

Jongeren en digitale participatie

Een onderzoek naar de verbetering van de lokale digitale jongerenparticipatie



Stageperiode sept. '21 – jan. '22

Julia van Wanrooij (2157860)
Vereniging Nederlandse Gemeenten
Programma Versterking Lokale Democratie
Lokale Digitale Democratie | Democratie en Jongeren

Jennifer Lohman (docentbegeleider)
Jeroen Bruijns en Frank Speel (praktijkbegeleiders)

Nassaulaan 12 | 2514 JS | Den Haag | afdeling TLD
Zuid-Holland

Bestuurskunde/ Overheidsmanagement -academie veiligheid en bestuur
Avans Hogeschool 's-Hertogenbosch

Voorwoord

Geachte lezer,

In dit document treft u het onderzoeksrapport aan naar de verbetering van de lokale digitale jongerenparticipatie.

Het onderzoeksrapport is een onderdeel van de derdejaars meewerkstage die is uitgevoerd in de periode van 30 augustus 2021 tot en met 17 januari 2022 bij de organisatie Vereniging Nederlandse Gemeenten (VNG) in Den Haag op de afdeling Team Lokale Democratie.

Het onderzoek is uitgevoerd door Julia van Wanrooij, derdejaars student Bestuurskunde/Overheidsmanagement op de Avans Hogeschool in 's Hertogenbosch.

Er gaat een speciaal dankwoord uit naar de praktijkbegeleiders Jeroen Bruijns (beleidsmedewerker VNG) en Frank Speel (programmamanager Lokale Democratie) en de docentbegeleider Jennifer Lohman. Verder worden de geïnterviewden gemeenten en deskundigen enorm bedankt voor hun deelname en medewerking aan dit onderzoek.

Veel leesplezier toegewenst!

Managementsamenvatting

In de managementsamenvatting wordt beknopt de belangrijkste bevindingen beschreven uit dit onderzoeksrapport.

Aanleiding

In de jaren 60 zijn de eerste grootschalige onderzoeken gehouden over de betrokkenheid van jongeren in het politieke systeem (Easton & Dennis, 1969; Greenstein, 1965). Nu, zo'n 61 jaar later vinden die onderzoeken nog steeds plaats en wordt er nog steeds geconcludeerd dat jongeren zich weinig participeren (Ministerie van Algemene Zaken, 2021).

Maar hoe ontstaat die lage betrokkenheid? Jongeren zijn misschien niet geïnteresseerd in het politieke systeem of in Den Haag, maar ze zijn wel maatschappelijk geëngageerd (Netwerk Democratie, 2021). Jongeren hebben tegenwoordig meer de behoeften aan interactie tussen verschillende meningen (bijlage 10). Dus de participatie groeit, maar dan niet op de klassieke/traditionele manier van 60 jaar geleden die ook niet aansluit bij de behoeften van jongeren. Tegenwoordig groeit de jongerenparticipatie meer op andere digitale platforms zoals sociale media waarop jongeren zichzelf mengen in politieke discussies (UNICEF, 2020).

Het programma Democratie in Actie (DiA) is een samenwerkingsprogramma tussen de Vereniging Nederlandse Gemeenten (VNG), het ministerie van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties en beroeps- en belangenverenigingen van raadsleden, griffiers, wethouders, gemeentesecretarissen en burgemeesters (VNG, 2018). DiA kent zeven subdoelen en twee daarvan zijn het versterken van de lokale digitale democratie en het meer betrekken van inwoners binnen het participatieproces (VNG, 2018).

Nederlandse gemeenten worden door het project Digitale Democratie, wat zich in het programma DiA bevindt, gestimuleerd meer gebruik te maken van digitale middelen in het participatieproces. Hierdoor wordt er niet alleen een grotere, maar ook een meer diverse groep bereikt (Edwards & Kool, 2015). De behoefte aan digitalisering is groot onder de jongeren (Netwerk Democratie, 2021). Echter blijkt uit onderzoek van I&O research dat jongeren een lastige doelgroep zijn (2021). Zij hebben een andere motivatie en moeten dus op een andere manier in beweging gebracht worden. Dat maakt het voor gemeenten lastig en uitdagend.

In dit onderzoek is er gekeken naar welke digitale middelen inzetbaar zijn voor gemeenten om jongeren beter te betrekken in het digitale participatieproces.

Doelstelling

De doelstelling van het onderzoek is om uiteindelijk een adviesstuk met aanbevelingen op te leveren waaruit duidelijk wordt op welke digitale middelen gemeenten in moeten zetten om jongeren digitaal beter te betrekken in het digitale participatieproces.

Centrale vraag

Welke digitale middelen kunnen gemeenten inzetten om de digitale participatie van jongeren in de lokale digitale democratie te verbeteren?

Methode

Om een beter beeld te kunnen creëren over de toepassing van digitale jongerenparticipatie binnen lokale overheden is er gebruik gemaakt van een beleidskundige methode, namelijk de Engelse methode van A. Geul (2018).

Aan de hand van de Engelse of Ingenieurs methode van A. Geul (2018), waarbij beleid wordt geconstrueerd op basis van expertise, zijn er interviews gehouden met diverse deskundigen van organisaties die kennis hebben op het gebied van digitale jongerenparticipatie. Het doel van deze interviews was om erachter te komen hoe lokale overheden digitale jongerenparticipatie effectief kunnen inzetten en waar zij dan rekening mee moeten houden.

Doordat er in dit onderzoek geen nieuw beleid wordt ontwikkeld is alleen stap 3 van de beleidsmethode toegepast: 'Specificeer het lokale probleem'. Het onderzoek beschrijft geen probleem, maar wel een maatschappelijk vraagstuk. Door middel van interviews aan deskundigen is het vraagstuk gespecificeerd (zie bijlagen).

Belangrijkste resultaten en deelconclusies

De belangrijke resultaten en daarbij behorende conclusies worden per hoofdstuk beschreven.

De definitie van 'digitale democratie' luidt volgens A. de Zeeuw: "Het gebruiken van digitale technologie om democratische besluitvormingsprocessen te ondersteunen" (persoonlijke communicatie, 04 november 2021).

In tijden van routine zijn jongeren namelijk vaak de eersten die experimenteren op het gebied van nieuwe technologieën en digitale platforms (Kligler-Vilenchik & Literat, 2020). Door met name de komst van het Covid-19 virus is de behoeften aan digitalisering verder versterkt onder de jongeren. Door het actievare gedrag van jongeren op online platforms wordt het voor gemeenten makkelijker hen te bereiken. Meninge worden steeds meer gedeeld via online platforms waardoor jongeren zichzelf gaan mengen in politieke discussies (UNICEF, 2020). Doordat het discussiëren meer online gebeurt, wordt het voor jongeren laagdrempeliger om mee te doen en hun stem te laten horen. Hier ligt een kans voor gemeenten.

Vervolgens wordt er ingegaan op de inzet van digitale middelen voor jongerenparticipatie. Er zijn voor dit onderzoek in totaal vijf gemeenten bevroagd over de stand van zaken betreft digitale jongerenparticipatie. Uit onderzoek blijkt dat gemeenten steeds meer gebruik maken van digitale middelen in het participatieproces. Echter is het belangrijk dat deze inzet ook resultaat met zich meebrenge. In hoofdstuk 3 wordt een tabel weergegeven waarin de meest voorkomende middelen die worden ingezet voor digitale jongerenparticipatie worden toegelicht. Vervolgens worden er enkele praktijkvoorbeelden toegelicht die voortkomen uit de interviews met de gemeenten.

Er kan aan de hand van de interviews geconcludeerd worden dat het digitale middel sociale media het meest wordt ingezet binnen de gemeenten. Echter heerst dan de vraag of een digitaal middel als sociale media meteen als meest effectief kan worden beschouwd. In hoofdstuk vier wordt een tabel weergegeven die aangeeft wanneer een middel digitaal effectief is. Uit deze tabel kan geconcludeerd worden dat er niet één middel als meest effectief kan worden beschouwd, omdat er ook niet één groep jongeren is die dezelfde mening hebben. Voor het betrekken van jongeren in het digitale participatieproces zijn er enkele succesfactoren die helpen bij het op een juiste manier betrekken van jongeren:

1. Laat als gemeenten horen wat je met de input doet, en wat je ermee doet
2. Geef duidelijkheid en maak het digitaal participeren aantrekkelijk
3. Benader jongeren op de juiste manier
4. Denk vanuit de leefwereld van jongeren
5. Betrek jongeren vanaf het begin van de beleidscyclus.

(J. Daalderop, persoonlijke communicatie, 10 november 2021; M. Cadat, persoonlijke communicatie, 27 oktober 2021)

Eindconclusie

De centrale vraagstelling van dit onderzoek luidt:

“Welke digitale middelen kunnen gemeenten inzetten om de digitale participatie van jongeren in de lokale digitale democratie te vergroten?”

Aan de hand van adviezen en aanbevelingen wordt er antwoord gegeven op deze vraag. Hierdoor wordt uiteindelijk duidelijk welke middelen gemeenten kunnen inzetten om de digitale jongerenparticipatie te kunnen verbeteren.

Jongeren zijn moeilijk te bereiken. Lokale overheden hebben moeite met het vinden van een goede manier om jongeren digitaal te laten participeren. Toch is de behoeften aan digitalisering onder jongeren gegroeid. Daarnaast zijn jongeren vaak de eersten die experimenteren op het gebied van nieuwe technologieën. Door het al bestaande actieve gedrag van jongeren op digitale netwerken zou het voor gemeenten juist makkelijker moeten zijn om hen te bereiken. Hier ligt een grote kans!

Er worden op dit moment diverse middelen gebruikt om jongeren digitaal te betrekken. Uit het onderzoek blijkt dat het gebruik en de inzet van digitale middelen voor jongerenparticipatie nieuw is voor gemeenten, waardoor er weinig kennis en inzicht is over de middelen en daarnaast weinig ervaring met de effectiviteit ervan.

De meest voorkomende digitale middelen die worden ingezet binnen gemeenten voor digitale jongerenparticipatie zijn:

- Sociale media
- Digitaal jongerenpanel
- Digitaal jongerenplatform
- Enquêtes

Uit de interviews is gebleken dat sociale media het meest wordt ingezet om jongeren te motiveren digitaal te participeren. Echter luidt dan de vraag; is dit middel ook het meest effectief? Volgens J. Daalderop en een onderzoek van PEW-research blijkt dat jongeren sociale media niet als betrouwbaar ervaren waardoor de effectiviteit van het middel lager wordt.

Echter kan er volgens R. van Belkom niet één middel als meest effectief worden beschouwd door deskundigen voor het inzetten van digitale jongerenparticipatie. Het is belangrijk dat je als gemeente rekening houdt met de behoefte van de doelgroep jongeren. Om dat op een zo effectief mogelijke manier te doen zijn er bepaalde kritische succesfactoren die behoren tot het digitaal betrekken van jongeren. Zodra gemeenten hiermee rekening houden, dan wordt het digitaal participeren voor jongeren in hun gemeenten effectiever en aantrekkelijker.

Dus om antwoord te geven op de centrale vraagstelling: “Welke digitale middelen kunnen gemeenten inzetten om de digitale participatie van jongeren in de lokale democratie te vergroten?” Moet er voordat bepaald kan worden welke digitale middelen het best werken onder de digitale jongerenparticipatie eerst rekening worden gehouden met de behoeften van de jongeren; wat willen zij en wat zijn hun belangen? Vervolgens moet er gekeken worden naar de kritische succesfactoren waar gemeenten zich aan moeten houden, zodat het digitaal participeren voor jongeren aantrekkelijk wordt. Uiteindelijk kunnen de behoeften worden gekoppeld aan de digitale middelen en kan er een opsomming worden gemaakt van de best werkende middelen betreft digitale jongerenparticipatie.

Aanbevelingen

Uit de conclusie van dit onderzoek zijn een aantal aanbevelingen op te maken. De vraag heerst hoe de VNG/ afdeling Lokale Democratie kan bijdragen aan kennisversterking van gemeenten op het gebied van digitale jongerenparticipatie.

- De in totaal vijf gemeenten die zijn geïnterviewd voor dit onderzoek zijn slechts een kleine groep van de totaal 350 gemeenten in Nederland. Hierdoor is het onderzoek niet generaliseerbaar naar alle gemeenten. Daarom is er nader onderzoek nodig. De afdeling Lokale Democratie zou het onderzoek, zodra er tijd is, opnieuw moeten uitvoeren/ moeten vervolgen waarbij de 350 gemeenten in Nederland worden geïnterviewd over de inzet van digitale middelen voor jongerenparticipatie.
- Tegen de tijd dat gemeenten over een jaar meer ervaring hebben met digitale jongerenparticipatie zou de afdeling Lokale Democratie onderzoek kunnen doen naar de effectiviteit van de digitale middelen die worden ingezet in gemeenten. Doordat er nu nog te weinig ervaring is met digitale jongerenparticipatie, ligt die mogelijkheid er nog niet. Het is namelijk belangrijk voor de toekomst van de democratie in Nederland dat er op tijd geëvalueerd wordt, zodat de digitale jongerenparticipatie binnen gemeenten steeds sterker wordt.
- De kennis in gemeenten is laag op het gebied van digitale jongerenparticipatie. Om bestuurders binnen gemeenten te stimuleren aan de gang te gaan met digitale jongerenparticipatie zou de afdeling Lokale Democratie het onderwerp digitale jongerenparticipatie apart moeten opnemen in het takenpakket. Het onderwerp zou meer aandacht moeten krijgen binnen de VNG, waardoor er uiteindelijk meer kennis kan worden overgedragen naar gemeenten toe, ofwel dat het onderwerp hoger op de agenda komt te staan. Jongeren zijn de toekomst van de democratie.
- Niet alleen het perspectief vanuit gemeenten, maar ook vanuit jongeren is interessant. Om achter de behoeften van jongeren te komen met betrekking tot digitale jongerenparticipatie zou de afdeling Lokale Democratie alle jongeren in Nederland hierover moeten bevragen. Door een gebrek aan tijd is die mogelijkheid er nu niet geweest. Daarom zou er dan een representatieve doorsnee moeten worden gemaakt van de jongeren in Nederland; allochtoon, laaggeschoold, hooggeschoold, vluchteling enzovoorts. Vervolgens kan er worden doorgespeeld op hun behoeften en meegeven worden aan gemeenten in Nederland.
- De afdeling Lokale Democratie zou contact kunnen opzoeken met een communicatieadviseur om een communicatieplan op te stellen hoe de jongeren in Nederland kunnen worden bereikt. Dit communicatieplan moet zich richten op welke manier je jongeren bereikt en op welke manier je de jongeren moet aanspreken om hen digitaal te laten participeren.

