



designing the digital good

**Spiekbrief voor leerlingen,
fase 1 ontwerpwedstrijd**

Educatieproject in het teken van Martha Nussbaums
capability-benadering

De tien capabilities van Martha Nussbaum

1. **Een leven van een normale levensduur kunnen leiden** en dus bijvoorbeeld niet heel jong aan de griep te overlijden, iets wat relatief makkelijk te voorkomen is.
2. **In goede gezondheid kunnen leven** en bijvoorbeeld niet te hoeven leven met lichamelijke of mentale ziektes die verholpen kunnen worden.
3. **Lichamelijke integriteit kunnen behouden**: jouw lichaam is van jou en andere mensen moeten dat respecteren, jij bepaalt wat je met je eigen lichaam doet en je hebt daar altijd zelf het laatste woord over.
4. **Je zintuigen en je verbeelding kunnen gebruiken**: in staat zijn om te kunnen ruiken, proeven, zien en horen; om te kunnen fantaseren en je creativiteit de vrije loop te laten en in een omgeving te zijn waarin dat gestimuleerd wordt.
5. **Emoties kunnen ervaren**: in staat zijn om uitzinnig blij te kunnen zijn, verdriet te kunnen voelen of je boosheid te uiten zonder dat je hierin beperkt of onderdrukt wordt. Ook is het belangrijk dat ieder mens de mogelijkheid heeft om emotionele relaties aan te gaan met andere mensen, dieren of de natuur.
6. **Je praktische rede kunnen uitoefenen**: ieder mens moet vrij zijn om voor zichzelf te kunnen nadenken over zijn, haar of hun leven. Anderen mensen zouden niet moeten zeggen wat jij moet denken of vinden. Je moet vrij zijn om zelf te bepalen wat je belangrijk vindt in het leven.
7. **Sociale relaties kunnen aangaan die zinvol en respectvol zijn**: de mogelijkheid om vrienden te maken, en hen te respecteren én door hen gerespecteerd te worden.
8. **Je bezorgdheid kunnen uiten voor dieren, planten en de wereld om ons heen**. Je kunnen verbinden met de natuur en daarvoor kunnen opkomen.
9. **Kunnen spelen**: in staat zijn om plezier te maken, te lachen, en even vrij te zijn van zorgen, dingen kunnen doen omdat ze leuk zijn!
10. **Controle kunnen hebben over je omgeving**. Dat betekent dat je je vrij moeten kunnen bewegen in jouw omgeving: je kan bijvoorbeeld gemakkelijk van huis naar je klaslokaal komen, ook als je in een rolstoel zit. Maar controle over je omgeving betekent ook: als je achttien jaar bent kun je meestemmen bij verkiezingen en jouw stem laten horen bij politieke beslissingen.

Achtergrondinformatie over de digitale leefwereld van jongeren

- Cijfers over het gebruik van media door Nederlandse jongeren, zie onderzoek [NJI](#) (2021).
- Cijfers over mediagebruik bij Vlaamse jongeren, zie [Digimeter Rapport](#) (2021) van imec.
- De Keniaanse Student Katanu Mbevi gaf een interessante [TEDx talk](#) over de positieve en negatieve effecten van sociale media op jongeren.

Voorbeeld thema kiezen (zie template 1a)

Stel je kiest als thema: Nieuwe dimensies voor sociaal contact. Het onderwerp dat jullie als groep het meest interesseert kan dan zijn: Digitaal daten voor jongeren die het moeilijk vinden om contact te maken.

De onderliggende *capabilities* kunnen dan zijn:

- Sociale relaties aangaan, in goede gezondheid leven, emoties kunnen ervaren, controle hebben over je omgeving.

Voorbeeld doelgroep kiezen (zie template 1b)

(Het gekozen thema van het vorige template was: 'nieuwe dimensies voor sociaal contact'.)

- Om het niet al te ingewikkeld te maken, kiezen jullie een leeftijd die dicht bij jullie zelf ligt. Bijvoorbeeld tussen de 15-19 jaar oud.
- Jullie doelgroep voldoet aan de volgende eisen: Jongere die zich identificeert als meisje, voelt zich vaak sociaal ongemakkelijk, maakt gebruik van Tinder maar is daar niet tevreden over, en is woonachtig in België.
- De *capabilities* van template 1a komen bij deze doelgroep in de knel doordat sommigen heel verlegen zijn, anderen niet tevreden zijn over hun uiterlijk en weer anderen bang zijn dat hun ouders online daten afkeuren.

