

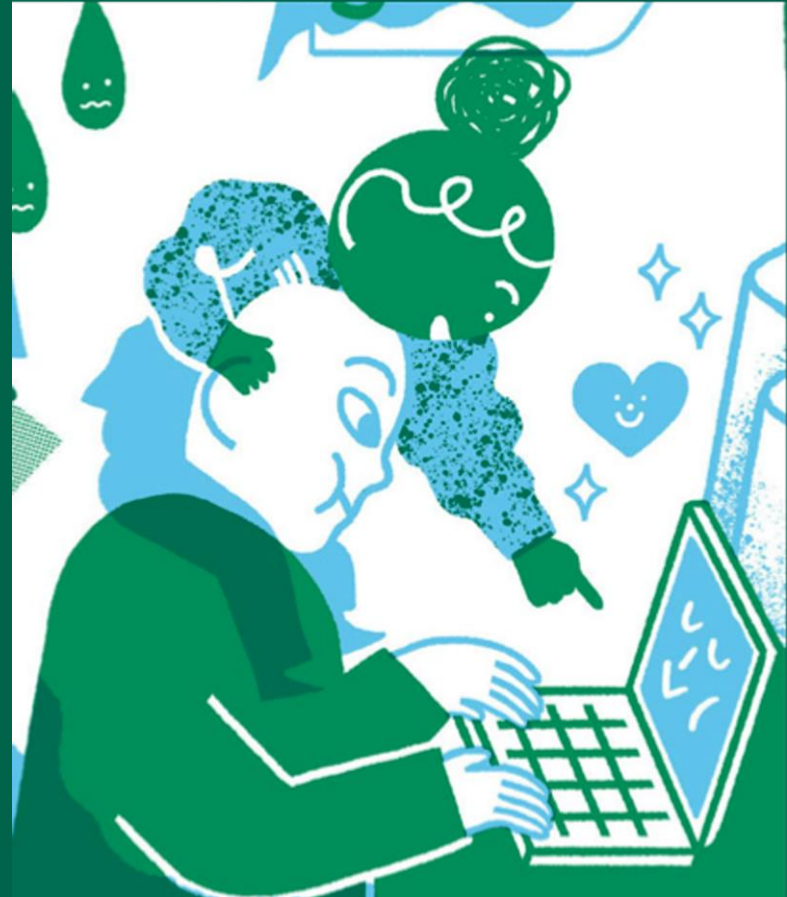
DIGITALE INCLUSIE

PROVINCIALE ONTMOETINGEN

PROF. DR. ILSE MARIËN

IMEC-SMIT VRIJE UNIVERSITEIT BRUSSEL

03/05/2022



CONCEPTUELE VERSCHILLEN?

DIGITALE KLOOF

- > Toegang-georiënteerd
- > Haves vs. have-nots

> Toegang als oplossing

Negeert onderliggende structurele ongelijkheden en barriers zoals armoede, geletterdheid, opportuniteiten in werk, opleiding etc...

DIGITALE ONGELIJKHEDEN

- > Ongelijke verdeling van bronnen

Structurele ongelijkheden tussen bevolkingsgroepen

> Structurele veranderingen als oplossing

Het Matthew effect aanpakken

DIGITALE UITSLUITING

- > Uitsluiting van de maatschappij door digitalisering

Meerdere drempels
Onmogelijk op individueel niveau op te lossen

> Veelzijdige oplossingen

Verschillende drempels tegelijkertijd aanpakken

DIGITALE INCLUSIE

- > Persoonlijke digitale norm

Wie wil ik zijn in de digitale wereld?

Wat brengt mij een meerwaarde?

> Maatschappelijke digitale norm

Oplossingen om de toegang tot digitale dienstverlening te garanderen

EEN AANTAL CIJFERS OVER DIGITALE ONGELIJKHEDEN

11% heeft thuis geen internet

Inkomen > 3.000 euro: 2%
Inkomen < 1.200 euro:
34%

% niet-internet gebruikers

Hoogopgeleid: 1%
Laagopgeleid: 17%
Inkomen < 1.200 euro:
24%

27% ontbreekt digitale skills

40% loopt een risico

Laagopgeleid: 62%
Inkomen < 1.200 euro:
69%

Technologisch fatalism stijgt

16-24 year: 15%
25-34 year: 13%
35-44 year: 14%

IMPACT VAN COVID-19 CRISIS

- ? Positieve evolutie m.b.t. toegang en digitale competenties
- ? Verdere stijging van het technologisch fatalisme
- ? Nieuwe, nog te concretiseren en te definiëren risicogroepen