Inhoudsopgave

Voorwoord.....	2
Managementsamenvatting.....	3
1 Onderzoeksverantwoording	9
1.1 Inleiding	9
1.2 Doelstelling	10
1.3 Centrale vraag.....	10
1.4 Bestuurskundige aanpak.....	10
1.4.1 De Engelse methode.....	10
1.5 Deelvragen/ onderzoeksvragen	10
1.6 Motivering keuze gemeenten	11
1.7 Informatie-verzamel plan	12
1.8 Geldigheid.....	14
1.8.1 Betrouwbaarheid	14
1.8.2 Validiteit.....	14
1.9 Bestuurskundig commentaar	15
1.9.1 People, Planet, Profit.....	16
2 Digitale democratie.....	17
2.1 Aanleiding digitale democratie	17
2.2 Digitale participatie onder jongeren	17
2.3 Digitale middelen.....	17
3 Digitale middelen voor jongerenparticipatie	18
3.1 Welke digitale middelen zijn er?.....	18
3.2 Meest toegepaste digitale middelen binnen gemeenten	20
4 Effectiviteit van middelen volgens deskundigen.....	21
5 Succesfactoren voor digitale jongerenparticipatie	23
6 Conclusie.....	25
6.1 Aanbevelingen.....	27
Literatuurlijst	28
Bijlage 1: interviewverslag Movisie	30
Bijlage 2: interviewverslag Jong RES	31
Bijlage 3: interview Nationaal Jeugdinstituut.....	32
Bijlage 4: interview project TJEKKIN.....	33
Bijlage 5: interview gemeente Altena	34
Bijlage 6: interview gemeente Apeldoorn	37
Bijlage 7: interview gemeente Rotterdam	40

Bijlage 8: interview gemeente Groningen	42
Bijlage 9: interview gemeente Alkmaar	44
Bijlage 10: diagram over het gedrag van jongeren in de sociale media.....	46
Bijlage 11: praktijkvoorbeelden van gemeenten die actief zijn op het gebied van digitale middelen voor jongerenparticipatie	47
Bijlage 12: handreiking digitale jongerenparticipatie	49

1 Onderzoeksverantwoording

1.1 Inleiding

De eerste grootschalige onderzoeken over de betrokkenheid van jongeren in de politiek zijn gehouden in de jaren 60. Deze besteedden vooral de aandacht op de integratie van jongeren in het politieke systeem. In die tijd werd geconcludeerd dat jongeren zich weinig participeren (Easton & Dennis, 1969; Greenstein, 1965). Nu, zo'n 61 jaar later, vinden er nog steeds onderzoeken plaats over in hoeverre jongeren zich participeren en ook hieruit wordt geconcludeerd dat jongeren dit niet tot vrij weinig doen. Onder andere stelde de staatscommissie parlementair stelsel in 2018 vast dat de stem van jongeren nog altijd wordt ondervertegenwoordigd in de democratie (Ministerie van Algemene Zaken, 2021). Ondanks onze representatieve democratie, voelen zij zich te weinig gehoord. Zo bleek uit onderzoek van I&O Research (Van Hal & Kanne, 2021, januari).

Maar, hoe komt dat nu? Jongeren zijn misschien niet geïnteresseerd in het politieke systeem of nieuwsgierig naar de situatie in Den Haag, maar ze zijn wel maatschappelijk geëngageerd (Netwerk Democratie, 2021). Bijvoorbeeld de protesten van de afgelopen tijd die door jongeren geleid worden. Jongeren hebben tegenwoordig meer de behoefte aan interactie tussen verschillende meningen (bijlage 10). Dus de participatie groeit, maar niet op de klassieke/ traditionele manier van 60 jaar geleden die ook niet aansluit bij de behoefte van jongeren. Tegenwoordig groeit die participatie juist meer op andere digitale platforms als sociale media waarop jongeren zichzelf mengen in politieke discussies (UNICEF, 2020).

Het programma Democratie in Actie (DiA) is een samenwerkingsprogramma tussen de Vereniging Nederlandse Gemeenten (VNG), het ministerie van Binnenlandse zaken en Koninkrijksrelaties en beroeps- en belangenverenigingen van raadsleden, griffiers, wethouders, gemeentesecretarissen en burgemeesters. Het programma richt zich op de versterking, vernieuwing en verbinding van de lokale democratie voor gemeenten en waar de ruimte is ook voor provincies en waterschappen (VNG, 2018). In dit onderzoek is de focus gelegd op gemeenten, zie hoofdstuk 1.6.

DiA kent zeven subdoelen binnen het programma en twee daarvan zijn het versterken van de lokale digitale democratie en het meer betrekken van inwoners binnen het participatieproces (VNG, 2018). In dit rapport wordt de focus gelegd op de groep jongeren tussen de 12 en 25 jaar oud die het recht hebben te participeren in hun eigen gemeente.¹

Door de komst van Covid-19 adviseert de overheid om thuis te blijven. Een van de gevolgen hiervan is de plotselinge toename van digitale middelen onder de gehele bevolking (Kligler-Vilenchik & Literat, 2020). Nederlandse gemeenten worden door het project Digitale Democratie, wat zich in het programma DiA bevindt, gestimuleerd gebruik te maken van digitale middelen in het participatieproces. Door dit proces meer op digitale wijze voort te zetten wordt er niet alleen een grotere maar ook een meer diverse groep bereikt (Edwards & Kool, 2015). In tijden van routine zijn jongeren namelijk vaak de eersten die experimenteren op het gebied van nieuwe technologieën en digitale platforms (Kligler-Vilenchik & Literat, 2020). De behoefte aan digitalisering is groot onder de jongeren (Netwerk Democratie, 2021). Echter blijkt uit onderzoek van I&O research dat jongeren een lastige doelgroep zijn (2021). Zij hebben een andere motivatie en moeten dus op een andere manier in beweging gebracht worden. Dat maakt het voor gemeenten lastig, maar ook zeker een uitdaging.

In dit rapport wordt er onderzoek gedaan naar welke digitale middelen inzetbaar zijn voor gemeenten om jongeren beter te betrekken in het digitale participatieproces.

¹ Uit een adviesrapport van De Raad van Volksgezondheid en Samenleving is gebleken dat 'jongeren' in de leeftijdscategorie 12 tot en met 25 jaar vallen (raad voor Volksgezondheid en Samenleving, juni 2018).

1.2 Doelstelling

De doelstelling van het onderzoek is om uiteindelijk een adviesstuk met aanbevelingen op te leveren waaruit duidelijk wordt op welke wijze gemeenten digitale middelen in moeten zetten om jongeren digitaal beter te betrekken in het digitale participatieproces.

1.3 Centrale vraag

Welke digitale middelen kunnen gemeenten inzetten om de digitale participatie van jongeren in de lokale digitale democratie te verbeteren?

1.4 Bestuurskundige aanpak

Om een beter beeld te kunnen creëren over de toepassing van digitale jongerenparticipatie binnen lokale overheden is er gebruik gemaakt van een beleidskundige methode, namelijk de Engelse methode van A. Geul (2018).

1.4.1 De Engelse methode

Aan de hand van de Engelse of Ingenieurs methode van A. Geul (2018), waarbij beleid wordt geconstrueerd op basis van expertise, zijn er interviews gehouden met diverse deskundigen van organisaties die kennis hebben op het gebied van digitale jongerenparticipatie. Het doel van deze interviews was om erachter te komen hoe lokale overheden digitale jongerenparticipatie effectief kunnen inzetten en waar zij dan rekening mee moeten houden.

Doordat er in dit onderzoek geen nieuw beleid wordt ontwikkeld is alleen stap 3 van de beleidsmethode toegepast: 'Specificeer het lokale probleem'. Het onderzoek beschrijft geen probleem, maar wel een maatschappelijk vraagstuk. Door middel van interviews aan deskundigen is het vraagstuk gespecificeerd (zie bijlagen).

1.5 Deelvragen/ onderzoeksvragen

1. Wat is digitale democratie?
2. Maken gemeenten gebruik van digitale middelen voor jongerenparticipatie?
 - 2.1 Welke digitale middelen zijn er?
 - 2.2 Welke digitale middelen worden binnen de gemeenten het meest toegepast?
3. Welke middelen zijn volgens de professionals en deskundigen het meest effectief?
4. Wat zijn de succesfactoren bij het betrekken van jongeren in de digitale participatie?

1.6 Motivering keuze gemeenten

In dit hoofdstuk wordt gemotiveerd waarom de keus is gemaakt om onderstaande vijf gemeenten te onderzoeken.

- Altena
- Apeldoorn
- Rotterdam
- Groningen
- Alkmaar

Voor het onderzoek was het belangrijk dat de juiste gemeenten werden onderzocht. Gemeenten die ervaring hebben met digitale jongerenparticipatie en het gebruik van digitale middelen.

Om de juiste keuze te maken zijn er verschillende collega's binnen de VNG benadert en aan iedere deskundige tijdens de interviews gevraagd welke gemeenten zij het meest geschikt vonden voor dit onderzoek. Uiteraard is er ook zelf onderzoek gedaan naar de best passende gemeenten binnen het onderzoek. Veel gemeenten maken gebruik van een digitaal jongerenloket waarin jongeren hun vragen kunnen stellen over school, werk en inkomen. Ofwel veel gaat digitaal voor jongeren voor het regelen van eigen zaken zoals net beschreven, echter weinig gemeenten zijn gevorderd in het toepassen van digitale jongerenparticipatie bij het creëren van ideeën of maken van beslissingen voor maatschappelijke thema's en dat maakte het een lastige zoektocht.

Uiteindelijk is er gekozen voor vijf gemeenten die actief zijn in digitale jongerenparticipatie.

Gemeenten die voldoende hebben geïnformeerd over de eigen stand van zaken betreft digitale jongerenparticipatie. Er is gekozen voor een kleine gemeente; Altena, drie middelgrote gemeenten (G40) gemeenten; Apeldoorn, Alkmaar en Groningen en een grote gemeente uit de vier grootste gemeenten (G4); Rotterdam.

Kortom, een mix van verschillende gemeenten in grote en stand van zaken betreft digitale jongerenparticipatie wat het onderzoek enorm interessant en uitdagend heeft gemaakt.

1.7 Informatie-verzamel plan

In dit hoofdstuk wordt per deelvraag duidelijk omschreven op welke manier er informatie is verzameld. Bij iedere deelvraag is gebruik gemaakt van zowel desk -als field research.

Deelvraag 1: Wat is digitale democratie?

Het vinden van een juiste definitie voor 'digitale democratie' was vrij lastig. Tijdens een presentatie van Netwerk Democratie kwam de definitie naar voren. De presentatie werd destijds gegeven door A. de Zeeuw.

Het hoofdstuk is verder verdeeld in drie delen; Aanleiding digitale democratie, digitale participatie onder jongeren en digitale middelen. Zo kon de focus beter worden gelegd per onderwerp en werd voorkomen dat informatie verkeerd werd genoteerd. Voor het beantwoorden van deze deelvraag is vooral gebruik gemaakt van deskresearch.

Aanleiding digitale democratie

In dit onderdeel wordt de aanleiding tot de digitale democratie beschreven. Hiervoor is gebruik gemaakt van een Emma artikel betreft de inspiratiegids Digitale Participatie, een artikel van VNG en een onderzoek van Ipsos betreft de verkiezingen. Met name het Emma artikel was een belangrijke bron voor het vervolg van het onderzoek. Hierin wordt in kaart gebracht welke werkvormen op welke digitale manier in kaart kunnen worden gebracht.

Digitale participatie onder jongeren

Vervolgens wordt digitale democratie ingekaderd tot digitale participatie onder jongeren, het onderwerp van dit onderzoek. Er is gebruik gemaakt van een wetenschappelijk onderzoek wat ingaat op de ondervertegenwoordiging van jongeren in politieke besluitvorming: Easton & Dennis, 1969; Greenstein, 1965.

Deze paragraaf beschrijft de aanzet tot digitale participatie onder jongeren en waar de kansen liggen voor gemeenten. Met name uit het verkiezingsonderzoek van Ipsos is veel informatie verkregen. Hieruit kwamen veel feiten naar voren dat gemeenten moeite hebben met het op een juiste manier betrekken van jongeren (Timmermans, 2019).

Digitale middelen

In deze paragraaf wordt kort beschreven welke digitale participatiemiddelen bekend zijn. Hiervoor zijn er interviews afgenomen met deskundigen en gemeenten.

Deelvraag 2: Maken gemeenten gebruik van digitale middelen voor jongerenparticipatie?

In dit hoofdstuk wordt gebruik gemaakt van zowel desk -als fieldresearch. In het hoofdstuk wordt beschreven dat gemeenten over het algemeen meer gebruik maken van digitale middelen om digitale participatieprocessen voort te zetten. Hiervoor is een wetenschappelijk onderzoek gebruikt van de Radboud Universiteit Nijmegen. Dit onderzoek beschrijft de potentie van digitale burgerparticipatie om zo een meer diverse groep te bereiken, zoals jongeren (Dijkstra, 2019).

Vervolgens worden er een aantal praktijkvoorbeelden beschreven die verstrekt zijn uit de interviews met de vijf gemeenten.

2.1 Welke digitale middelen zijn er?

Er is voor het beantwoorden van deze vraag een opsomming gemaakt van de digitale middelen die kunnen worden ingezet in digitale jongerenparticipatie processen. De informatie hiervoor is verstrekt uit de interviews met deskundigen. Het was lastig om een totaalbeeld te krijgen. Tijdens het onderzoeken is gebleken dat de kennis bij de deskundigen en gemeenten op het gebied van digitale jongerenparticipatie erg laag is.

2.2 Welke digitale middelen worden binnen de gemeenten het meest toegepast?

Om deze vraag zo overzichtelijk mogelijk te kunnen beantwoorden wordt er in deze paragraaf een tabel weergegeven. In deze tabel wordt per middel aangegeven hoeveel van de geïnterviewde gemeenten er gebruik van maken. Om achter deze informatie te komen zijn er interviews afgenomen met vijf gemeenten.

Deelvraag 3: Welke middelen zijn volgens de deskundigen het meest effectief?

Voor het beantwoorden van deze deelvraag zijn de interviews van J. Daalderop en M. Wiegman gebruikt (bijlagen). Hierdoor kon de effectiviteit van een enquête en sociale media goed worden beschreven. Echter benoemde M. Wiegman dat er over het algemeen nog maar weinig kennis is met betrekking tot de effectiviteit van een digitaal jongerenplatform of panel. Er is tot heden nog geen onderzoek over gedaan, omdat het een nieuw middel is voor gemeenten. Daarom is er, omdat er geen informatie over verstrekt is, gekozen om dit ook zo te beschrijven in de tabel.

Om een goede conclusie te kunnen trekken over de effectiviteit van de inzet van digitale middelen, is ervoor gekozen om contact op te nemen met R. van Belkom; senior onderzoeker bij Stichting Toekomstbeeld der Democratie. Hij gaf de conclusie dat er niet één meest effectief middel bestaat. Heel veel digitale middelen werken effectief op jongeren, zodra er rekening wordt gehouden met de behoeften van jongeren en daarnaast succesfactoren om digitale jongerenparticipatie binnen lokale overheden effectief te laten verlopen.