Voorbeeld behoefteonderzoek (zie template 2a)

Naam geïnterviewde: Niki De Koning, 17 jaar

Sociaal en politiek: Niki woont in een West-Vlaams dorpje waar de mensen nogal behoudend zijn. Voor zover ze weet, wonen er geen LHBTQ+ers.

Omgeving: Niki komt uit een warm gezin, haar ouders accepteren haar zoals ze is. Als klein meisje was ze al een tomboy, merkten ze. Zo lang Niki zich kan herinneren voetbalt ze met de jongens uit het dorp. Maar ze hoort ook niet echt bij het voetbalclubje. Ook op school voelt Niki zich vaak eenzaam.

Lichamelijk: Niki is lichamelijk kerngezond, maar ze piekert nogal veel.

Wat maakt deze persoon nog bijzonder: Niki ziet er als een skater uit. Ze weet niet goed of ze van jongens of van meisjes houdt. En ze is niet zo handig met social media.

Tips voor interviewvragen (zie template 2b)

Probeer grip te krijgen op iemands *capabilities* door die zo concreet mogelijk te maken:

- Vraag naar voorbeelden of bepaalde situaties waarin een bepaalde *capability* in de knel komt. Dat geeft vaak ook nieuwe input om door te vragen.
- Ladderen: Vraag steeds opnieuw 'waarom?' of 'hoe komt dat'? Met doorvragen kom je steeds een laag dieper.
- Emoties kunnen een mooie ingang om erachter te komen welke *capability* in het geding is. Achter elke emotie ligt een belang/ behoefte. Waarom voel je je zo?

Als je wilt doorvragen, gebruik dan zinnestelsels zoals:

- Wat was de laatste keer dat je x of y niet/wel kon doen?
- Wat maakte deze situatie vervelend?
- Hoe kwam je in deze situatie terecht?
- Wat of wie had je nodig gehad om dit te voorkomen?

Voorbeeld Persona (zie template 3a)

Fictieve naam: Amine Kasmi

Leeftijd: 17 jaar

Quote uit het interview: "Ik hou niet zo van daten. Ik ben bang dat mijn ouders erachter komen en dan kom ik in de problemen."

Capabilities die in de knel komen: In staat zijn sociale relaties aan te gaan, controle over je eigen omgeving.

Behoeftes: Amine zou graag een dating app willen gebruiken die haar garandeert dat niemand erachter komt dat ze aan het daten is.

Omgeving: Amine deelt een kamer met haar zus, ze woont in Hengelo en gaat daar naar de middelbare school. Haar geloofsovertuiging is islamitisch. Ze is kerngezond.

Voorbeelden ontwerp vragen (zie template 3d)

- Hoe kunnen we jongeren die in armoede zijn opgegroeid, de *capability* 'sociale relaties kunnen aangaan' helpen vormgeven, door hen te leren op een andere manier status te verwerven dan met dure spullen te pronken, zodat ze minder kwetsbaar worden voor digitale uitbuiting?

- Hoe kunnen we jongeren die zich druk maken over hun gewicht, helpen de *capability* lichamelijke integriteit vorm te geven, door hen bewust te maken van de risico's van anorexia, zodat ze minder kwetsbaar worden voor pro-ana websites?
- Hoe kunnen we jongeren die zich niet herkennen in hun vrolijke, feestende leeftijdgenoten op Instagram, helpen om de *capability* 'je emoties kunnen uiten' vorm te geven, door hen te laten merken dat je ook droevig of bang mag zijn, zodat ze zich niet meer schamen voor hun nare gevoelens?



Designing the Digital Good is een initiatief van de Stichting Internationale Spinozaprijs. Het educatieve project werd ontwikkeld in samenwerking met Garage 2020 en dr. Naomi Jacobs (Universiteit Twente). Het project is mede mogelijk gemaakt door het Algemeen Nederlands Verbond, DPG Media, Janssen Biologics BV, imec, M.A.O.C. Gravin van Bylandt Stichting, Filosofie Magazine, Stichting Utopa, Takeda Nederland BV, Vereniging Vrienden van de ISVW, Anton Jurgens Fonds en Rijksuniversiteit Groningen.

designing the digital good

