of omdat spel een hybride vorm kan aannemen.

Op dit punt in mijn verhaal is het goed om er, net als het VN-Kinderrechtencomité in 2013, op te wijzen dat digitaal en fysiek spel volkomen door elkaar heen zijn gaan lopen. Tijdens het spelen schakelen kinderen vanzelfsprekend tussen het fysieke en het virtuele spel, ongeacht

het soort digitaal apparaat dat ze gebruiken. Terwijl ze verblijven in de fysieke wereld, worden steeds meer van hun ervaringen, en daarmee van hun spelmomenten, gemedieerd door digitale technologie in zijn uiteenlopende verschijningsvormen. Dat gaat zelfs zover dat zogenoemde 'immersieve' technologieën, zoals *virtual reality*, het spelende kind steeds geraffineerder onderdompelen in door de computer gegenereerde virtuele werelden. Daardoor kan het kind de sensatie krijgen dat het in een andere dan de fysieke wereld is gestapt. Een andere immersieve technologie, *augmented reality*, projecteert juist een digitale laag op de fysieke wereld en maakt die interactief en digitaal manipuleerbaar. In beide gevallen kunnen kinderen naast elkaar spelen, maar compleet verschillende werkelijkheden beleven.



Spel is essentieel, ook digitaal...

Als het VN-Kinderrechtencomité zich in 2013 voor het eerst uitgebreid buigt over het recht om te spelen, onderkent het ook al het belang voor kinderen van spel en ontspanning op platforms voor gaming en social media, en in virtuele werelden. In 2021 benadrukt het VN-Kinderrechtencomité dit nogmaals in General Comment 25 dat geheel handelt over de relatie tussen kinderrechten en digitale technologie. Wederom wordt daarin de positieve impact van spel op de ontwikkeling van kinderen genoemd. Dat heeft er natuurlijk mee te maken dat kinderen - zoals ik al eerder aangaf - op een vergelijkbare manier spelen en dezelfde speeltypen vertonen, of ze nu met of zonder digitale technologie spelen. In die zin heeft digitaal spel in principe dezelfde kwaliteiten als niet digitaal spel of hybride vormen van spel.

De kwaliteiten van spel en digitaal spel lopen sterk uiteen, maar zijn vermoedelijk heel herkenbaar, ook voor degenen die allang niet meer gespeeld hebben. Als je de vrijheid hebt om te spelen en om het spel zelf vorm te geven, dan is er sprake van intrinsieke motivatie om te spelen zonder specifiek doel. Dat kan leiden tot grote creativiteit in het bedenken van nieuwe spelvormen met digitale technologie en het creëren van eigen games en virtuele werelden met vrienden. Het competitieve karakter van gamen kan voor kinderen motiverend zijn, maar het uitvoeren van uitdagende taken of het oplossen van puzzels kan dat net zo goed zijn. Ook het je laten onderdompelen in een andere wereld dan de offline wereld om je fantasie uit te kunnen leven, draagt bij aan de ontwikkeling van kinderen. Doordat games en social media belangrijke ontmoetingsplaatsen voor kinderen en jongeren zijn, stimuleren ze hun sociale vaardigheden en het plezier om met anderen iets te creëren of te bereiken. Spel, digitaal of niet, zorgt voor een zekere luchtigheid in het leven: je hoeft je niet al teveel zorgen te maken over de gevolgen van je gedrag. Speelsheid is zo een natuurlijk onderdeel van het alledaagse leven. Je kunt genieten van vreemde, niet alledaagse situaties en lekker raar doen. Opmerkelijk genoeg zien kinderen het nemen van risico's ook als een kwaliteit van digitaal spel. Als dat in een gezonde en veilige omgeving gebeurt, kan het bijdragen aan de weerbaarheid van kinderen omdat ze leren omgaan met risico's. Tieners vinden het misschien zelfs leuk om risico's op te zoeken omdat het hen een gevoel van vrijheid en autonomie

geeft. Het nemen van risico's in games kan inhouden dat ze zich bezighouden met bijzonder uitdagende ervaringen die voortvloeien uit het spelontwerp, zoals 's nachts buiten zijn in een virtuele wereld of overleven in een game.