VAN DIEPE UITSLUITING TOT DIEPE INSLUITING



13 BEPALENDE FACTOREN M.B.T. DIGITALE ONGELIJKHEDEN

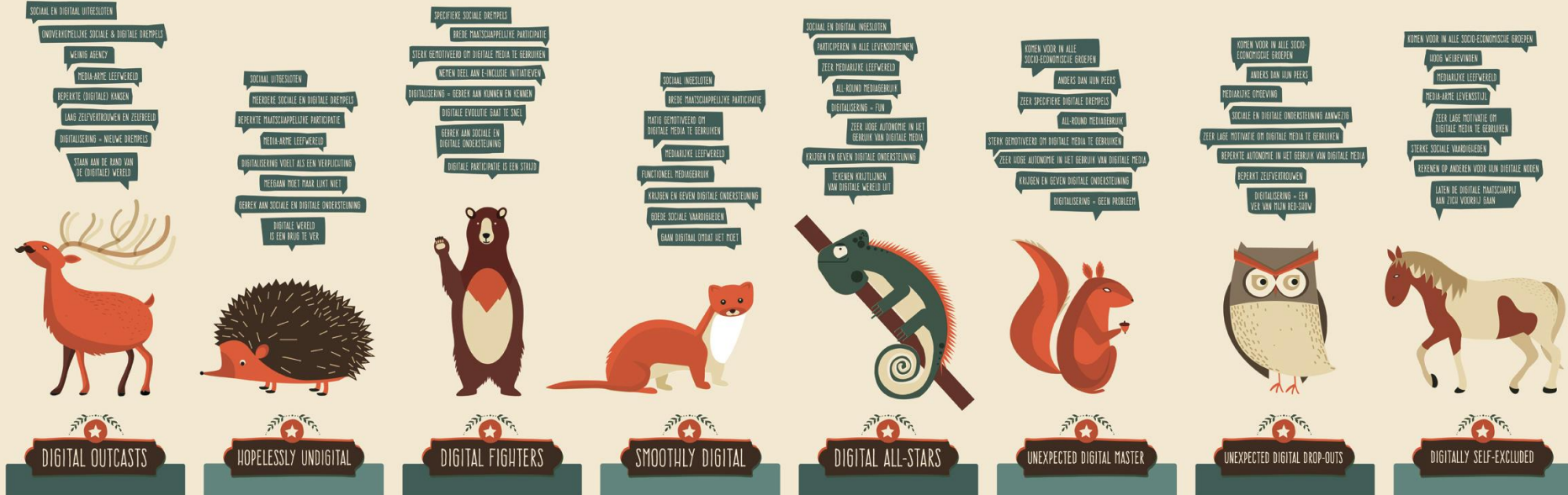
5 SOCIALE FACTOREN

- >Inkomen
- >Opleiding
- >Maatschappelijke participatie
- >Agency
- >Welzijn en welbevinden

8 DIGITALE FACTOREN

- >Toegang
- >Digitale vaardigheden
- >Attitude / Motivatie
- >Routines & Praktijken
- >Autonomie
- >Communicatie & soft skills
- >Mediarijkdom
- >Ondersteuning

8 Profielen van digitale ongelijkheden



	Digital Outcasts	Hopelessly Undigital	Digital Fighters	Smoothly Digital	Digital All-Stars	
	Continuum of social inequalities					
At-risk indicators	Deep social exclusion	Wide social exclusion	Concentrated social exclusion/inclusion	Wide social inclusion	Deep social inclusion	
<i>Income</i>	Low	Low → Average	Small number of specific barriers, no problems with remaining aspects, societal participation is present	Average → High	High	
<i>Education</i>	Low	Low → Average		Average → High	High	
<i>Participation in life domains</i>	Low	Limited		Average → High	High	
<i>Agency</i>	Low	Low		Average	High	
<i>Well-being</i>	Low	Low		Average	High	
	Continuum of digital inequalities					
	Deep digital exclusion	Wide digital exclusion	Concentrated digital exclusion / inclusion	Wide digital inclusion	Deep digital inclusion	
<i>Access</i>	Low	Average	Small number of specific barriers, no problems with remaining aspects, use patterns are present, support networks are in some cases lacking	High	High	
<i>Attitude</i>	Low → High	Average → High		High	Low → Average	High
<i>Digital skills</i>	Low	Average		Low → Average	Average → High	High
<i>Social and soft skills</i>	Low	Low		Low	Average → High	High
<i>Autonomy</i>	Low	Low		Low	Average → High	High
<i>Use patterns</i>	Limited	Limited		Limited	Functional	Diversified, creative & strategic
<i>Media Richness of surroundings</i>	Low	Low		Low	Average → High	High
<i>Social Support networks</i>	Not present, highly needed	Not present, highly needed		Present, but limited and needed	Present and needed, know where and how to get support, provide support themselves Reinforcing resource effect	