Deelvraag 4: Wat zijn de succesfactoren bij het betrekken van jongeren in de digitale democratie?

Opnieuw is voor deze deelvraag een combinatie gebruikt van zowel desk-als fieldresearch. Er worden in deze bron niet veel nieuwe bronnen gebruikt. Zoals het artikel van de VNG (2021) en het onderzoek van Van Hal & Kanne, 2021 komen er opnieuw in voor. Ook enkele nieuwe bronnen als een onderzoek van I&O research over moeilijk bereikbare doelgroepen zijn gebruikt voor deze deelvraag. Deze bron geeft een opsomming over moeilijk bereikbare doelgroepen waar de doelgroep 'jongeren' er een van is. Deze bron is in het onderzoek toegepast omdat het een aanleiding geeft tot het feit dat gemeenten het lastig vinden zich te plaatsen in de leefwereld van jongeren.

Vervolgens is er op het gebied van fieldresearch gebruik gemaakt van drie interviews; Het Nationaal Jeugd Instituut, Movisie en het project Tjekkin². De respondenten hadden tijdens het gesprek veel informatie verstrekt over waar je als gemeenten rekening mee moet houden om het digitale participatieproces voor jongeren zo effectief mogelijk te laten verlopen. Dit was nuttige informatie. De factoren zijn in de vorm van een opsomming vermeld in het onderzoek wat het overzichtelijker maakt.

² Het project is een digitaal jeugdplatform. Het idee achter dit platform is dat jongeren en andere doelgroepen mee mogen denken over het verbeteren van de jeugdhulp. Uiteindelijk is de kern van dit project; *het beter digitaal betrekken van jongeren binnen maatschappelijke thema's*.

1.8 Geldigheid

In dit hoofdstuk wordt uitgebreid beschreven hoe de betrouwbaarheid en validiteit is gewaarborgd binnen het onderzoek. Betrouwbaarheid en validiteit zijn twee belangrijke eisen waar een rapport aan moet voldoen en deze worden hieronder toegelicht.

1.8.1 Betrouwbaarheid

Om de betrouwbaarheid van het onderzoek zo goed mogelijk te kunnen waarborgen zijn er een aantal handelingen verricht. De bronnen die voor het onderzoek gebruikt zijn, zijn op een nauwkeurige wijze gezocht. Hiermee wordt bedoeld dat er is gekeken naar onder andere de publicatiedatum en de schrijver van de bron;

- Is de bron niet ouder dan vijf jaar?
- Wat is de functie van de schrijver?
- Is de schrijver de onderzoeker?

Daarnaast is er tijdens de interviews met deskundigen en de gesprekken met onder andere de praktijkbegeleider(s) en andere collega's binnen DiA gevraagd naar bronnen. Enkele bronnen zijn hierdoor direct afkomstig van de organisatie en dat heeft de betrouwbaarheid versterkt.

Wat betreft de interviews is er geprobeerd zoveel mogelijk gelijkwaardigheid in de vragen aan te brengen. De respondenten zijn bevraagd met een eenzelfde vragenlijst.

De interviews zijn uiteindelijk in verband met het Covid-19 virus via Teams gehouden. De camera stond bij iedereen aan, waardoor je ondanks dat er online met elkaar is gecommuniceerd de emoties en gezichtsuitdrukkingen van de respondenten kon zien.

1.8.2 Validiteit

Om de validiteit (meten wat je wilt weten) van het onderzoek zo goed mogelijk te kunnen waarborgen zijn er buiten de hoofdvraag ook deelvragen opgesteld, waardoor er specifiekere informatie is verstrekt door de respondenten. Tevens is er gezocht naar bruikbare bronnen die antwoord hebben gegeven op de deelvragen. Er is geprobeerd zoveel mogelijk diversiteit aan te brengen in het bronnengebruik, zodat het onderzoek vanuit verschillende perspectieven is beredeneerd. Met diversiteit wordt verschillende bronnen van verschillende onderzoek als het onderzoek van Anderson & Jiang, 2018 en een onderzoek van UNICEF (2020).

Betreft de externe validiteit dient een opmerking te worden gemaakt (Merkus, 2021). In totaal zijn er voor dit onderzoek interviews gehouden met vijf gemeenten en vier deskundigen. De vijf gemeenten zijn slechts een kleine groep van de totaal 350 gemeenten in Nederland die wel of niet actief zijn op het gebied van digitale jongerenparticipatie. Er kan dus over het algemeen niet gesteld worden dat deze vijf gemeenten generaliseerbaar zijn naar allen gemeenten in Nederland. Dit geldt ook voor de vier deskundigen die geïnterviewd zijn.

Om toch enigszins de externe validiteit tegemoet te komen is geprobeerd een brede selectie van diverse gemeenten te maken. Onder andere gemeenten uit de vier grootste gemeenten (G4) en de veertig middelgrote steden (G40) zijn geselecteerd voor dit onderzoek. Hierover is meer beschreven in paragraaf 1.6.

Voor het opstellen van de interviewvragen is geprobeerd de constructvaliditeit zo hoog mogelijk te houden (Dingemanse, 2021). De vragen waren zo opgesteld dat er telkens specifiek naar aspecten werd gevraagd die relevant waren voor het onderzoek. Een voorbeeld hierbij; *welke digitale middelen zijn volgens u het meest effectief om jongeren digitaal te betrekken?*

Voor het vinden van de juiste respondenten is specifiek gezocht naar de deskundigheid op het gebied van digitale jongerenparticipatie. Echter is gebleken dat het zoeken naar respondenten aan de hand van bovenstaande steekwoorden niet altijd de juiste kwaliteit op heeft geleverd. Bij een van de geïnterviewden bleek dat deze persoon weinig kennis had over het onderwerp. Dit is van tevoren een inschattingsfout geweest, waardoor er tijdens het interview niet is gemeten wat gemeten had moeten worden.

1.9 Bestuurskundig commentaar

Het programma Democratie in Actie kent zeven subdoelen en twee daarvan zijn het versterken van de Lokale Digitale Democratie en het meer betrekken van inwoners binnen het participatieproces (VNG, 2018). Vanuit hier zijn twee projecten ontstaan; Digitale Democratie en Jongeren & Democratie. Het project Digitale Democratie ziet de rol van digitalisering in de verhouding overheid en inwoner toenemen. Onder jongeren heerst een lage participatiegraad, maar de wil om te participeren is er wel (Netwerk Democratie, 2021). Door onder andere de komst van het Covid-19 virus is de behoeften aan digitalisering onder jongeren gegroeid. Hierdoor ontstaat er een interessante kans voor lokale overheden.

Door vanuit een bestuurskundige blik naar dit vraagstuk te kijken heerst de vraag waarom er nog zo weinig ervaring is met de inzet van digitale middelen voor jongerenparticipatie. En moeten deze overheden investeren om juist in deze tijden de stem van jongeren meer te laten horen? Het wordt voor gemeenten ook lastig gemaakt. Uit onderzoek van I&O research blijkt dat jongeren een lastige doelgroep zijn (2021). Zij hebben een andere motivatie en moeten dus op een andere manier in beweging gebracht worden. Echter kan dit ook gezien worden als een uitdaging. Het onderwerp 'digitale jongerenparticipatie' zou hoger op de agenda moeten komen te staan, zodat gemeenten het belang van digitale jongerenparticipatie gaan inzien.

Als de vorm waarin het gebeurt en de aandacht die het nodig heeft geboden wordt, dan is er een grote kans dat er substantieel meer jongeren betrokken worden bij belangrijke keuzes die gemaakt moeten worden door de gemeenten. Hoe meer jongeren hun stem laten horen hoe beter de gemeenten kunnen inspelen op de behoeftes die er zijn bij de jongeren.

1.9.1 People, Planet, Profit

In deze paragraaf wordt er naar aanleiding van de aanbevelingen die gedaan zijn in dit onderzoeksrapport een beschrijving gegeven over hoe er op lange termijnrekening wordt gehouden met de duurzaamheid (People, Planet en Profit). In dit onderzoek is met name People en Profit van belang.

People

Bij de 'P' van People draait het om de aandacht voor de mensen, medewerkers en gesprekspartners (Techniek Nederland, z.d.).

De aanbevelingen die gedaan zijn in dit onderzoeksrapport hebben gevolgen voor de medewerkers binnen de afdeling Lokale Democratie. De taken die worden toebedeeld zullen boven op het huidige takenpakket komen, waardoor er meer inspanning wordt gevraagd. Om de druk niet te hoog te leggen binnen de afdeling kan er eventueel een toekomstige stagiair worden ingezet.

Profit

De 'P' van Profit draait om in hoeverre de aanbevelingen duurzaam zijn op het gebied van financiën (Techniek Nederland, z.d.).

De omschreven aanbevelingen geven geen reden om het team op de afdeling uit te breiden door nieuwe werknemers te werven, dit bespaart kosten. Echter zal het wel nodig zijn eventueel stagiaires te werven om bepaalde onderzoeken uit te voeren. Hier zijn financiële middelen voor nodig, maar het bespaart veel.

Het opstellen van het communicatieplan zal kosten met zich meebrengen, maar als de communicatieafdeling van de VNG in staat is om een gericht communicatieplan te schrijven voor de doelgroep dan hoeft er niet extern gezocht te worden naar partners waardoor er dus geen extra kosten bij hoeven te komen.

Planet

Het rapport bevat een onderzoek naar de verbetering van digitale jongerenparticipatie in lokale overheden. Aangezien de 'P' van Planet draait om de aandacht voor het milieu (Techniek Nederland, z.d.) hoeft hier verder geen aandacht aan te worden besteed.

2 Digitale democratie

In dit hoofdstuk wordt er dieper ingegaan op de definitie van het begrip ‘digitale democratie’.

De definitie is als volgt volgens A. de Zeeuw:

“Het gebruiken van digitale technologie om democratische besluitvormingsprocessen te ondersteunen” (persoonlijke communicatie, 04 november 2021).

2.1 Aanleiding digitale democratie

In 2017 is er een staatscommissie aan het werk gezet om te onderzoeken of het parlementaire stelsel beantwoordde aan de eisen van de tijd. Een van de maatschappelijke ontwikkelingen waarnaar gekeken werd was de invloed van digitalisering en sociale media op de democratie en het parlement. (De Nederlandse Grondwet, z.d.)

Door de komst van Covid-19 is de behoefte aan digitalisering enorm gestegen (VNG, 2021 juli). ‘Werk thuis waar mogelijk’ was de oproep van het kabinet en daar gaf Nederland massaal gehoor aan. Echter was het wel belangrijk om toch op een effectieve manier met elkaar te kunnen blijven communiceren. Het werk moest zo goed mogelijk door blijven gaan, maar veel belangrijker nog; de interactie en participatie met de samenleving (Ponsioen, De Veen & Baetens, 2020).

2.2 Digitale participatie onder jongeren

Sinds de jaren 60 zijn jongeren ondervertegenwoordigd in onze democratie (Easton & Dennis, 1969; Greenstein, 1965). Uit cijfers van het verkiezingsonderzoek Ipsos blijkt dat jongeren de laatste jaren steeds meer geïnteresseerd zijn in de (lokale) politiek (NOS, 18 maart 2021). Dit jaar, 2021, was er tijdens de verkiezingen een opkomst van 80 procent. Dit is zo’n 20 procent meer dan vier jaar geleden. Hieruit blijkt dat jongeren op dit moment meer betrokken willen worden in politiek. Echter blijkt uit een onderzoek van Gemeentepeiler dat de lokale overheden toch moeite hebben met het vinden van een goede manier om jongeren te betrekken bij beleidsprocessen (Timmermans, 2019). Jongeren geven hun stem, en dan? Hoe kunnen lokale overheden ervoor zorgen dat jongeren beter gehoord worden?

Jongeren zijn vaak de eersten die experimenteren op het gebied van nieuwe technologieën en digitale platforms (Kligler-Vilenchik & Literat, 2020). Volgens R. van Belkom is zoals beschreven in paragraaf 1.1 de behoefte aan digitalisering onder de jongeren gegroeid (Netwerk Democratie, 2021).

Tegenwoordig worden ook meningen gedeeld en dilemma’s besproken op de sociale media. Jongeren gaan zichzelf mengen in deze politieke discussies omdat daar hun behoeften liggen (UNICEF, 2020). Door het actieve gedrag van jongeren op de sociale media wordt het voor gemeenten makkelijker hen te bereiken. Hier ligt een kans voor gemeenten.

2.3 Digitale middelen

Om jongeren op een juiste manier te bereiken en te betrekken in het beleidsproces zijn er diverse digitale middelen die kunnen worden ingezet binnen gemeenten. Enkele voorbeelden van digitale middelen die kunnen worden ingezet:

- Jongerenpanel
- Enquêtes
- Instagram pagina
- Digitale jongerenplatforms
- Stemapps

Hierover wordt meer beschreven in hoofdstuk 3(Bijlagen interviews).

3 Digitale middelen voor jongerenparticipatie

In dit hoofdstuk zal er dieper worden ingegaan op de inzet van digitale middelen bij jongerenparticipatie in gemeenten. Ze worden uitgebreid toegelicht en daarnaast wordt er gekeken naar welke middelen binnen de geïnterviewden gemeenten worden toegepast.

Voor het onderzoek zijn vijf gemeenten via een interview bevraagd over de inzet van digitale middelen voor jongerenparticipatie. Alle vijf geven aan gebruik te maken van digitale middelen voor jongerenparticipatie, maar dat het gebruik ervan nog nieuw is. Uit onderzoek blijkt dat gemeenten steeds meer gebruik maken van digitale middelen in participatieprocessen (Dijkstra, 2019).

Gemeenten willen hiermee een steeds grotere groep bereiken, maar het is belangrijk om te weten dat het ook daadwerkelijk resultaat brengt. Worden de middelen op een juiste manier ingezet? En wordt er nagedacht vanuit de leefwereld van jongeren? Ofwel: “Digitale middelen moeten zo worden ingezet dat het toegankelijk is voor jongeren.” (J. Daalderop, persoonlijke communicatie, 2 november 2021).