...maar kent ook uitdagingen

Het is overduidelijk dat spel ongelooflijk belangrijk is voor kinderen en dat digitale technologie daar tegenwoordig een belangrijke rol in speelt. Naast de gezonde en leuke uitdagingen van digitaal spel zijn er echter ook zorgelijke kanten. Digitaal spel kan kinderen frustrerende of zelfs schadelijke ervaringen bezorgen. De redenen hiervoor lopen uiteen. Deels kennen we die redenen al uit de fysieke wereld. Denk aan digitaal pesten dat overigens vaak samengaat met offline pesten. Denk aan uitbuiting van kinderen op gaming of social media platforms, in seksuele zin, maar ook door nieuwe vormen van kinderarbeid. Denk aan de confrontatie met gewelddadige, beangstigende of pornografische beelden in games en op social media waarvan we weten dat ze schadelijk kunnen zijn voor kinderen. Alhoewel deze problemen niet kenmerkend zijn voor het gebruik van digitale technologie, kan die technologie deze problemen wel ingewikkelder maken. Informatie kan zich snel verspreiden en is eenvoudig te zoeken en te manipuleren. Door ontwikkelingen als *deepfakes* kan dat manipuleren zelfs heel griezelige vormen aannemen: mensen worden woorden in de mond gelegd die ze niet hebben gezegd of vertonen gedrag dat ze nooit zelf hebben uitgevoerd, met reputatieschade of erger tot gevolg. Daar komt bij dat crimineel of anderszins schadelijk gedrag zich gemakkelijker over landsgrenzen heen voordoet en de identiteit van de plegers lastiger te achterhalen kan zijn.

Op sommige van deze nieuwe problemen hebben we nog geen goed antwoord. Stel, je avatar (miniatuurafbeelding van een persoon) wordt seksueel misbruikt in een virtuele wereld; is dat dan strafbaar? De emotionele en fysieke impact op de persoon die dit overkomt, is heel reëel. Of neem de algoritmes die je ongemerkt een digitaal konijnenhol van complotten en leugens intrekken. Die algoritmes kunnen ook je zwakke punten vinden en je onbewust dwingen tot beslissingen die je eigenlijk niet had willen nemen.

Daarmee zijn we bij het onderwerp dat ik verder wil behandelen: het ontwerp van digitaal spel dat mogelijk resulteert in economische uitbuiting van kinderen en een negatieve impact heeft op hun welzijn. Digitaal spel, zeker in de vorm van videogames, is erg populair onder kinderen en kan om eerdergenoemde redenen een belangrijke bijdrage leveren aan hun ontwikkeling. Maar dan moet het ontwerp van die games wel het belang en welzijn van de gamer centraal stellen, in dit geval dus van kinderen. En dat geldt ook voor andere vormen van digitaal spel. Dat brengt ons automatisch bij de knikkers uit de titel van deze lezing.



Hoe zit het nu met die knikkers?

Vroeger kocht je een digitale game in een kartonnen doos in de speelgoedwinkel, nam hem mee naar huis, stopte de CD-ROM in je computer, installeerde de game en ging spelen. Als je het spel had uitgespeeld, ging je weer naar de winkel, kocht een nieuwe doos enzovoorts. Gamers was met andere woorden nog heel vergelijkbaar met het spelen van een spelletje Monopoly uit een doos. Vandaag de dag is het aanschaffen van een game echter een stuk eenvoudiger: je gaat naar een digitale winkel, zoals Steam, Apple App Store of Google Play Store, en je downloadt direct de game naar het digitale apparaat waarop je het wilt spelen. Maar die eenvoud is schijn want de verdienmodellen die ten grondslag liggen aan games zijn een stuk geraffineerder en daarmee ingewikkelder geworden.

Natuurlijk zijn er nog steeds games die je, net als het spel in de doos uit de winkel, betaalt voor je ze downloadt waarna je zonder meer kunt spelen. Maar dat is niet meer hoe de meeste gamebedrijven hun geld verdienen. Het dominante verdienmodel is het genereren van geld in het spel zelf. Dat wil zeggen: de gamer heeft het spel gekocht of gratis gedownload, maar wordt vervolgens tijdens het spelen van de game geconfronteerd met de keuze om geld uit te geven. Een strategie die sinds 2006 in een veel verschillende vormen in games voorkomt, bestaat uit zogeheten 'microtransacties'. Bij microtransacties kunnen gamers, zoals de naam al zegt, tegen relatief kleine geldbedragen virtuele goederen kopen, zoals wapens, *skins*¹ en levens. Microtransacties kunnen zo met het ontwerp van het spel zijn verweven dat ze tot frustratie bij de gamer en potentieel hoge kosten leiden. Ik geef enkele voorbeelden. Zo denk je een *free to play*, dus gratis, spel te spelen, maar kom je er nadat je er al redelijk wat tijd in hebt gestoken achter dat je toch moet betalen om door te kunnen spelen. Of ontdek je dat sterke dan wel populaire personages waarvan je had verwacht dat ze bij het spel waren inbegrepen, alleen beschikbaar zijn als je ze koopt. Ook kun je er ineens achter komen dat je de game

¹ Skins zijn visuele aanpassingen in het spel, bijvoorbeeld door je spelpersonage een ander uiterlijk te geven, zonder dat dit het spelverloop beïnvloedt.

eigenlijk alleen kunt winnen als je betaalt; *pay to win* noemen ze dat. Daardoor ontstaat er dus een inherente onevenwichtigheid tussen spelers die misschien wel veel extra geld betalen en spelers die slechts tijd investeren, maar potentieel wel veel tijd.