Directe relatie
tussen
digitale en
sociale
ongelijkheden

3 KWETSBARE GROEPEN



Digital Outcasts

Diepe uitsluiting
Onoverkomelijke drempels
Beperkte agency
Media-arme omgevingen
Beperkte opportuniteiten
Laag zelfvertrouwen en zelfbeeld
Digitaal = nieuwe drempels
**STAAAN AAN DE RAND VAN DE (DIGITALE)
MAATSCHAPPIJ**



Hopelessly Undigital

Breed uitgesloten
Meerdere drempels
Beperkte maatschappelijke participatie
Digitale voelt als een verplichting
Geen ondersteuning

**DE DIGITALE WERELD
IS EEN STAP TE VER**



Digital Fighters

Specifieke drempels
Brede maatschappelijke participatie
Hoge motivatie
Nemen deel in e-inclusie initiatieven
Beperkte digitale vaardigheden
Beperkte ondersteuning
Digitale (r)evolutie gaat te snel
**DIGITALE PARTICIPATIE
IS EEN STRIID**

2 DIGITAAL INGESLOTEN GROEPEN



Smoothly Digital

Breed ingesloten

Brede maatschappelijke participatie

Redelijk gemotiveerd

Mediarijke omgevingen

Functioneel gebruik

Geven en krijgen ondersteuning

Goede sociale vaardigheden

GO WITH THE (DIGITAL) FLOW



Digital All-Stars

Diep ingesloten

Participatie in alle levensdomeinen

Mediarijke omgevingen

Sterke agency

Digitale media = Fun fun!

D.I.Y. Skills ontwikkeling

**TEKENEN DE KRIJTLIJNEN VAN DE
(DIGITALE) WERELD UIT**

ONVERWACHTE RELATIE TUSSEN HET SOCIALE EN HET DIGITALE VELD

At-risk indicators

Income

Education

Participation in life domains

Agency

Well-being

Access

Attitude

Digital skills

Social and soft skills

Autonomy

Use patterns

Media Richness of surroundings

Social Support networks

Unexpected Digital Masters	Unexpected Digital Drop-outs	Digitally Self-Excluded
Beyond social exclusion		
All three profiles are present amongst all SES-defined population groups		
Low → High	Low → High	High
High	Low	High
High	Low → High	High
Concentrated digital exclusion	Wide to deep digital exclusion	Digital exclusion by choice
Small number of specific barriers, no problems with remaining aspects, use patterns are present, have high levels of motivation and autonomy.	Average → High	Average → High
	Low	Low
	Low	Average → High
	Low	High
	Low	Low
	None	None
	Average → High	Average → High
Present and needed, but not used	Present and needed, know where and how to get support	

UNEXPECTED DIGITAL MASTERS EN DROP-OUTS



Unexpected Digital Masters

- S.E.S. is irrelevant
- Contrast met hun peers
- Zeer specifieke digitale barrières
- D.I.Y. skills ontwikkeling
- Hoge autonomie
- Krijgen en geven ondersteuning

DIGITALE MEDIA
= GEEN ENKEL PROBLEEM



Unexpected Digital Drop-Outs

- S.E.S. is irrelevant
- Contrast met hun peers
- Mediarijke omgevingen
- Beperkte motivatie
- Beperkte autonomie
- Laag zelfvertrouwen
- Knoppenangst

DE DIGITALE WERELD
= NIETS VOOR MIJ



Digitally self-excluded

- S.E.S. is irrelevant
- Hoog welbevinden
- Mediarijke omgevingen
- Media-arme levensstijl
- Zeer beperkte motivatie
- Sterke sociale & soft skills
- Vertrouwen op Proxy-users

HEBBEN GEEN DIGITALE MEDIA NODIG

WAT ZIJN DE RISICO'S VAN DIGITALISERING

01. Mattheus effect
02. (Dis)empowerment van burgers
03. Sociale en mensenrechten m.b.t. digitale publieke dienstverlening

7 BOUWBLOKKEN VOOR DIGITALE INCLUSIE

01. Brede visie op e-inclusie
02. Bouwen op partnerschappen
03. Basisreflex m.b.t. inclusieve digitale transformatie
04. Bouwen op onderzoek
05. Betaalbaar en kwalitatieve toegang thuis
06. Brede visie op digitale vaardigheden
07. Bestendigen van ondersteuningsnetwerken

CONTACT DETAILS

PROF. DR. ILSE MARIËN

ILSE.MARIEN@VUB.BE

+32 496 28 24 88