3.1 Welke digitale middelen zijn er?

Binnen de digitale jongerenparticipatie zijn er diverse middelen die kunnen worden toegepast. Hieronder volgt een overzicht met deze middelen:

Digitaal middel	Toelichting
Sociale media	Een verzamelnaam voor alle online platforms die interactie tussen gebruikers mogelijk maken. Voorbeelden van deze platforms: Tik Tok, Instagram, Facebook, LinkedIn, YouTube, Twitter, Snap Chat (Smits & Verschoore, 2020).
Digitaal jongerenplatform	Een digitaal platform is een plek waar jongeren allerhande samen kunnen komen. Om bijvoorbeeld te zien welke activiteiten er in de gemeente worden georganiseerd voor hen of om eenmalig te stemmen op een poll of mee te doen aan een onderzoek. Een platform is geen vaste groep binnen de gemeente en waar de gemeente een beroep op kan doen (M. Hakstege, persoonlijke communicatie, 20 december 2021).
Digitaal jongerenpanel	Een digitaal jongerenpanel is een groep jongeren waar gemeenten een beroep op kunnen doen. Zij houden online vergaderingen, bespreken vergaderstukken en beantwoorden formele vragen vanuit de raad. Het doel van een jongerenpanel is om de betrokkenheid van jongeren binnen de gemeenten te vergroten (M. Hakstege, persoonlijke communicatie, 20 december 2021).
Enquêtes	Soms worden enquêtes op een jongerenpanel of platform geplaatst, maar het komt ook voor dat deze worden verstuurd via een QR-code. Vandaar dat deze als aparte tool wordt vermeld. Het doel van een enquête komt overeen met de doelen van bovenstaande tools; erachter komen wat de behoefte is van jongeren en hoe zij over

	bepaalde thema's denken (K. Tanczos, persoonlijke communicatie, 15 november 2021).
--	--

Enkele praktijkvoorbeelden van gemeenten die actief zijn op het gebied van digitale jongerenparticipatie. In bijlage 11 bevinden zich illustraties van enkele praktijkvoorbeelden.

- **Apeldoorn**

-*Een Instagrampagina van de jongerenraad Apeldoorn*; Op deze pagina staan diverse berichten en foto's waarin leden worden voorgesteld, belangrijke thema's worden toegelicht en laten ze via deze Instagram zien waar de jongerenraad mee bezig is om het aantrekkelijk te maken voor anderen jongeren (N. Terpstra, persoonlijke communicatie, 17 november 2021).

-*Online enquêtes*; Het doel van deze enquêtes is om erachter te komen wat jongeren bezighoudt in de gemeente. Zo kunnen ideeën en plannen worden afgestemd op de behoeften van de jongeren (N. Terpstra, persoonlijke communicatie, 17 november 2021).

-*Het online platform Young055*; hierop kunnen jongeren online met elkaar verschillende activiteiten doen zoals een cursus rappen of een gezamenlijk spel spelen. Dit om jongeren dichter tot elkaar te brengen en uiteindelijk tot ideeën te komen die doelen op de inrichting van de gemeente (N. Terpstra, persoonlijke communicatie, 17 november 2021).
- **Rotterdam**

-*Jongerenpanel*; de gemeente Rotterdam legt hun prioriteit bij het ontdekken van de leefwereld van jongeren. Ofwel hoe denken zij en wat is hun behoefte? Dit doen ze door jongeren te betrekken bij beleidsvraagstukken en maatschappelijke thema's aan de hand van een jongerenpanel (N. Spiekerman, persoonlijke communicatie, 24 november 2021).
- **Alkmaar**

-*JongerenPlatform Regio Alkmaar*; een platform waarbij de nadruk is gelegd op de wisselwerking tussen overheid en jongeren. Hiermee wordt bedoeld dat jongeren kunnen meedenken/ meebeslissen over ideeën/ besluiten van de gemeente Alkmaar. Op dit platform staan diverse blogs, enquêtes waarop gereageerd mag worden door jongeren (N. Batelaan, persoonlijke communicatie, 30 november 2021).
- **Altena**

-*Jongerenpanel Going4Altena*; de gemeente Altena legt met dit jongerenpanel de nadruk om het versterken van de toegankelijkheid. Het op een digitale wijze aantrekkelijk maken van meestemmen. Je kunt ideeën inzenden, vragenlijsten invullen en de nieuwste feiten lezen over de gemeente (gemeente Altena, 2019).

-*Instagrampagina Going4Altena*; Via deze Instagrampagina laat de gemeente Altena zien waar de jongerenraad mee bezig zijn. Leden worden voorgesteld en motiveren jongeren om deel te nemen aan enquêtes.

- Groningen
-Jongerenplatform Grong; een website waar je als jongere op de hoogte wordt gehouden van activiteiten en de nieuwste feiten binnen/ van de gemeente Groningen. Daarnaast kun je ideeën inzenden en subsidie aanvragen als je als jongere iets wil organiseren (Grong, 2021).

3.2 Meest toegepaste digitale middelen binnen gemeenten

Echter is gebleken uit de gesprekken met deskundigen en vijf gemeenten (zie bijlagen) dat gemeenten zich binnen het digitale jongerenparticipatieproces het gebruik beperken tot bepaalde middelen. Hieronder volgt een overzicht van middelen die het meest voorkomen bij de geïnterviewde gemeenten binnen het digitale jongerenparticipatieproces.

Digitaal middel	Inzetgraad
1. Sociale media	Altena, Apeldoorn, Rotterdam, Groningen
2. Jongerenplatform	Apeldoorn, Alkmaar, Groningen
3. Jongerenpanel	Altena, Rotterdam
4. Losse enquêtes	Altena

Binnen de vijf geïnterviewde gemeenten wordt de sociale media het meest toegepast.



4 Effectiviteit van middelen volgens deskundigen

In dit hoofdstuk wordt dieper ingegaan op welke digitale middelen volgens deskundigen het best kunnen worden ingezet door gemeenten om jongeren zo goed mogelijk te laten participeren.

In het vorige hoofdstuk is beschreven welke succesfactoren nodig zijn om digitale jongerenparticipatie effectiever te laten zijn. Hieruit is gebleken dat gemeenten zich aan bepaalde zaken moeten houden om jongeren digitaal te kunnen betrekken. Om digitale middelen op hun effectiviteit te kunnen beoordelen zijn er interviews gehouden met diverse deskundigen die kennis hebben op het gebied van digitale jongerenparticipatie.

Onderstaande tabel komt uit hoofdstuk 3; een overzicht van digitale middelen die er zijn en worden ingezet voor digitale jongerenparticipatie. In dit hoofdstuk wordt dezelfde tabel gebruikt, echter is hier de mening van de deskundigen erbij beschreven.

Digitaal middel	Toelichting	Effectiviteit volgens deskundigen
Sociale media	Een verzamelnaam voor alle online platforms die interactie tussen gebruikers mogelijk maken. Voorbeelden van deze platformen: Tik Tok, Instagram, Facebook, LinkedIn, YouTube, Twitter, Snap Chat (Smits & Verschoore, 2020 juni).	Jongeren hechten veel waarde aan betrouwbaarheid en privacy. Als jongeren via de sociale media een vragenlijst kunnen invullen komt daar vaak minder respons op. Een sociaal medium als Facebook slaat gegevens op, waardoor jouw mening niet meer privé is. Ofwel het gebruik van sociale media voor bijvoorbeeld enquêtes belemmert de digitale participatie van jongeren (J. Daalderop, persoonlijke communicatie, 10 november 2021). Uit onderzoek van PEW-research (2018) blijkt ook dat er maar een kleine groep jongeren sociale media als een betrouwbaar platform ervaart (bijlage 10).
Digitaal jongerenplatform	Een digitaal platform is een plek waar allerlei jongeren samen kunnen komen. Om bijvoorbeeld te zien welke activiteiten er in de gemeente worden georganiseerd voor hen of om eenmalig te stemmen op een poll of mee te doen aan een onderzoek (M. Hakstege, persoonlijke communicatie, 20 december 2021).	Er zijn goede praktijkvoorbeelden te vinden binnen gemeenten bij het inzetten van een digitaal jongerenpanel of platform, zoals Young055 in Apeldoorn en Grong in Groningen. Echter konden de deskundigen niet echt antwoord geven op de vraag betreft effectiviteit, omdat er nog geen onderzoek is gedaan naar de effectiviteit. Het is een nieuw middel binnen gemeenten, waardoor deskundigen dus geen informatie konden verstrekken betreft de effectiviteit van een digitaal jongerenplatform. (Zie bijlagen)
Digitaal jongerenpanel	Een panel is een groep jongeren waar gemeenten een beroep op kunnen doen. Zij houden online vergaderingen, bespreken vergaderstukken en beantwoorden formele vragen vanuit de raad. Het doel van een jongerenpanel is om de betrokkenheid van jongeren binnen de gemeenten te vergroten	Ook hierbij zijn goede praktijkvoorbeelden te vinden zoals het Jongerenpanel gemeente Rotterdam en Jongerenraad Going4Altena van de gemeente Altena. Echter ook hierbij geldt dat deze initiatieven het laatste jaar zijn genomen, waardoor deskundigen geen informatie konden verstrekken betreft de effectiviteit van een panel. (Zie bijlagen).

	(M. Hakstege, persoonlijke communicatie, 20 december 2021).	
Enquêtes	Soms worden enquêtes op een jongerenpanel of platform geplaatst, maar het komt ook voor dat deze worden verstuurd via een QR-code. Vandaar dat deze als aparte tool wordt vermeld. Het doel van een enquête komt overeen met de doelen van bovenstaande tools; erachter komen wat de behoefte is van jongeren en hoe zij over bepaalde thema's denken (K. Tanczos, persoonlijke communicatie, 15 november 2021).	Uit de gesprekken met deskundigen kwam voort dat een enquête wordt beantwoord door jongeren zodra het thema hen aanspreekt. Niet alleen het thema moet aanspreken, maar ook de manier waarop de enquête wordt gepresenteerd. Door een enquête op een juiste manier te presenteren, brengt het ook meer respons op. Dit versterkt de effectiviteit van een enquête (M. Wiegman, persoonlijke communicatie, 04 november 2021).

Er is niet één middel dat als meest effectief kan worden beschouwd door deskundigen voor het inzetten van digitale jongerenparticipatie binnen gemeenten. Er is ook niet één groep jongeren die dezelfde mening heeft. Heel veel digitale middelen werken effectief op jongeren, zodra er maar rekening wordt gehouden met de behoeften van deze doelgroep. Ofwel er moet door gemeenten rekening worden gehouden met kritische succesfactoren die beschreven zijn in hoofdstuk 5. Dan ben je als gemeenten effectief bezig. (R. van Belkom, persoonlijke communicatie, 24 december 2021³)

Het overzicht kritische succesfactoren wordt beschreven in hoofdstuk 5. Dit hoofdstuk vormt de basis voor het op een juiste manier betrekken van jongeren in de lokale digitale democratie.

³ Rudy van Bellekom is senior onderzoeker bij Stichting Toekomstbeeld der Techniek en doet momenteel onderzoek naar de toekomst van de democratie.

5 Succesfactoren voor digitale jongerenparticipatie

In dit hoofdstuk wordt er dieper ingegaan op welke succesfactoren nodig zijn voor het betrekken van jongeren bij digitale participatie.

Zoals beschreven in paragraaf 1.1 blijkt uit onderzoek van I&O research dat jongeren een lastige doelgroep zijn (2021). Jongeren hebben een andere motivatie en moeten op een andere manier in beweging gebracht worden. Tijdens het interview met J. Daalderop werden er een aantal factoren benoemd die invloed hebben op het participatiegedrag van jongeren (persoonlijke communicatie, 10 november 2021). Deze respondent is medeoprichter geweest van het project TJEKKIN en heeft veel kennis over de leefwereld van jongeren als het gaat om digitale participatie.

Zoals beschreven moeten jongeren op een andere manier gemotiveerd worden dan volwassenen. Het is een lastigere doelgroep. Zodra een gemeente jongeren heeft bereikt via bijvoorbeeld de sociale media, betekent dat nog niet dat zij ook daadwerkelijk meedoen. De vier meest voorkomende fouten bij het betrekken van jongeren in het digitale participatieproces worden hieronder beschreven:

1. Geen gehoor geven aan het idee van jongeren:
Het komt veel voor dat jongeren worden gemotiveerd mee te denken over de inrichting van de gemeenten. Vervolgens komen ze met ideeën, maar geeft de gemeenten geen terugkoppeling en voelen de jongeren zich alsnog niet betrokken (J. Daalderop, persoonlijke communicatie, 10 november 2021).
2. Ingewikkelde formuleringen:
Volgens J. Daalderop hebben jongeren geen behoefte aan ingewikkelde teksten online. Dat motiveert hen niet om mee te doen en hun stem te geven (J. Daalderop, persoonlijke communicatie, 10 november 2021).
3. Jongeren worden op een verkeerde manier benadert:
Er wordt vaak te snel gehandeld in het digitaal betrekken van jongeren. Niet alle jongeren zitten tegenwoordig op sociale media.
4. Gemeenten hebben een verkeerde kijk op de leefwereld van jongeren
Uit het interview met M. Wiegman blijkt dat er niet vaak vanuit de leefwereld van jongeren wordt gedacht door gemeenten. Zij hebben een andere kijk op hun omgeving en dus andere behoeften (persoonlijke communicatie, 04 november 2021).

Er zijn verschillende zaken waar je rekening mee moet houden bij het op een juiste digitale manier betrekken van jongeren. Er is voor dit onderzoek een opsomming gemaakt van de meest voorkomende kritische succesfactoren. Wat zijn de randvoorwaarden om digitale participatie met jongeren effectiever te laten zijn?

Kortom, om het digitale participatieproces voor jongeren op een zo'n effectief mogelijke wijze voort te zetten, zouden gemeenten rekening moeten houden met de bovenstaande vijf zaken.

Hieronder worden vijf zaken toegelicht.

1. Laat als gemeenten horen wat je met de input doet en wanneer je dat doet:
Door het online participeren is er geen één op één contact met de gemeente. Daarom is het belangrijk dat jongeren weten waar zij aan toe zijn en wat er met hem of haar idee gedaan wordt ofwel dat het wordt teruggekoppeld vanuit de gemeente naar de jongeren.

2. Geef duidelijkheid en maak het aantrekkelijk:

De behoefte aan duidelijkheid is groot onder jongeren. Wat houdt het maatschappelijke thema in waar de jongeren over mee mogen denken? En waar hebben ze invloed op? Duidelijkheid biedt je online door het aantrekkelijk te maken voor jongeren. Plaatjes, filmpjes met uitleg, leuke en aantrekkelijke teksten op het platform, panel website of bijvoorbeeld Instagrampagina. Dus maak de digitale tools aantrekkelijk!

3. Benader jongeren op de juiste manier:

Het benaderen van jongeren en het motiveren van jongeren om online te participeren moet effectief zijn volgens het project TJEKKIN. Het is daarom raadzaam om vanuit de gemeente met een doordacht communicatieplan de jongeren te benaderen.

4. Denk vanuit de leefwereld van jongeren:

Waar hechten jongeren waarden aan? Wat zijn hun behoeften? Welke onderwerpen zijn interessant voor hen? Verschillende factoren waar gemeenten aan moeten denken om jongeren op een juiste digitale manier te laten participeren.

5. Betrek de jongeren vanaf het begin van de beleidscyclus:

Uit het interview met M. Cadat is gebleken dat het belangrijk is om jongeren vanaf stap 1 van de beleidscyclus te betrekken. Zo worden de jongeren volledig meegenomen in het digitale participatieproces.