Digitale spellen kunnen je bovendien verleiden tot snelle aankopen doordat ze kunstmatig schaarse creëren of doordat gewilde virtuele goederen maar heel kort worden aangeboden. U herkent vast nog dat dringende gevoel om snel te boeken als een hotelvergelijkingssite meldt dat er nog maar één hotelkamer beschikbaar is en er op dat moment al drie andere mensen naar kijken. Inmiddels mag dit niet meer, maar datzelfde principe wordt nog wel in games toegepast met de verkoop van virtuele items: koop nu, anders mis je de boot. En je mist wellicht niet alleen de boot, maar je verliest ook het spel.

Daarnaast worden er in games tegen betaling *loot boxes* aangeboden. Dat zijn virtuele kluisjes met een of meer virtuele voorwerpen die variëren in waarde of zeldzaamheid. Totdat je een loot box opent, weet je niet wat er in zit. Een speler kan een loot box 'vrijspelen' zonder extra betaling, maar krijgt ze dus ook tegen betaling aangeboden. Door het aanbod van betaalde loot boxes in games vervaagt de grens tussen spel en gokken.

De betaling van microtransacties gebeurt vaak met *in-game* valuta. Je koopt dus met euro's virtuele valuta — zoals Robux in Roblox, Minecoins in Minecraft en V-Bucks in Fortnite — en daarmee betaal je in het spel. Daarmee verdwijnt de relatie met de echte waarde van het geld waardoor je niet goed meer beseft wat iets kost. En al helemaal niet als je een snelle koopbeslissing moet nemen omdat een virtueel zwaard of een *skin* anders weer van de markt is verdwenen. Overigens gebruiken niet alleen games virtuele valuta. Op het videoplatform TikTok betaal je *gifts* met *coins* en die *gifts* kunnen TikTok-gebruikers aan de TikTok-creators — de naam zegt het al — cadeau doen tijdens een *live stream*, waarna de *gifts* automatisch veranderen in *diamonds* in het account van de creators die ze weer kunnen inwisselen voor echt geld. Volg je het nog? Onnavolgbaar is ook de waarde van *coins* en *diamonds* vanwege steeds veranderende en onbekende wisselkoersen die TikTok hanteert.

Behalve met microtransacties, en zichtbaarder dan de eerdergenoemde verdienstrategieën, verdienen games, videoplatforms en sociale media geld met het advertentiemodel. Tenzij je een abonnement neemt, krijg je tijdens het spelen om de paar minuten reclame te zien. Dat betekent dat deze platforms er alle belang bij hebben dat gamers en gebruikers blijven hangen. Hoe meer tijd ze er doorbrengen, hoe meer reclame ze zien, hoe meer persoonlijke gegevens er worden verzameld en hoe gericht op de persoon reclame kan worden getoond in de hoop dat deze effectiever is. Overigens zien we dat persoonsgegevens ook worden ingezet om gamers zo aan elkaar te koppelen dat de kans op microtransacties en daarmee op inkomsten voor het gamebedrijf wordt vergroot.

Om even terug te gaan naar de vergelijking met het Monopolyspel: stel je dus voor dat je een doos Monopoly koopt in de winkel, maar voordat je thuis kunt beginnen met spelen moet je eerst tegen ondoorzichtige wisselkoersen euro's omwisselen voor Monopolygeld. Je krijgt vervolgens een voorsprong op je medespelers als je om je medespelers af te troeven extra — met euro's gekocht — Monopolygeld investeert of loot boxes koopt in de hoop op een gewilde straat of een speelkaart met extra voordelen. De stapels speelkaarten op het bord zitten ook nog eens vol advertenties en in het speelbord is een algoritme verwerkt dat berekent wat je zwakke kanten zijn en zo het aantal betaalde transacties weet te maximaliseren. Ik weet niet hoe het met jou zit, maar mijn spelplezier zou heel snel verdwenen zijn. Zo'n Monopolyspel wil ik dan ook helemaal niet spelen, maar dit is wel de manier waarop games en sociale media hun geld verdienen.