(J. Daalderop, persoonlijke communicatie, 10 november 2021; M. Cadat, persoonlijke communicatie, 27 oktober 2021)

6 Conclusie

De centrale vraagstelling van dit onderzoek luidt:

“Welke digitale middelen kunnen gemeenten inzetten om de digitale participatie van jongeren in de lokale digitale democratie te vergroten?”

Aan de hand van adviezen en aanbevelingen wordt er antwoord gegeven op deze vraag. Hierdoor wordt uiteindelijk duidelijk welke middelen gemeenten kunnen inzetten om de digitale jongerenparticipatie te kunnen verbeteren.

Jongeren zijn moeilijk te bereiken. Lokale overheden hebben moeite met het vinden van een goede manier om jongeren digitaal te laten participeren. Toch is de behoeften aan digitalisering onder jongeren gegroeid. Daarnaast zijn jongeren vaak de eersten die experimenteren op het gebied van nieuwe technologieën. Door het al bestaande actieve gedrag van jongeren op digitale netwerken zou het voor gemeenten juist makkelijker moeten zijn om hen te bereiken. Hier ligt een grote kans!

Er worden op dit moment diverse middelen gebruikt om jongeren digitaal te betrekken. Uit het onderzoek blijkt dat het gebruik en de inzet van digitale middelen voor jongerenparticipatie nieuw is voor gemeenten, waardoor er weinig kennis en inzicht is over de middelen en daarnaast weinig ervaring met de effectiviteit ervan.

De meest voorkomend digitale middelen die worden ingezet binnen gemeenten voor digitale jongerenparticipatie zijn:

- Sociale media
- Digitaal jongerenpanel
- Digitaal jongerenplatform
- Enquêtes

Uit de interviews is gebleken dat sociale media het meest wordt ingezet om jongeren te motiveren digitaal te participeren. Echter luidt dan de vraag; is dit middel ook het meest effectief? Volgens J. Daalderop en een onderzoek van PEW-research blijkt dat jongeren sociale media niet als betrouwbaar ervaren waardoor de effectiviteit van het middel wegvalt.

Echter kan er volgens R. van Belkom niet één middel als meest effectief worden beschouwd door deskundigen voor het inzetten van digitale jongerenparticipatie. Het is belangrijk dat je als gemeenten rekening houdt met de behoefte van de doelgroep jongeren. Om dat op een zo'n effectief mogelijke manier te doen zijn er bepaalde kritische succesfactoren die behoren tot het op een zo'n effectief mogelijke digitale manier betrekken van jongeren. Zodra gemeenten hiermee rekening houden, dan wordt het digitaal participeren voor jongeren in hun gemeenten effectiever en aantrekkelijker.

Een overzicht van de kritische succesfactoren staan hieronder beschreven:

1. Laat als gemeenten horen wat je met de input doet en wanneer je dat doet
2. Geef duidelijkheid en maak het aantrekkelijk
3. Benader jongeren op de juiste manier
4. Denk vanuit de leefwereld van jongeren
5. Betrek de jongeren vanaf het begin van de beleidscyclus

Dus om antwoord te geven op de centrale vraagstelling: “Welke digitale middelen kunnen gemeenten inzetten om de digitale participatie van jongeren in de lokale democratie te vergroten?” Moet er voordat bepaald kan worden welke digitale middelen het best werken onder de digitale jongerenparticipatie eerst rekening worden gehouden met de behoeften van de jongeren; wat willen zij en wat zijn hun belangen? Vervolgens moet er gekeken worden naar de kritische succesfactoren waar gemeenten zich aan moeten houden zodat het digitaal participeren voor jongeren aantrekkelijk wordt. Uiteindelijk kunnen de behoeften worden gekoppeld aan de digitale middelen en kan er een opsomming worden gemaakt van de best werkende middelen betreft digitale jongerenparticipatie.

6.1 Aanbevelingen

Uit de conclusie van dit onderzoek zijn een aantal aanbevelingen op te maken. De vraag heerst hoe de VNG/ afdeling Lokale Democratie kan bijdragen aan kennisversterking van gemeenten op het gebied van digitale jongerenparticipatie.

- De in totaal vijf gemeenten die zijn geïnterviewd voor dit onderzoek zijn slechts een kleine groep van de totaal 350 gemeenten in Nederland. Hierdoor is het onderzoek niet generaliseerbaar naar alle gemeenten. Daarom is er nader onderzoek nodig. De afdeling Lokale Democratie zou het onderzoek, zodra er tijd is, opnieuw moeten uitvoeren/ moeten vervolgen waarbij de 350 gemeenten in Nederland worden geïnterviewd over de inzet van digitale middelen voor jongerenparticipatie.
- Tegen de tijd dat gemeenten over een jaar meer ervaring hebben met digitale jongerenparticipatie zou de afdeling Lokale Democratie onderzoek kunnen doen naar de effectiviteit van de digitale middelen die worden ingezet in gemeenten. Doordat er nu nog te weinig ervaring is met digitale jongerenparticipatie, ligt die mogelijkheid er nog niet. Het is namelijk belangrijk voor de toekomst van de democratie in Nederland dat er op tijd geëvalueerd wordt, zodat de digitale jongerenparticipatie binnen gemeenten steeds sterker wordt.
- De kennis in gemeenten is laag op het gebied van digitale jongerenparticipatie. Om bestuurders binnen gemeenten te stimuleren aan de gang te gaan met digitale jongerenparticipatie zou de afdeling Lokale Democratie het onderwerp digitale jongerenparticipatie apart moeten opnemen in het takenpakket. Het onderwerp zou meer aandacht moeten krijgen binnen de VNG, waardoor er uiteindelijk meer kennis kan worden overgedragen naar gemeenten toe, ofwel dat het onderwerp hoger op de agenda komt te staan. Jongeren zijn de toekomst van de democratie.
- Niet alleen het perspectief vanuit gemeenten, maar ook vanuit jongeren is interessant. Om achter de behoeften van jongeren te komen met betrekking tot digitale jongerenparticipatie zou de afdeling Lokale Democratie alle jongeren in Nederland hierover moeten bevragen. Door een gebrek aan tijd is die mogelijkheid er nu niet geweest. Daarom zou er dan een representatieve doorsnee moeten worden gemaakt van de jongeren in Nederland; allochtoon, laaggeschoold, hooggeschoold, vluchteling enzovoorts. Vervolgens kan er worden doorgespeeld op hun behoeften en meegeven worden aan gemeenten in Nederland.
- De afdeling Lokale Democratie zou contact kunnen opzoeken met een communicatieadviseur om een communicatieplan op te stellen hoe de jongeren in Nederland kunnen worden bereikt. Dit communicatieplan moet zich richten op welke manier je jongeren bereikt en op welke manier je de jongeren moet aanspreken om hen digitaal te laten participeren.

Literatuurlijst

- Anderson, M., & Jiang, J. (2018, november). *Teens' Social Media Habits and Experiences* (202.419.4372). PEW research center. https://www.pewresearch.org/internet/wp-content/uploads/sites/9/2018/11/PI_2018.11.28_teens-social-media_FINAL4.pdf
- Centraal Bureau voor de Statistiek. (2018, 17 mei). *Jongvolwassenen vaker verslaafd aan sociale media*. Geraadpleegd op 16 december 2021, van <https://www.cbs.nl/nl-nl/nieuws/2018/20/jongvolwassenen-vaker-verslaafd-aan-sociale-media>
- De Nederlandse Grondwet. (Z.d.). *Staatscommissie parlementair stelsel*. Nederlandse Grondwet. Geraadpleegd op 13 januari 2022, van https://www.denederlandsegrondwet.nl/id/vkb8ngem2auu/staatscommissie_parlementair_stelsel
- Dijkstra, A. (2019, augustus). *Divers met digitaal*. Radboud universiteit. <https://theses.ubn.ru.nl/handle/123456789/7907>
- Easton, D. & Dennis, J. (1969). *Children in the Political/ System. Origins of Political/ Legitimacy*. New York: McGraw-Hill
- Edwards, A., & Kool, D. (2015). *Kansen en dilemma's van digitale democratie*. Rathenau Instituut. <https://www.rathenau.nl/sites/default/files/Kansen%20en%20dilemmas%20van%20digitale%20democratie%20DEF.pdf>
- Gemeente Alkmaar. (Z.d.). *Jongerenplatform regio Alkmaar*. LinkedIn. Geraadpleegd op 11 januari 2022, van <https://www.linkedin.com/company/jongerenplatform-regio-alkmaar/>
- Gemeente Altena. (2019, 2 april). *Jongerenraad Altena*. Jongerenraad Going4Altena. Geraadpleegd op 7 januari 2022, van <https://jongerenraadgoing4altena.nl/leden/>
- Gemeente Rotterdam. (Z.d.). *Rotterdam. Sterker door jongeren. | Rotterdam.nl*. Geraadpleegd op 11 januari 2022, van <https://www.rotterdam.nl/bestuur-organisatie/sterker-door-jongeren/>
- Geul, A. (2018). *Beleidsconstructie, coproductie en communicatie*. In *Beleidsconstructie, coproductie en communicatie* (4de editie, pp. 99–114). Boom Lemma.
- Grong. (2021, 20 april). *Grong | Anything but boring | Groningen 2021*. Geraadpleegd op 7 januari 2022, van <https://grong.nl/>
- Instagram. (Z.d.) *Jongerenraadapeldoorn*. Geraadpleegd op 11 januari 2022, van <https://www.instagram.com/jongerenraadapeldoorn/>
- Kirsten Dingemanse. (2021, 12 november). *Validiteit van interviews in je scriptie*. Scribbr. Geraadpleegd op 6 januari 2022, van <https://www.scribbr.nl/onderzoeksmethoden/validiteit-in-interviews/>
- Kligler-Vilenchik, N., & Literat, I. (2020). *Youth Digital Participation: Now More than Ever*. *Media and Communication*, 8(2), 171–174. <https://doi.org/10.17645/mac.v8i2.3180>
- Merkus, J. (2021, 22 oktober). *Soorten validiteit in je scriptie of onderzoek (voorbeelden)*. Scribbr. Geraadpleegd op 6 januari 2022, van <https://www.scribbr.nl/onderzoeksmethoden/soorten-validiteit/>

- Ministerie van Algemene Zaken. (2021, 17 juni). *Jongereninspraak: voor, door en met jongeren*. Democratie | Rijksoverheid.nl. Geraadpleegd op 13 januari 2022, van <https://www.rijksoverheid.nl/onderwerpen/democratie/jongereninspraak>
- Netwerk Democratie. (2021, 4 oktober). *DiA Dialoog: De toekomst van digitale democratie* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=VFir3J6B1qE&feature=youtu.be>
- NOS. (2021, 18 maart). *Verkiezingen in cijfers: hoge opkomst onder jongeren en zorg belangrijkste thema*. Geraadpleegd op 8 december 2021, van <https://nos.nl/collectie/13860/artikel/2373083-verkiezingen-in-cijfers-hoge-opkomst-onder-jongeren-en-zorg-belangrijkste-thema>
- Ponsioen, A., De Veen, L., & Baetens, T. (2020, 29 juni). *Inspiratiegids Digitale Participatie*. EMMA. Geraadpleegd op 7 december 2021, van <https://www.emma.nl/artikelen/inspiratiegids-digitale-participatie>
- Raad voor Volksgezondheid en Samenleving. (2018, juni). *Leeftijdsgrenzen*. https://www.raadvr.nl/binaries/raadvr/documenten/publicaties/2018/06/05/leeftijdsgrenzen---betere-kansen-voor-kwetsbare-jongeren/RVS_leeftijdsgrenzen_online.pdf
- Smits, L., & Verschoore, L. (2020, juni). *Social media inzetten voor participatie*. Ministerie van infrastructuur en waterstaat. <https://www.kennisknooppuntparticipatie.nl/downloads/HandlerDownloadFiles.ashx?idnv=1691894&forcedownload=true>
- Techniek Nederland. (Z.d.). *People, Planet, Profit*. Geraadpleegd op 9 januari 2022, van <https://www.technieknederland.nl/kennisgebieden/bedrijfsvoering/strategie/mvo/people-planet-profit>
- Timmermans, R. (2019, 18 september). *Jeugdparticipatie, hoe betrek je jongeren bij de gemeente?* Gemeentepeiler. Geraadpleegd op 9 december 2021, van <https://www.gemeentepeiler.nl/jeugdparticipatie/>
- UNICEF. (2020, februari). *Digital civic engagement by young people*. https://www.unicef.org/media/72436/file/Digital-civic-engagement-by-young-people-2020_4.pdf
- Van Hal, T., & Kanne, P. (2021, januari). *Wat verwachten jongeren van de democratie?* (Nr. 2021/39). Ministerie van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties. <https://www.ioresearch.nl/wp-content/uploads/2021/02/rapport-jongeren-en-democratie.pdf>
- VNG. (2018). *Lokale Democratie (programma Democratie in Actie)*. Lokale-democratie. <https://lokale-democratie.nl/>
- VNG. (2021, juli). *Offerte #mijnstemtelt jongeren en democratie*. VNG connect. <https://vng.nl/artikelen/project-democratie-jongeren-mijn-stem-telt>
- Zandvliet, R. (2021, 29 april). *Moeilijk bereikbare doelgroepen*. I&O Research. Geraadpleegd op 14 december 2021, van <https://www.ioresearch.nl/expertise/moeilijk-bereikbare-doelgroepen/>

Bijlage 1: interviewverslag Movisie

Geïnterviewde: Mellouki Cadat

Datum: 27-10-2021

E-mail: m.cadat@movisie.nl

1. Kunt u zich kort en bondig voorstellen?
2. Wat is het doel van Movisie?
3. Wat zijn de succesfactoren m.b.t. digitale jongerenparticipatie?
4. Welke middelen zijn volgens Movisie het meest effectief om jongeren digitaal te betrekken?
5. Welke gemeenten kan ik het best benaderen om mijn onderzoek uit te voeren?
-welke beveelt u aan?

Mellouki Cadat is werkzaam bij Movisie als senioronderzoeker en projectleider van 'meedoen in en aan de digitale samenleving'. Verder houdt hij zich veel bezig met burgerparticipatie; de diversiteit en inclusie daarvan. Movisie is een onafhankelijke stichting waarin in totaal 160 mensen werkzaam zijn en deze werknemers zijn verdeeld in twaalf teams. De missie van Movisie is het ontwikkelen van vakwerkkennis voor werknemers binnen het sociaal domein om hen te ondersteunen in het werk wat zij doen. Dit werk heeft met name betrekking op kwetsbare groepen.

Vervolgens vroeg ik Mellouki of hij mij wat meer kon vertellen over de succesfactoren met betrekking tot digitale jongeren participatie.

Enkele succesfactoren die volgens Mellouki belangrijk zijn om digitale jongerenparticipatie in de gemeente toe te passen zijn:

-Jongeren moeten meteen bij de eerste stap van de beleidscyclus worden betrokken

-Toerusting; in hoeverre zijn jongeren toegerust om zich te participeren? Hebben zij de middelen als een laptop om digitaal betrokken te kunnen zijn?

-Toeleiding; weten de jongeren hoe zij om moeten gaan met digitale middelen?

-Om jongeren te motiveren zich digitaal te participeren moet de gemeente gebruik maken van een combinatie van digitale tools om het aantrekkelijker te maken.

Over praktijkvoorbeelden had hij weinig kennis, maar hij wist wel een paar namen te noemen die hierover informatie kunnen verstrekken zoals Jelle Daalderop en Irma Spit. Verder heeft Mellouki in de chat van Teams een aantal relevante documenten/ rapporten gezet. Tijdens het interview werd de vraag gesteld of Mellouki gemeenten kon noemen die relevant zijn voor het onderzoek. Ook hiervoor zijn er documenten gestuurd waarin verschillende voorbeelden staan.

Tot slot werd er tijdens het interview gesproken over welke digitale tools gemeenten in moeten zetten voor het beste resultaat op het gebied van digitale jongerenparticipatie. Mellouki benoemde dat je je als gemeente moet aanpassen aan de jeugd van tegenwoordig. Denk dus aan TikTok en Instagram. Maar zoals hierboven al staat beschreven is een combinatie van tools heel belangrijk.

Bijlage 2: interviewverslag Jong RES

Geïnterviewde: Nicole Hanneman

Datum: 02-11-2021

E-mail: nicole@beeckk.com

1. Kunt u zich kort en bondig voorstellen?
2. Kunt u mij wat meer vertellen over wat Jong RES precies doet?
-Doorgaan op specifiek jongerenparticipatie.
3. Kunt u mij informatie geven over digitale jongerenparticipatie?
4. Wat zijn de succesfactoren m.b.t. digitale jongerenparticipatie?
5. Heeft u ervaring met gemeenten waarvan u denkt die ik het beste kan benaderen voor mijn onderzoek?

Nicole Hanneman is 29 jaar oud en heeft tevens bestuurskunde gestudeerd op de Avans Hogeschool. Nicole is vrijwilliger bij de jong RES in de regio Eindhoven. Zij gaan over de regionale energiestrategieën en dat is voor de toekomstige generatie, de jongeren, van belang. Binnen de RES bevindt zich een jongerenvertegenwoordiger die het kernteam aanstuurt van de RES. Nicole houdt zich vooral bezig met het organiseren van activiteiten voor jongeren om hen te betrekken in de werkzaamheden, ofwel hen te laten participeren binnen de RES;
-Hoe gaan we luisteren naar jongeren?
-Op welke manier kunnen we jongeren het best betrekken?

Nicole vertelde dat het zoeken naar juiste strategie voor het laten participeren van jongeren nog lastig is. Diverse jongeren met diverse interesses en dat is ingewikkeld. Dit geldt hetzelfde voor digitale jongerenparticipatie. Dit passen zij normaliter niet toe binnen jong RES, maar in het begin van Covid-19 moesten zij dit wel toepassen. Door andere online quizzes, spellen en discussies online te organiseren konden zij toch voldoende contact hebben met jongeren.

Op de vraag over de succesfactoren tot digitale jongerenparticipatie gaf Nicole geen duidelijk antwoord, eigenlijk wist ze hier geen antwoord op. Zij benoemde een voordeel in plaats van een succesfactor, waardoor ik geen antwoord op mijn vraag heb gekregen. Het voordeel wat zij benoemde was dat het digitale ervoor zorgt dat de drempel wordt verlaagd.

Ze wist geen gemeente op te noemen die ik kon benaderen voor mijn onderzoek.

Bijlage 3: interview Nationaal Jeugdinstituut

Geïnterviewde: Marjolein Wiegman

Datum: 04-11-2021

E-mail: m.wiegman@nji.nl

1. Kunt u zich kort en bondig voorstellen?
2. Wat doet het nationaal jeugd instituut met jongerenparticipatie?
3. Wat doet het NJI op het gebied van DIGITALE jongeren participatie?
4. Welke digitale middelen zijn volgens het NJI het meest effectief om jongeren digitaal te betrekken?
5. Wat zijn de succesfactoren tot digitale jongerenparticipatie om dit toe te passen in een gemeente?
6. Welke gemeenten kan ik het best benaderen om mijn onderzoek uit te voeren?
-welke beveelt u aan?

Marjolein Wiegman is onlangs vier jaar werkzaam bij het Nationaal Jeugd Instituut als adviseur en projectleider van het project 'ervaringskennis' en jongerenparticipatie valt hieronder. Het nationaal jeugdinstituut (NJI) is een onafhankelijk kennisinstituut. Het NJI verzamelt actuele kennis over jeugd, vakmanschap en de organisatie van het jeugdveld voor verschillende partijen/ doelgroepen als gemeenten, professionals, jongeren en ouders. Marjolein focust zich op het onderwerp 'jongerenparticipatie bij gemeenten'.

Marjolein benoemde tijdens het interview dat de kennis over digitale jongerenparticipatie nog vrij laag is, maar zij had hierover wel enkele praktijkervaringen;

-Het project Tjekkin waar zij bij betrokken was met het NJI

-Gemeente Apeldoorn die aan het experimenteren is met de inzet van digitale middelen om jongerenparticipatie te verbeteren. De focus wordt hierbij vooral gelegd op de sociale media als Instagram.

Marjolein benoemde tijdens het interview dat digitale middelen als Instagram en enquêtes als meeste effectief worden ervaren. Een panel werd ook genoemd, maar de kennis daarover is laag, aangezien dat een vrij nieuw middel is. Enquêtes moeten volgens Marjolein aantrekkelijk zijn voor jongeren. Op die manier worden zij gemotiveerd deel te nemen en brengt het meer respons op. Als laatste werd het onderwerp besproken over de succesfactoren met betrekking tot digitale jongerenparticipatie;

-Je moet je als gemeente aansluiten bij de leefwereld van jongeren, zoals het gebruik van Instagram en WhatsApp.

-Bij het gebruik van een jongerenpanel is het van belang dat het uiterlijk van dit panel moet aansluiten op jongeren; geen lange teksten, voldoende plaatjes, leuke kleuren.

Als tip voor het benaderen van gemeenten gaf Marjolein gemeente Apeldoorn en gemeente Alkmaar.

Bijlage 4: interview project TJEKKIN

Geïnterviewde: Jelle Daalderop

Datum: 10-11-2021

E-mail: jelledaalderop@delft.nl

1. Kunt u zich kort en bondig voorstellen?
2. Kunt u mij wat meer vertellen over het project TJEKKIN?
3. Wat zijn de succesfactoren met betrekking tot digitale jongerenparticipatie?
4. Welke digitale middelen werken volgens u goed bij jongeren om hen te laten participeren?
5. Welke gemeenten kan ik het beste benaderen voor mijn onderzoek; welke raad u aan?

Jelle Daalderop is adviseur in het sociaal domein binnen de gemeente Delft. Hij vertelde over het project TJEKKIN dat is opgezet in de periode dat Jelle nog werkzaam was binnen de gemeente Alkmaar. Het project is een succesvol jeugdplatform. Het idee achter dit platform is dat jongeren en andere doelgroepen mee mogen denken over het verbeteren van de jeugdhulp. Uiteindelijk is de kern van dit project; het beter betrekken van jongeren binnen maatschappelijke thema's. Het digitale platform zorgt ervoor dat jongeren online met elkaar kunnen communiceren over nieuwe ideeën en thema's binnen de jeugdhulp.

Betreft de vraag over de succesfactoren gaf Jelle de volgende factoren aan:

- Vragen stellen die ertoe doen: om jongeren op een juiste manier te motiveren zich online te participeren is het belangrijk om de jongeren de juiste vragen te stellen, vragen waarin jongeren zich herkennen en dus ook daadwerkelijk in mee kunnen denken.
- Duidelijk zijn naar de jongeren: als een jongere zijn of haar probleem benoemt is het als ambtenaar belangrijk aan te geven dat er met dat probleem wel of niets gedaan wordt. Jongeren weten dan waar zij aan toe zijn.
- De jongeren moeten echt betrokken worden in het proces. Zij moeten het gevoel hebben dat zij een stem hebben. Dit moet een gemeente direct aan het begin doen.
- Bespreek van tevoren in een groep hoe je jongeren gaat benaderen. Maak hier een plan voor zodat je het op een effectieve wijze kan aanpakken.

Vervolgens kwam het onderwerp ter sprake over welke digitale middelen goed werken om jongeren digitaal te laten participeren. Het project TJEKKIN heeft een tijd geleden met jongeren gespard over welke digitale middelen hen motiveert te participeren binnen hem of haar gemeente. Uit dit gesprek is gebleken dat ze de inzet van een bestaand sociaal medium niet zo geschikt vinden. Jongeren vinden vertrouwen belangrijk en dat halen ze niet uit het gebruik van Facebook of Instagram. Het is belangrijk dat jongeren vertrouwd hun mening kunnen geven. Facebook slaat gegevens op; jouw mening over een bepaald maatschappelijk thema is dus niet anoniem. Daarom heeft het project TJEKKIN destijds niet voor sociale media, maar voor een jongerenplatform gekozen.

Over het benaderen van gemeenten gaf Jelle mij de gemeente Apeldoorn en Alkmaar als tip.

Bijlage 5: interview gemeente Altena

Geïnterviewde: Karly Tanczos

Datum: 15-11-2021

E-mail: k.tanczos@gemeentealtena.nl

Julia: *Mag ik het interview opnemen?*

Karly: *Natuurlijk!*

Julia: *Oh heel fijn, dank je wel! Kunt u zich voorstellen?*

Karly: *Ik ben Karly Tanczos en sinds januari 2019 ben ik werkzaam bij de gemeente Altena op de griffie-afdeling als raads-communicatie adviseur. Ik ben heel erg bezig met het organiseren van vergaderingen, sociale media bijhouden, werkbezoeken plannen etc. Tot slot, en dat is relevant voor jou onderzoek, ben ik coördinator van de jongerenraad binnen de gemeente Altena. Dit is een belangrijke doelgroep voor ons. Deze is een paar jaar geleden ingesteld.*

Julia: *oké, dat is leuk en interessant om te horen.*

Karly: *...de jongerenraad is ooit opgericht met het idee dat alle kernen een jongerenvertegenwoordiger hebben en deze samenkomen in één jongerenraad. Zij komen één keer per maand samen en houden zich bezig met het actief en passief adviseren van de gemeenteraad.*

Julia: *En met wat voor zaken houdt de jongerenraad zich bezig?*

Karly: *Vooraf onderwerpen die op de agenda staan van de raad; wonen, bestemmingsplannen of bijvoorbeeld het plaatsen van een lantaarnpaal of zebrapad. Sommige punten staan niet op de agenda maar daar komen de jongeren dan zelf mee en de raad staat heel erg open voor deze punten.*

Julia: *Goed dat jullie de jongerenraad ook echt zelf met ideeën laten komen, daarmee betrek je ze goed binnen de gemeente. Wat is de samenstelling van jullie jongerenraad?*

Karly: *Onze jongerenraad bestaat uit 26 leden tussen de 13 en 23 jaar oud. Het niveau van de jongeren ligt vooral op havo en vwo. Dit maakt onze jongerenraad helaas toch wat minder toegankelijk dan dat je als gemeente eigenlijk zou willen. Iemand met bijvoorbeeld een basisniveau zal door het hoge niveau van de jongerenraad niet zo snel deelnemen. Echter zijn we binnen de gemeente wel bezig hier een verandering in te brengen.*

Julia: *En wat bedoel je daar precies mee?*

Karly: *Wij zijn met de jongerenraad bezig met het maken van een online jongerenpanel van de gemeente Altena, Going4Altena. Hierop worden verschillende handreikingen, enquêtes en stellingen gezet die jongeren kunnen invullen/ beantwoorden. Deze enquêtes staan los van het panel of platform en worden apart aangekondigd. Je wordt door een online jongerenpanel niet afgeschrikt op het niveau*

wat erachter zit. Ofwel het is veel toegankelijker voor iedereen. Echter is dit panel nog wel wat nieuw, dus nog vrij nieuw voor iedereen.

Wat misschien ook wel leuk is om te weten, maar niet zo relevant is voor je onderzoek, is dat we zijn momenteel ook bezig met het vernieuwen van ons online burgerpanel.

Julia: Ik vind het een goede zet van de gemeente Altena dat de toegankelijkheid wordt verbeterd aan de hand van een online panel. Het schrikt jongeren ook af om deel te nemen aan een jongerenraad als hij of zij weet dat het niveau (havo, vwo, wo) erg hoog ligt.

Julia: Doen jullie verder nog wat meer op het gebied van digitale jongerenparticipatie, buiten de inzet van een online jongerenpanel?

Karly: Ja zeker! Onze jongerenraad bestaat dus uit 23 leden. Om achter de mening van alle jongeren te komen binnen de gemeente worden er regelmatig enquêtes uitgezet, online. Dit werkt altijd erg goed en er komt veel respons op. Verder hebben wij met de gemeente Altena een Instagram pagina en ook de jongerenraad heeft een pagina op Instagram. Beide pagina's hebben veel volgers. Ons beste middel is het uitzetten van de enquête.

Julia: Oké goed om te horen dat jullie weten wat jullie best werkend digitaal middel is binnen de gemeenten. Dus als ik het goed begrijp zetten jullie het middel enquête, online jongerenpanel en sociale media als Instagram pagina in? Mis ik dan nog iets of heb je nog aanvullingen?

Karly: Moet ik even over denken, maar volgens mij niet. Wij zetten dan sociale media als Instagram in, verder een online jongerenpanel, enquêtes en dan het online burgerpanel maar dat is minder relevant voor jouw onderzoek. Dit was het eigenlijk wel!

Julia: Oké super. Echter lijkt het mij dan ook wel leuk om te weten hoe jij denkt over digitale jongerenparticipatie; ofwel hoe denk jij dat jij die kunt verbeteren? Als je puur alleen naar jezelf kijkt?

Karly: Haha leuk dat je die vraag stelt en daar heb ik denk ik wel een antwoord op. Ik denk en weet bijna zeker dat het belangrijk is dat het laagdrempelig en toegankelijk moet zijn. Weinig tekst en veel plaatjes, dit passen wij overigens ook toe met onze jongerenraad in de gemeente Altena. Je moet het voor de jongeren gewoon zo simpel mogelijk maken. Dus duidelijke formulering en makkelijke omschrijving. Je moet het die jongeren niet zo moeilijk maken, want dan zullen zij zich nooit laten participeren, neem maar van mij aan hoor. Verder moet je de jongeren ook laten zien dat er wat gedaan wordt met de input die ze hebben gegeven in plaats van "ja we schrijven het op" of "interessant, we gaan ernaar kijken".