De impact op kinderen en hun rechten

Het belang van het kind is een van de fundamentele beginselen van het IVRK. Dat beginsel betekent dat activiteiten zoals digitaal spelen geen schade mogen berokkenen aan kinderen en ook moeten bijdragen aan hun ontwikkeling en welzijn. Eerder stelden we al vast dat spel in belangrijke mate kan bijdragen aan ontwikkeling en welzijn. Daarom moeten we kinderen, ondanks de zorgen die er zijn, ook niet van digitaal spel uitsluiten. We moeten juist proberen die zorgen zoveel mogelijk weg te nemen. En daar moeten we kinderen zelf ook zoveel mogelijk bij betrekken want zij kunnen vertellen welke spelervaringen ze vervelend vinden en hoe plezierig digitaal spel eruit ziet. Ook wanneer schade misschien nog niet met zekerheid is vast te stellen, moeten we op basis van het voorzorgsbeginsel voorzichtig zijn en ons van bepaalde ontwerpkeuzes onthouden als er aanwijzingen zijn dat kinderen een negatieve invloed ondervinden van nieuwe vormen van digitaal spel.

Wat we nu echter zien is dat het belang van kinderen juist vaak niet of op zijn minst onvoldoende centraal staat bij mogelijkheden voor digitaal spel die commerciële partijen zoals gaming bedrijven en online video en social media platforms aanbieden. Welke impact kan dat hebben op kinderen en hoe verhoudt zich dat tot hun rechten zoals neergelegd in het IVRK? Ik geef weer enkele voorbeelden.

De rechten van kinderen op gezondheid en onderwijs komen in de verdrinking als spelen geen ontspannende activiteit is waarmee ze zich weer even kunnen opladen. Digitaal spel — of dit nu via games of via social media plaatsvindt — kan met voortdurende meldingen of dwingende stimulansen om te blijven spelen als je wilt winnen een continu beroep doen op de aandacht van kinderen en hun rust en slaap verstoren. Een gebrek aan slaap kan een negatieve impact hebben op de schoolresultaten van kinderen. In het Verenigd Koninkrijk gaf 69 procent van de 6- tot 17-jarigen in een recent onderzoek aan het lastig te vinden om te stoppen met spelen, ook al wilden ze dat wel. Alsmaar het gevoel hebben dat je iets moet, is bovendien onverenigbaar met de kwalificatie van spel door het VN-Kinderrechtencomité als een vrijwillige, intrinsiek gemotiveerde bezigheid. De autonomie van de speler omvat ook de vrijheid om te kunnen stoppen met spelen. Het ontbreken

van die vrijheid kan naast slaapdeprivatie en stress ook leiden tot sociaal-emotionele problemen. Hoewel een direct verband niet kan worden aangetoond, is het opmerkelijk dat problematisch gamegedrag is toegenomen sinds het verdienmodel van gaming is veranderd en er games met een oneindige speelduur zijn. Die toename houdt in dat er meer meldingen zijn van obsessief gamegedrag of zelfs gameverslaving. Daarnaast kan het doorbrengen van veel tijd met digitaal spel een negatieve impact hebben op de sociale omgeving buiten het spel. Denk aan conflicten in het gezin wanneer zogeheten *timed events* in games standaard tijdens de avondmaaltijd plaatsvinden. Bovendien lijken specifieke spelgenres vatbaarder voor problematisch speelgedrag dan andere. Dat zou verband kunnen houden met specifieke ontwerpkeuzes, waaronder beloningsmechanismen. Dit kan ook betekenen dat sommige spelgenres minder geschikt zijn voor kinderen van een bepaalde leeftijd als ze niet bijdragen aan hun welzijn. Of dat sommige spelgenres inherent moeilijker geschikt te maken zijn voor kinderen vanwege de ontwerpkenmerken die er door de keuze voor bepaalde verdienmodellen onlosmakelijk mee verbonden zijn. Specifieke aandacht moet in dat verband uitgaan naar het toevoegen van elementen die op gokken lijken, zoals de betaalde loot boxes. Kinderen en jongvolwassenen zijn bijzonder vatbaar voor gokken. Dat is ook de reden dat gokspellen in veel landen niet aan kinderen mogen worden aangeboden en dat advertenties niet op hen gericht mogen zijn. Er gaan stemmen op om loot boxes te verbieden omdat de juridische status ervan niet altijd eenduidig is: is het gokken of toch niet?