Julia: Precies! Dus je zegt eigenlijk dat het kort, bondig, duidelijk, aantrekkelijk en overzichtelijk moet zijn?

Karly: Ja inderdaad!

Julia: Top! Dan heb ik het zo eigenlijk en wil ik je heel erg bedanken voor je tijd en de informatie die je hebt gegeven.

Karly: *Geen probleem! Ik vond het leuk om te doen en hoor graag als je nog vragen hebt!*

Bijlage 6: interview gemeente Apeldoorn

Geïnterviewde: Noah Terpstra

Datum: 17-11-2021

E-mail: n.terpstra@apeldoorn.nl

Julia: *Vind je het goed als ik het interview opneem Noah?*

Noah: *Ja hoor!*

Julia: Super! *Kunt u zich voorstellen?*

Noah: *Ik ben Noah Terpstra, ik ben 20 jaar en studeer ook Bestuurskunde in Den Bosch naast mijn werk voor de gemeente Apeldoorn. Vorig jaar is het pilotjaar gestart voor jeugdparticipatie in de gemeente Apeldoorn. Er meldde zich destijds zoveel jongeren aan om lid te zijn van de jongerenraad dat de huidige projectleider het niet alleen aan kon en ik hem daardoor tegenwoordig ondersteun in zijn werk.*

Julia: *Leuk om te horen en mag ik vragen hoeveel jongeren momenteel dan lid zijn van de jongerenraad?*

Noah: *We hebben tegenwoordig meer dan 50 leden.*

Julia: *Wow, dat is inderdaad een hoop en heel erg goed voor de gemeente Apeldoorn dat zoveel jongeren lid willen zijn van de jongerenraad van de gemeente.*

Julia: *Wil ik graag mijn volgende vraag stellen en doorgaan op mijn onderwerp. Kun je mij namelijk wat vertellen over wat de gemeente Apeldoorn doet op het gebied van digitale jongerenparticipatie?*

Noah: *Ik ga proberen het zo overzichtelijk mogelijk te vertellen. Er zijn een aantal dingen die ik wil uitlichten. Namelijk jeugdparticipatie binnen de gemeente Apeldoorn staat eigenlijk op drie pijlers waarop jongerenparticipatie is ingericht binnen de gemeente. De eerste is 'informer en betrekken': dit heeft als doel om jongeren kennis te laten maken met de gemeente. Dit gebeurt vooral door middel van voorlichtingen op scholen en dus niet digitaal.*

De tweede is 'initiatieven': dit zijn initiatieven die gaan over het leuker maken van je wijk of dorp tot de 2500 euro die worden ingezonden door jongeren en door de initiatievenmakelaar worden goedgekeurd ja of nee. Speciaal voor jongeren kijkt deze initiatievenmakelaar samen met jongeren naar de initiatieven en begeleidt ze vervolgens in het proces. Hetgeen wat hier digitaal aan is, is eigenlijk alles, want dit proces verloopt volledig digitaal. Via Teams wordt er overlegd en op de site van de gemeente kun je je initiatief inzenden.

De derde vorm en meest voorkomende vorm is 'de jongerenraad 2.0'. Het is een 2.0 omdat het net wat anders is ingericht dan andere jongerenraden in Nederland; we hebben bijvoorbeeld niet alleen een formeel bestuur met een secretaris en schrijven niet alleen een advies aan de raad, maar de jongeren

leren ook echt iets binnen de jongerenraad.

De jongerenraad komt tegenwoordig veel via Teams met elkaar samen; debatten, overleggen enzovoorts.

Julia: Gebruiken jullie met de jongerenraad ook sociale media?

Noah: Ja zeker! Wij hebben een Instagram-account met ondertussen 350 volgers, dus dat loopt al aardig.

Julia: Ja dat is zeker netjes!

Noah: Wat ook leuk is om te weten is dat wij online enquêtes uitzetten, de jongeren schrijven zelf ook soms opinieartikelen en plaatsen deze op de website van de gemeente onder het kopje 'jongerenraad'.

Daarnaast hebben onze jongeren ook meegedacht aan de vormgeving van de digitale toegankelijkheid van de gemeente Apeldoorn.

En wat misschien ook wel leuk is om te weten en misschien handig is voor je onderzoek is ons platform 'Young055'. Dit is een online jongerenplatform waar op jongeren diverse activiteiten kunnen doen als een rapcursus, film maken enzovoorts.

Julia: Ik vind het leuk om te horen dat je zo enthousiast bent en dat je zoveel verteld. Je hebt al wat verteld over de inzet van een Instagram-account en een online platform als Young055. Kun je nog één keer herhalen/ samenvatten welke middelen nu worden ingezet om digitale jongerenparticipatie te verbeteren binnen de gemeente Apeldoorn? En welke volgens jou het best werkt(en)?

Noah: Ja hoor. Om het op een rijtje te zetten gebruiken wij binnen de gemeente Apeldoorn in onze jongerenraad:

-Sociale media, eigen Instagram

-Veel via teams om toch met elkaar goed te kunnen overleggen

-Het platform Young055

-Enquêtes online en doordat het bereik van de enquêtes altijd onwijs groot is, denk ik dat dit het best werkende middel is.

Nog goed om te weten is dat het belangrijk is dat deze middelen toegankelijk zijn voor jongeren. Zijn ze goed te vinden op de website? Komt via het platform vraag en aanbod bij elkaar, dus komen de ideeën bij elkaar? En verloopt alles soepel, dus geen technische storingen tijdens een debat op Teams?

Julia: Oké top, dus het uitzetten van een enquête is volgens jou een goed digitaal middel en je moet rekening houden met bepaalde punten als toegankelijkheid en het voorkomen van technische storingen bij de inzet van digitale middelen voor digitale jongerenparticipatie?

Noah: *Yes, klopt!*

Julia: *Oké top! Dan heb ik het zo eigenlijk en wil ik je heel erg bedanken voor je tijd en de informatie die je hebt gegeven.*

Noah: *Geen probleem! Ik vond het leuk je te ontmoeten en hoor graag van je als je nog meer vragen hebt.*

Bijlage 7: interview gemeente Rotterdam

Geïnterviewde: Natasja Spiekerman

Datum: 24-11-2021

Email: nhc.spiekermanvanweezelenburg@rotterdam.nl

Julia: *Vind u het goed als ik het interview opneem?*

Natasja: *Ja hoor. Ik neem aan dat alleen mijn voorletter wordt benoemd?*

Julia: *Ja dat doe ik bij iedereen! Kunt u zich kort voorstellen?*

Natasja: *Super fijn dank je!*

Ja natuurlijk! Mijn naam is Natasja Spiekerman en ik werk als senior communicatieadviseur binnen de gemeente van Rotterdam. Daarnaast ben ik ook portefeuillehouder Communicatie, Armoede en Schulden plus coördinator communicatie jongerenloket van de gemeente Rotterdam. Een hele boel dus zoals je wel hoort, maar wel heel erg leuk.

Misschien vind je het ook leuk om te weten dat ik voorheen coördinator Communicatie jongeren en jeugd was van de gemeente Rotterdam.

Julia: *Oké inderdaad een hele boel, maar wel heel interessant. Zoals ik hoor bent u veel bezig (geweest) met jongeren?*

Natasja: *Ja dat klopt!*

Julia: *U weet dat ik mijn onderzoek doe over de verbetering van digitale jongerenparticipatie. Ik hoor dat u veel werkt met de doelgroep jongeren. Hoe zit het dan met jongerenparticipatie binnen de gemeente Rotterdam en dan specifiek 'digitale jongerenparticipatie'?*

Natasja: *Nou sinds kort hebben we een digitaal jongerenpanel. Alleen als je jongereninwoner van gemeente Rotterdam bent kun je je hierop aanmelden. Hierin bevinden zich de laatste nieuwtjes, tweets, vragen worden beantwoord etc.*

De eerste peiling is in augustus van dit jaar uitgezet. Eind deze maand/ begin volgende maand gaan we de resultaten van de eerste peiling delen.

Julia: *Oké wat leuk en wat is precies het doel van het jongerenpanel?*

Natasja: *Door middel van het jongerenpanel willen we meer inzicht krijgen in de belevingswereld van de jongeren. Hiermee bedoel ik te zeggen dat we zo beter te weten komen wat jongeren bezighoudt en precies willen. Dit doen we dus onder andere door hen te betrekken bij beleidsvraagstukken en maatschappelijke thema's. Echte thema's waarin jongeren zich herkennen dus.*

Julia: *Leuk om te horen hoe jullie dit aanpakken en dat het nog zo nieuw is.*

Natasja: *Ja ik ben ook erg benieuwd hoe het gaat verlopen.*

Julia: *En hoe bereiken jullie deze jongeren eigenlijk? Of ja, hoe komen jongeren erachter dat dit panel er is?*

Natasja: *Door middel van sociale media als Facebook, Instagram en YouTube.*

Julia: *Oh dan heb je denk ik ook meteen mijn volgende vraag beantwoord over welke middelen jullie inzetten en welke het best werkt. Super!*

Natasja: *Voor het echt participeren van jongeren gebruiken we ons nieuwe panel, maar om hen te werven maken we gebruik van Sociale Media zoals ik dan al zei als Facebook, Instagram, YouTube. En het panel is nog nieuw, maar ik verwacht, omdat Rotterdam een grote gemeente is het wel een succes moet worden. Maar ja je weet natuurlijk maar nooit...*

Julia: *Dat kun je inderdaad nooit zo vroeg zeggen, maar ik ben benieuwd en geloof dat het in een gemeente als Rotterdam vast geen probleem zal zijn.*

Dan zijn we gekomen bij alweer de laatste vraag en ik vroeg me af hoe u denkt de digitale jongerenparticipatie te kunnen verbeteren? Alles is goed, niks is fout.

Natasja: *Oei dat is een lastige vraag, maar het participeren gebeurt vanuit gemeentelijk niveau en het zou heel goed zijn als, zodra het aantal panelleden groeit, er ook op wijkniveau representatieve uitspraken kunnen worden gedaan. Dat zou wel heel mooi zijn.*

Julia: *Ik denk inderdaad ook dat dat een hele mooie verbetering gaat zijn. Dank je wel!*

Natasja: *Ja graag gedaan. Het zou heel mooi zijn en wie weet in de toekomst komt het wel uit.*

Julia: *Precies!*

Bijlage 8: interview gemeente Groningen

Geïnterviewde: Ivon Kwant

Datum: 30-11-2021

E-Mail: ivonkwant@groningen.nl

Julia: *Vind u het oké als ik het gesprek opneem?*

Ivon: *Ja hoor, vind ik geen probleem!*

Julia: *Heel fijn, dank je! Zou u zich kunnen voorstellen?*

Ivon: *Ja! Mijn naam is Ivon Kwant, ik werk voor de gemeente Groningen als procesadviseur op de afdeling directie maatschappelijk ontwikkeling. Ik houd me bezig met onder andere jongerenparticipatie. We hebben binnen de gemeente vier jaar lang een raad van kinderen gehad en daarnaast hebben we een kinderburgermeester die ik begeleid. Ook ben ik bezig met een aantal zaken rondom sport, maar dat is nu even minder relevant voor mijn onderzoek.*

Julia: *Oké, leuk om te weten. Nou je weet dat ik via dit interview erachter wil komen wat de stand van zaken zijn betreft digitale jongerenparticipatie binnen de gemeente Groningen. Dus ik wil je vragen of je wat kunt vertellen wat dus de stand van zaken zijn betreft dit onderwerp?*

Ivon: *Ja dan moet ik even denken, want dit vindt zich met name plaats op een andere afdeling. Maar wij hebben een bewonerspanel. Deze wordt beheerd door een andere afdeling wat ik al zei en dit panel bevat ook een jongerenpanel, hier wordt sinds kort gebruik van gemaakt. Dus als je mij vraagt over de stand van zaken betreft digitale jongerenparticipatie is dit wel ons grootste middel.*

Julia: *Oké en waarvoor gebruiken jullie dit panel? Heeft dat hetzelfde doel als het algemeen burgerpanel?*

Ivon: *Ja in principe wel! Op het jongerenpanel, GRONG genaamd, komen diverse vragen te staan die betrekking hebben op jongeren. Vragen als 'wat zouden jullie leuk vinden in de buurt?' komen erop te staan en jongeren mogen daarop reageren online. Hiervoor worden ook enquêtes online verspreid.*

Nou en daarnaast, voordat ik het vergeet, hebben wij met de gemeente een afspraak met Bureau DenkNetwerk. Wij gaan hier binnenkort mee van start om te kijken of zij op een digitale manier jongeren kunnen bereiken. Zij hebben hiervoor een programma liggen die binnenkort van start gaat.

Julia: *En hoe werkt dit precies?*

Ivon: *Nou doormiddel van een chat proberen zij straks jongeren zo goed mogelijk te betrekken bij maatschappelijke vragen binnen de gemeente Groningen. Maar goed, dat plan is nog in ontwikkeling. Maar dit plan bespreken we ook weer met onze kinderburgemeester om te overleggen of het een goed idee gaat zijn.*

Julia: *En hoe werven jullie dan deze jongeren straks?*

Ivon: *Dat gaan we doen via de sociale media als Instagram.*

Julia: *Oké dus als ik het even samenvat maken jullie sinds kort gebruik van een jongerenpanel, starten jullie binnenkort met een digitale chat én werven jullie de jongeren via de sociale media. Eigenlijk toch een hele hoop digitale middelen die ervoor zorgen dat jongeren digitaal participeren?*

Ivon: *Ja dat klopt eigenlijk wel inderdaad. Daar heb ik nooit zo echt bij stilgestaan.*

Julia: *En zou ik dan mogen vragen bij welk middel u het idee heeft dat daar veel respons op komt door jongeren?*

Ivon: *Ja ik denk toch wel ons jongerenpanel en dan de enquêtes die daarop komen te staan. Gewoon ons jongerenpanel in zijn geheel werkt erg goed.*

Julia: *Oké duidelijk! Dank je wel Ivon voor je antwoorden!*

Ivon: *Graag gedaan Julia!*

Bijlage 9: interview gemeente Alkmaar

Geïnterviewde: Noëlle Batelaan

Datum: 30-11-2021

E-Mail: nbatelaan@alkmaar.nl

Julia: *Vind u het oké als ik het gesprek opneem?*

Noëlle: *Ja hoor!*

Julia: *Zou u zich kunnen voorstellen?*

Noëlle: *Zeker! Mijn naam is Noelle Batelaan. Ik ben beleidsadviseur jeugd bij de gemeente Alkmaar. Ik doe dit ondertussen drie jaar en ben hier eigenlijk gekomen door mijn afstudeeronderzoek. Deze heb ik binnen de gemeente Alkmaar uitgevoerd en het onderwerp was 'eigen kracht in de jeugdhulp'; hoe deze beter kan worden ingezet. En vanaf het begin van mijn afstudeerstage ben ik betrokken geweest bij het online jongerenplatform. Dit platform heeft zich in de afgelopen tijd heel erg ontwikkeld. Het platform is opgezet met het idee jongeren jeugdhulp op een digitale wijze meer zeggenschap te geven als het gaat om jeugdhulp.*

We hebben heel erg gemerkt, toen het platform online werd gelanceerd en er uiteindelijk geen gebruik van werd gemaakt, dat jongeren de behoefte hebben aan het online maar ook zeker offline participeren. Het klopt inderdaad dat jongeren steeds meer op hun telefoon zitten ofwel de sociale media, maar toch blijft het fysiek contact voor hen heel erg belangrijk. Daarom hebben we voor het platform een soort van aanjagersgroepje gecreëerd die zich inzetten voor het platform en actief promoten op de sociale media. Deze groep komt dus ook één keer per maand fysiek bij een en dat vinden ze heel prettig. Dit groepje heeft het platform en de website eromheen ook veel toegankelijker gemaakt, dus dat is al een pluspunt.

Julia: *Oké fijn dat je zo uitgebreid antwoord geeft. Ik merk in je verhaal dat jongeren enorm worden betrokken binnen de gemeente Alkmaar en dat is goed om te horen.*

We zijn ook meteen doorgerold in mijn volgende vraag over de stand van zaken betreft digitale jongeren participatie binnen de gemeente Alkmaar. Kun je daar anders nog kort iets over zeggen, een soort korte samenvatting?

Noëlle: *Ja natuurlijk! Nou we zijn dan bezig met het vernieuwen van ons platform en de website daar omheen. Dit doen de jongeren zelf, maar wel in overleg met ons. Dus in principe worden zij voor een heel groot deel losgelaten in wat zij willen en vinden. En ja zo doende eigenlijk. Dit is wel waar we momenteel mee bezig zijn.*

Julia: *oké, heel leuk en wat bieden jullie nu precies met het platform? En welke andere digitale middelen komen hierbij kijken?*

Noëlle: *Met ons platform zorgen we er eigenlijk voor dat er een wisselwerking ontstaat tussen overheid en burger zowel fysiek als online. Hiermee bedoel ik dat jongeren kunnen meepraten/ meedenken met besluiten/ ideeën van de gemeente. Op ons platform komen ook blogs te staan waarop jongeren dan weer kunnen reageren en daarnaast diverse vragenlijsten die betrekking hebben op jongeren.*

We vinden het belangrijk dat jongeren zich gehoord voelen en dat geven we met dit platform door.

Julia: En als bepalen welk digitaal middel het best werkend is, welke zou dat dan zijn binnen de gemeente?

Noëlle: Ik denk toch de mix van fysiek en digitaal, maar dat is dan weer net geen middel. In ieder geval enquêtes, blogs. Maar vind dat lastig om te zeggen want het platform moet natuurlijk nog gelanceerd worden. Ik denk trouwens ook de sociale media. Jongeren zijn hier tegenwoordig veel op te vinden.

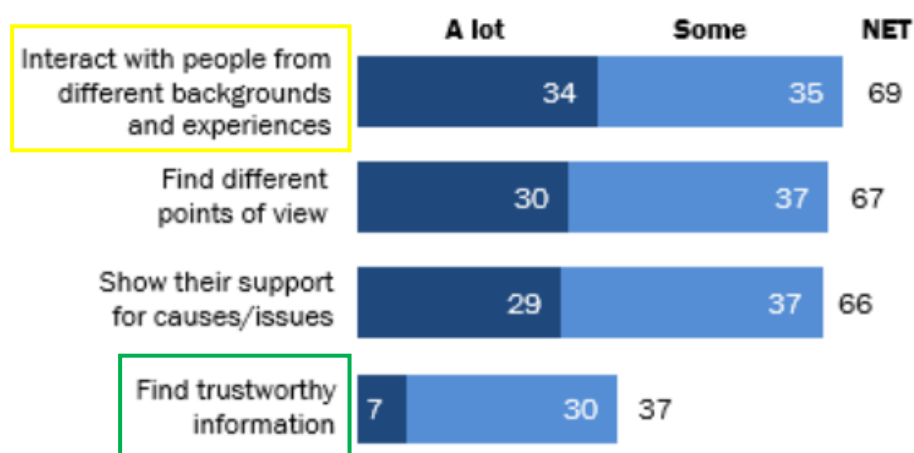
Julia: Oké, dank je wel voor je antwoorden Noëlle, dit waren eigenlijk wel de vragen!

Noëlle: Graag gedaan en mail mij gerust als je nog vragen hebt!

Bijlage 10: diagram over het gedrag van jongeren in de sociale media

Majorities of teens say social media helps peers talk to a diverse group of people, support causes; fewer think it helps teens find trustworthy information

% of U.S. teens who say social media helps people their age a lot or some to do each of the following ...



Note: Respondents who did not give an answer or gave other responses are not shown.

Source: Survey conducted March 7–April 10, 2018.

"Teens' Social Media Habits and Experiences"

PEW RESEARCH CENTER

Figuur 6: PEW research center Teens Social Media habits and Experiences (Anderson & Jian, 2018).

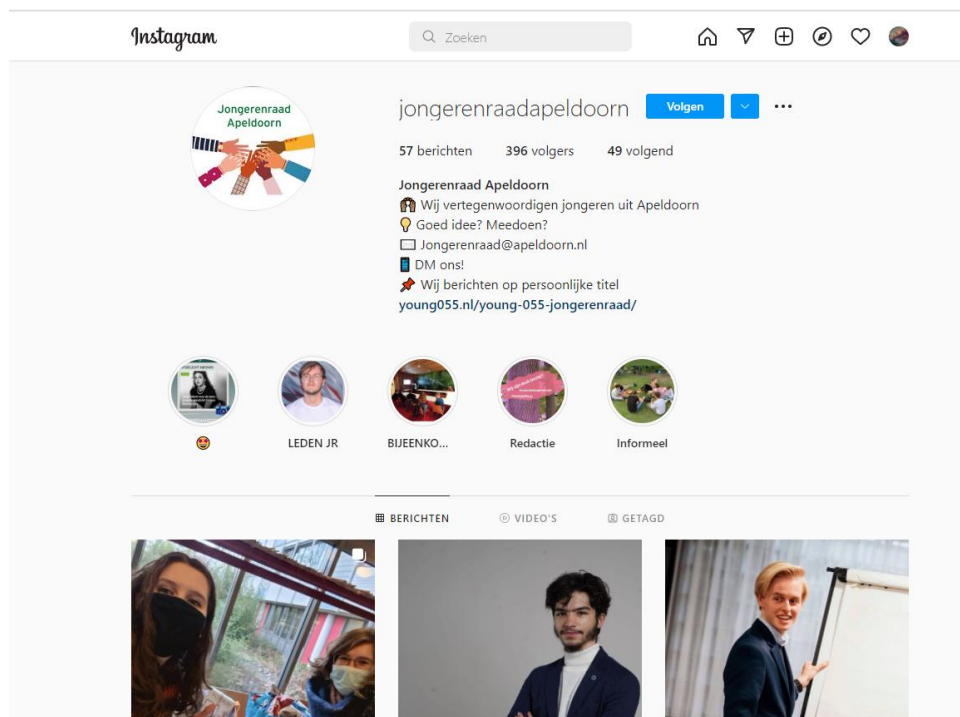
= De behoefte van jongeren aan interactie tussen verschillende groepen

= Jongeren die sociale media een betrouwbaar platform vinden

Bijlage 11: praktijkvoorbeelden van gemeenten die actief zijn op het gebied van digitale middelen voor jongerenparticipatie

Apeldoorn:

Figuur 3.1: Instagrampagina Jongerenraad Apeldoorn (Instagram, z.d.)



Alkmaar

Figuur 3.1: LinkedIn-pagina jongerenplatform Regio Alkmaar (gemeente Alkmaar, z.d.)



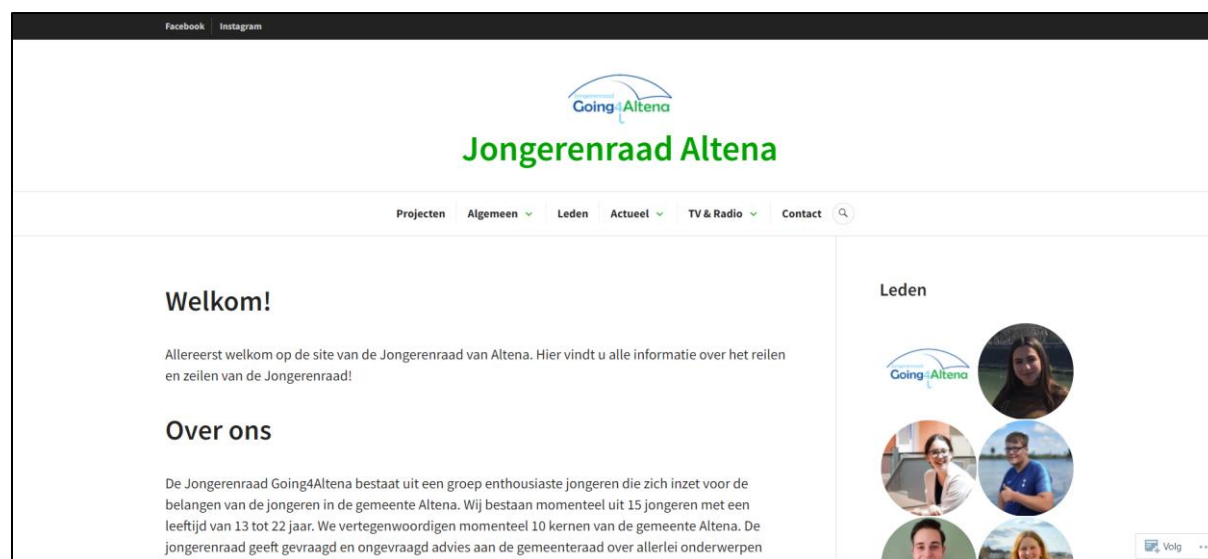
Groningen

Figuur 3.1: Jongerenplatform Grong (Grong, 2021)



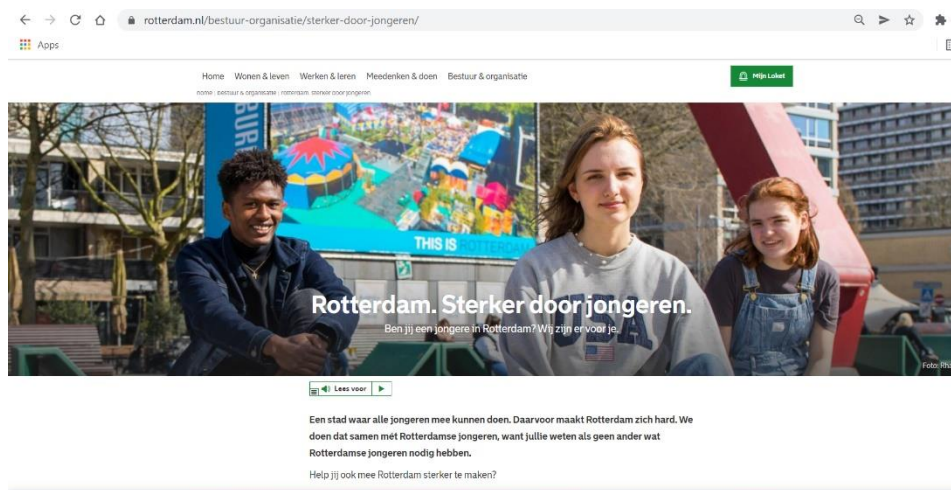
Altena

Figuur 3.1: Jongerenpanel Going4Altena (gemeente Altena, 2019)



Rotterdam

Figuur 3.1: Jongerenpanel Gemeente Rotterdam (Gemeente Rotterdam, z.d.)



Bijlage 12: handreiking digitale jongerenparticipatie

Op de volgende pagina bevindt zich een overzicht met de kritische succesfactoren waar gemeenten zich aan kunnen houden om digitale jongerenparticipatie effectief in te zetten.

Dit overzicht wordt gezien als een handreiking voor gemeenten wat zij kunnen gebruiken tijdens het proces voor de inzet van digitale jongerenparticipatie.

Handreiking; kritische succesfactoren digitale jongerenparticipatie

Bent u als gemeente zoekend of geïnteresseerd in het *beter* betrekken van jongeren op een digitale manier binnen uw gemeente? Dan helpt deze handreiking bij het creëren van een effectief digitaal participatieproces waarin rekening wordt gehouden met de waarden van de gemeente en de behoeften van de jongeren.

De komst van Covid-19 heeft de samenleving een stuk digitaler gemaakt. Met name onder de jongeren is de behoefte aan digitalisering gegroeid en in tijden van routine zijn zij vaak de eersten die experimenteren op dit gebied. Jongeren zijn een interessante, maar vooral ook lastige doelgroep met een andere motivatie. Daarom biedt deze handreiking kritische succesfactoren waar je je als gemeente aan kunt houden om jongeren op een effectieve digitale wijze te kunnen betrekken.

DE KRITISCHE SUCCEFACTOREN

1. Laat als gemeenten horen wat je met de input doet en wanneer je dat doet
2. Geef duidelijkheid en maak het aantrekkelijk
3. Benader jongeren op de juiste manier
4. Denk vanuit de leefwereld van jongeren
5. Betrek de jongeren vanaf het begin van de beleidscyclus

Toelichting

1. Door het online participeren is er geen één op één contact met de gemeente. Daarom is het belangrijk dat jongeren weten waar zij aan toe zijn en wat er met hem of haar idee gedaan wordt ofwel dat het wordt teruggekoppeld vanuit de gemeente naar de jongeren.
2. De behoefte aan duidelijkheid is groot onder jongeren. Wat houdt het maatschappelijke thema in waar de jongeren over mee mogen denken? En waar hebben ze invloed op? Duidelijkheid biedt je online door het aantrekkelijk te maken voor jongeren. Plaatjes, filmpjes met uitleg, leuke en aantrekkelijke teksten op het platform, panel website of bijvoorbeeld Instagrampagina. Dus maak de digitale tools aantrekkelijk!
3. Het benaderen van jongeren en het motiveren van jongeren om online te participeren moet effectief zijn volgens het project TJEKKIN. Het is daarom raadzaam om vanuit de gemeente met een doordacht communicatieplan de jongeren te benaderen.
4. Waar hechten jongeren waarden aan? Wat zijn hun behoeften? Welke onderwerpen zijn interessant voor hen? Verschillende factoren waar gemeenten aan moeten denken om jongeren op een juiste digitale manier te laten participeren.
5. Uit het interview met M. Cadat is gebleken dat het belangrijk is om jongeren vanaf stap 1 van de beleidscyclus te betrekken. Zo worden de jongeren volledig meegenomen in het digitale participatieproces.