Het VN-Kinderrechtencomité vond de commercialisering van spel in 2013 al een buitengewoon zorgelijke ontwikkeling als het ging om de marketing van speelgoed en games. Vervolgens vroeg het in 2021 specifiek aandacht voor steeds handiger verborgen marketingstrategieën en voor manipulatieve spelaspecten waarbij het commerciële belang en niet het belang van het kind voorop staat. Relevant is dat niet alleen het recht op spel maar ook het recht op bescherming tegen economische exploitatie in artikel 32 IVRK een specifiek kinderrecht is. Intentie speelt een cruciale rol bij het ontwerp. Is het voornemen van de spelaanbieder erop gericht de speler een uitdagende, vermakelijke of spannende spelervaring te verschaffen? Of

is het voornamelijk of zelfs uitsluitend de bedoeling om als bedrijf economisch voordeel te behalen ten koste van het spelplezier van de speler? Natuurlijk moeten bedrijven met hun digitale diensten geld kunnen verdienen, maar in het laatste geval gebeurt dat niet op een manier die in het belang van kinderen is. Daarom kunnen ontwerpkeuzes worden aangemerkt als vormen van exploitatief ontwerp die voor kinderen niet mogen worden gebruikt. Dergelijke methoden worden beschouwd als een schending van de 'menselijke waardigheid van het kind of de harmonieuze ontwikkeling van de persoonlijkheid van het kind', zo stelt het VN-Kinderrechtencomité.

Alhoewel recht op bescherming tegen economische exploitatie traditioneel gezien gericht is op bescherming van kinderen tegen kinderarbeid, is het VN-Kinderrechtencomité er duidelijk over dat een ruimere uitleg van dit recht inhoudt dat de kwetsbaarheid van kinderen niet met winstoogmerk mag worden uitgebuit. De reden daarvoor is dat dit winstoogmerk een negatieve impact kan hebben op het welzijn en de gezonde ontwikkeling van het kind en zelfs schadelijk kan zijn, zowel economisch als sociaal en emotioneel. Door de verschuiving naar *in-game* verdienmodellen en de commerciële belangen die daarmee gepaard gaan, krijgt online economische uitbuiting van kinderen steeds meer aandacht. Meer specifiek gaat het bij economische uitbuiting in games om zogenoemde *dark patterns*: opzettelijk misleidende *interfaces* die gebruikers er ongewild toe aanzetten om bijvoorbeeld geld uit te geven of meer persoonlijke gegevens te delen dan ze zouden hebben gedaan als het een bewuste keuze was geweest. Specifieke voorbeelden daarvan zagen we eerder al langskomen: het versluieren van de werkelijke economische waarde van *in-game* valuta, automatische profilering van gebruikers voor het optimaliseren van winstgevend *in-game* gedrag en het dwingen van gebruikers tot *in-app* aankopen om hun spelprestaties te verbeteren.

Een andere ontwikkeling is het ontstaan van nieuwe vormen waarmee kinderen door online spel geld kunnen verdienen. Een voorbeeld is e-Sports: het competitief spelen van computerspellen in toernooien waarmee gamers potentieel veel geld kunnen verdienen. Dit kan worden beschouwd als een nieuwe vorm van kinderarbeid. Een andere manier waarop kinderen geld kunnen verdienen is het uitzenden van Twitch-streams waar kijkers donaties kunnen doen terwijl de gamer aan het spelen is. Kinderen kunnen ook te maken krijgen met speciale verzoeken, bijvoorbeeld om verleidelijk gedrag te vertonen. In het laatste geval kan economische uitbuiting samenvallen met seksuele uitbuiting van het kind. Geld verdienen door kinderen is niet noodzakelijkerwijs economische uitbuiting, zolang het maar gebeurt binnen de wettelijke beperkingen voor kinderwerk.

Daar waar economische exploitatie gepaard gaat met de verwerking van persoonsgegevens is ook het fundamentele recht van kinderen op gegevensbescherming in het geding. Die

gegevensbescherming kent in het geval van kinderen wettelijk een hoger niveau dan voor volwassenen. In dat verband noem ik hier ook kort het gericht op kinderen afvuren van steeds sensationelere inhoud, zoals complottheorieën en ander nepnieuws. Die houdt hen niet alleen langer aan het scherm gekluisterd en aldus meer reclame consumeren, maar die duwt hen ook een parallelle werkelijkheid in. Het VN-Kinderrechtencomité koppelt dit nadrukkelijk aan het recht van kinderen op vrijheid van gedachtevorming.

Hoe nu verder? Ik kan op dit punt uiteenzetten dat techbedrijven zich aan wettelijke regels moeten houden. Die regels zouden ook nu al paal en perk moeten stellen aan ontwerp van digitaal spel dat de rechten van kinderen niet respecteert zoals hiervoor beschreven. Maar daarmee lopen we dan wel achter de feiten aan want er zijn grote aantallen kinderen die digitaal spelen en *nu* te maken krijgen met ongezonde commerciële praktijken. Handhaving van de wet is ongelofelijk belangrijk en moet ook zeker gebeuren, maar het kost veel tijd en geld. We kunnen beter bedrijven vooraf dwingen goed na te denken over kindvriendelijk ontwerp van digitaal spel voordat ze hun digitale diensten in de markt zetten.



Gezond spel door kindvriendelijk ontwerp

Als je krentenbollen bakt, stop je de krenten er niet pas in als ze uit de oven komen. Dat is bij kindvriendelijk digitaal spel net zo. Een gezonde digitale spelomgeving voor kinderen creëer je door vanaf het begin voor een kindvriendelijk ontwerp van digitaal spel te kiezen. Met andere woorden: vanaf het idee voor een spel moet het belang van het kind centraal staan als kinderen dat spel mogelijk gaan spelen. Dat is geen sinecure want vaak wordt de impact van digitaal spel pas duidelijk als het gespeeld wordt. Bovendien worden digitale diensten die spelen mogelijk maken voortdurend doorontwikkeld. Het belang van het kind zou dan ook voortdurend meegenomen moeten worden in de gehele levenscyclus van digitaal spel. Vanaf het begin van de ontwikkeling van een idee, in iedere fase waarin de essentiële ingrediënten voor het spelverloop worden gekozen én bij het uitkomen van nieuwe versies van het spel moet worden beoordeeld wat de mogelijke impact is van het spel op de speler en hoe negatieve effecten worden vermeden.

Kindvriendelijk ontwerp betekent dat je een exploitatief en schadelijk ontwerp van je app of game vermijdt en dat spelers meer controle krijgen over de spelervaring door voor-geprogrammeerde instellingen die *hen* laten beslissen hoe ze het spel willen spelen. Voor kinderen moeten deze instellingen standaard worden afgesteld op de meest kindvriendelijke norm. Dat betekent: meldingen standaard uit, geen *autoplay*, dus geen automatische start van nieuwe filmpjes, schermtijd beperken tot wat gezond is, geen gepersonaliseerde advertenties, geen dwingend of misleidende microtransacties, toestemming van ouders voor andere microtransacties, geen virtuele valuta, geen op gokken gelijkende elementen, enzovoorts.

Recente ontwikkelingen laten zien dat het aan de voorkant inhouden van waarborgen bij de ontwikkeling van technologie steeds meer wordt omarmd. In september 2020 nam het Britse parlement de Age Appropriate Design Code – inmiddels Children's Code geheten – aan. Vorige maand is een vergelijkbare code aangenomen in Californië. Geïnspireerd door het Britse initiatief hebben we vanuit de Universiteit Leiden samen met de Waag in opdracht van het ministerie van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties de Code voor Kinderrechten

gemaakt. Deze code bestaat uit tien op kinderrechten gebaseerde beginselen die ontwerpers en ontwikkelaars van technologie moeten garanderen als ze apps of games ontwikkelen die misschien door kinderen worden gebruikt. Voorbeelden van beginselen in de code zijn: betrek kinderen en hun verwachtingen bij het ontwerp, zorg voor een kindvriendelijk privacy-ontwerp en voorkom te allen tijde economische exploitatie van kinderen en voor kinderen schadelijk ontwerp. De Europese Commissie is van plan om een Europese code op te stellen. Ondertussen worden er technische standaarden ontwikkeld voor kindvriendelijke technologie. Eind 2021 verscheen een Age Appropriate Design Standaard van het Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE). Een vergelijkbare Europese standaard wordt momenteel ontwikkeld.

Natuurlijk is het naïef om te denken dat met deze codes en standaarden de wereld van het digitale spel ineens is veranderd. We zien echter dat de Britse code die wettelijk afdwingbaar is, wel enig effect lijkt te hebben gehad: Youtube zet de autoplay bij tieners niet standaard aan en Instagram heeft gepersonaliseerde advertenties bij kinderen uitgezet. Hoewel de Britse code alleen kan worden gehandhaafd tegenover Britse kinderen zijn dit wel wereldwijde veranderingen. Tegelijkertijd zijn het pas kleine eerste stapjes. De Nederlandse Code voor Kinderrechten heeft op zichzelf geen juridische status, maar bedrijven moeten de wetgeving waarop de beginselen gebaseerd zijn natuurlijk wel naleven. Wat nu eigenlijk nog ontbreekt is een wettelijke verplichting tot het doen van een kinderrechten impact assessment (KIA) die openbaar moet worden gemaakt. In juni 2022 nam de Tweede Kamer een motie van die strekking aan. Zo'n KIA dwingt techbedrijven om in kaart te brengen wat de mogelijke positieve en negatieve impact van hun digitale producten en diensten op kinderen is, en uit te leggen hoe zij potentiële risico's voor kinderen hebben ondervangen. Een KIA is een continu proces want de impact wordt niet zelden vaak pas echt duidelijk in het gebruik van een app of game en blijft een punt van aandacht bij de doorontwikkeling ervan.



Spelen om het spelen

Ik kom tot een afronding. Daniël Quirijn Mulock Houwer, de man ter ere van wie deze lezing jaarlijks wordt gehouden, heeft de realisering van het IVRK niet meer meegemaakt. De wereld waarin hij leefde was ook een heel andere dan die waarin kinderen vandaag de dag opgroeien. Bovendien was zijn werkveld de jeugdzorg, waar ook uitdagingen liggen op het gebied van digitalisering die ik in deze lezing niet heb behandeld. Onze verhalen komen echter samen als het gaat om het recht van kinderen om kind te kunnen zijn. Spelen hoort zo vanzelfsprekend bij het kind kunnen zijn, dat het makkelijk wordt vergeten of ondergeschikt wordt gemaakt aan allerlei doelen van volwassenen die al snel ontaarden in dwang en ondermijning van het speelplezier.

Ik hoop dat ik met deze lezing duidelijk heb gemaakt waarom het belangrijk is met een kinder-rechtenblik te kijken naar de markt van digitaal spel en speelgoed. Met Daan Mulock Houwer deel ik het inzicht dat de ervaringen van kinderen centraal moeten staan bij de ontwikkeling van ideeën en activiteiten die hen raken. Daarom wil ik met hun ervaringen eindigen.

Op basis van een Brits onderzoek weten we dat kinderen digitaal spel vooral als divers, sociaal en stimulerend ervaren. Wel vinden ze niet-digitaal spel iets diverser, veiliger en stimulerender, en hebben ze daar een iets groter gevoel van voldoening bij. Fysiek spel blijft dus erg belangrijk. Zowel in digitaal als fysiek spel heeft echter een minderheid van de kinderen een gevoel van vrijheid. Dat komt onder meer doordat ze het gevoel hebben dat ze niet kunnen stoppen of moeten doen wat anderen willen. Bij digitaal spel is deze dwang vaak ingebakken in het spel en daar moet verandering in komen. Omdat de wet het voorschrijft én omdat kinderen het zelf verlangen.



Bibliografie

- Hof, S. van der, Hilten, S. van, Ouburg, S., Birk, M.V., Rooij, A.J. van (2022). "Don't Gamble With Children's Rights"—How Behavioral Design Impacts the Right of Children to a Playful and Healthy Game Environment. *Front. Digit. Health* 4:822933. doi: 10.3389/fdgth.2022.822933
- Hof, S. van der, Lievens, E., Milkaite, I., Verdoodt, V., Hannema, T., Liefwaard, T. (2020). The child's right to protection against economic exploitation in the digital world. *Int J Child Rights*. (2020) 28:833–59. doi: 10.1163/15718182-28040003
- Gill, T. (2007) *No Fear. Growing up in a Risk Averse Society*. London: Calouste Gulbenkian Foundation.
- Hern, A. (2021) Social media giants increase global child safety after UK regulations introduced. *The Guardian*. 5 September 2021. www.theguardian.com/media/2021/sep/05/social-media-giants-increase-global-child-safety-after-uk-regulations-introduced
- Livingstone, S., Pothong, K. (2021) *Playful by Design: A Vision of Free Play in a Digital World*. London: 5Rights Foundation. <https://digitalfuturescommission.org.uk/wp-content/uploads/2021/11/A-Vision-of-Free-Play-in-a-Digital-World>
- Rooij, A.J. van, Birk, M.V., Hof, S. van der, Ouburg, S., Hilten, S. van (2021). *Behavioral design in video games: A roadmap for ethical and responsible games that contribute to long-term consumer health and well-being*. Trimbo's institute, Eindhoven University of Technology & Leiden University for the Dutch Ministry of the Interior and Kingdom Relations. www.trimbos.nl/wp-content/uploads/2021/12/AF1965-Behavioral-design-in-video-games.pdf
- UN Committee on the Rights of the Child (2013). *General comment No. 17 2013 on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts* (art. 31) www.refworld.org/docid/51ef9bcc4.html
- UN Committee on the Rights of the Child (2016). *General comment No. 20 (2016) on the implementation of the rights of the child during adolescence*. <https://digitallibrary.un.org/record/855544>
- UN Committee on the Rights of the Child (2021). *General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment*. <https://docstore.ohchr.org/SelfServices/FilesHandler.ashx?enc=6QkG1d%2fPPRiCAqhKb7yhsklirKQZLK2M58RF%2f5F0v>

United Nations Children's Fund (UNICEF) (2019). *Child rights and online gaming: Opportunities & Challenges for children and the industry*. www.unicef-irc.org/files/upload/documents/UNICEF_CRBDigitalWorldSeriesOnline_Gaming.pdf

United Nations Committee on the Rights of the Child (1993). *UNCRC General Day of Discussion 1993. Economic Exploitation of Children. Report No.: UN Doc CRC/C/20* www.ohchr.org/EN/HRBodies/CRC/Documents/Recommendations/exploit.pdf

Verdoodt, V., Hof, S. van der, Leiser, M. (2020). *Child labour and online protection in a world of influencers. The Regulation of Social Media Influencers*. Cheltenham: Edward Elgar Publishing p. 98–124. doi: 10.4337/9781788978286.00013

Defence for Children

Defence for Children is een internationaal opererende organisatie die opkomt voor de rechten van kinderen. Defence for Children bevordert kinderrechten in Nederland en daarbuiten op basis van het VN-Kinderrechtenverdrag. Daadwerkelijke versterking van kinderrechten kan volgens Defence for Children alleen gerealiseerd worden als de rechten van kinderen vastgelegd zijn in wet- en regelgeving en er continu toezicht plaatsvindt op de naleving ervan. Defence for Children gebruikt het VN-Kinderrechtenverdrag en alle daaruit voortvloeiende jurisprudentie en andere internationale verdragen als uitgangspunt om kinderrechten geïmplementeerd te krijgen en de naleving te monitoren.



Contact: www.defenceforchildren.nl

Het Nederlands Jeugdinstituut

Het Nederlands Jeugdinstituut is een nationaal kenniscentrum over opgroeien. Een kansrijke jeugd voor ieder kind. Dat is waar we voor gaan. Het Nederlands Jeugdinstituut heeft en deelt kennis over wat goed en minder goed werkt bij het opgroeien. We willen dat ieder kind de kans krijgt om zich naar vermogen te ontplooien en op te groeien tot een veerkrachtige, actieve en zelfstandige volwassene. Dat is onze ambitie, daar gaan we voor.



Contact: www.nji.nl

Canon Zorg voor de Jeugd

De Canon Zorg voor de Jeugd maakt deel uit van een digitaal wikipendium dat op internet de geschiedenis van de brede sociale sector ontsluit (zie: www.canonsociaalwerk.eu). De Canon Zorg voor de Jeugd neemt de lezer mee langs hoogtepunten, dieptepunten en bijzonderheden van de moderne geschiedenis van het opvoeden, onderwijzen en opgroeien. Aan de hand van vensters wordt zicht geboden op de historische achtergronden van de zorg voor jeugdigen.



Contact: www.canonjeugdzorg.nl

Met de jaarlijkse Mulock-Houwer-lezing willen het Nederlands Jeugdinstituut en Defence for Children meer aandacht vragen voor het werk en de betekenis van pioniers, vernieuwers en invloedrijke denkers en doeners uit de geschiedenis van de jeugdzorg. Daan Mulock Houwer (1903-1985) is een markante figuur uit de geschiedenis van de jeugdzorg. Opgegroeid in tehuisen zou hij op latere leeftijd een fervent pleitbezorger worden van modernisering in de jeugdzorg en de kindbescherming, waarbij het kind het uitgangspunt moest zijn.

In deze elfde Mulock Houwer-lezing betoogt Simone van der Hof dat het vaak vergeten recht op spelen zeker in deze tijd meer aandacht verdient. Ze beschrijft hoe belangrijk digitaal spelen voor kinderen is geworden, maar ook welke vormen van dwang en uitbuiting ze daarin kunnen tegenkomen. Om kinderen tegen die negatieve gevolgen te beschermen pleit ze voor een verplichte keuring van digitale producten en diensten op basis van de kinderrechten. Daarmee verlengt zij als het ware het voetspoor van Daan Mulock Houwer naar de huidige tijd. Hij wilde kinderen beschermen tegen dwang en exploitatie, maar kon in zijn tijd de digitale vormen daarvan nog niet vermoeden.

De initiatiefnemers van de Mulock Houwer-lezing willen dat het werk en de betekenis van pioniers, vernieuwers en invloedrijke denkers en doeners uit de geschiedenis van de zorg voor de jeugd meer aandacht krijgen in de huidige zorg voor de jeugd en kindbescherming. De naam van de lezing verwijst naar de invloedrijke doener en denker Daniël Quirijn Robert Mulock Houwer (1903-1985), die in de geschiedenis van de kindbescherming en de zorg voor de jeugd een grote rol speelde en veel aandacht had voor het kind en zijn sociale omgeving. Wie zich verdiept in het gedachtegoed van Daan Mulock Houwer zal verrast zijn door de actuele betekenis van zijn werk.

