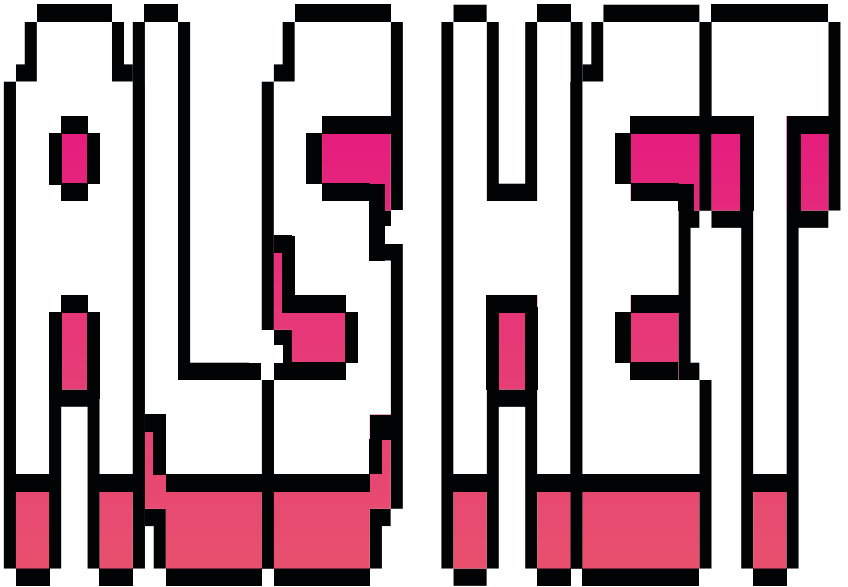
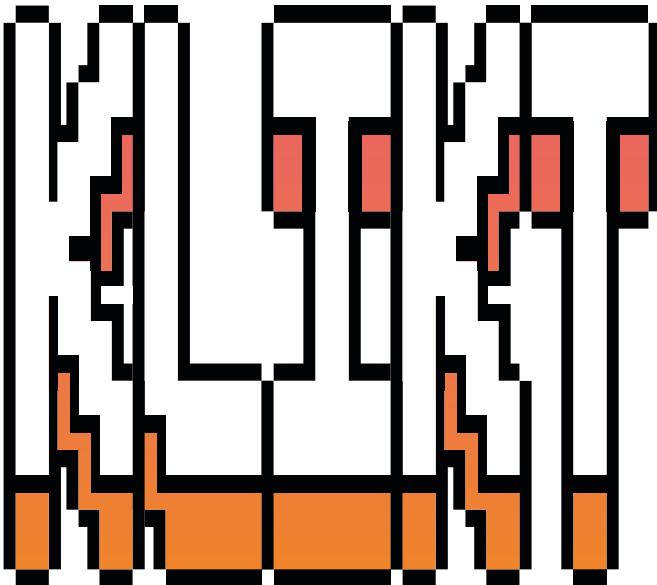


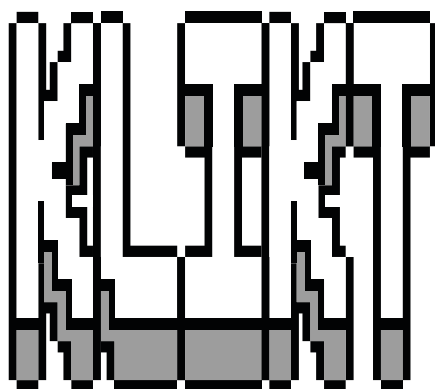
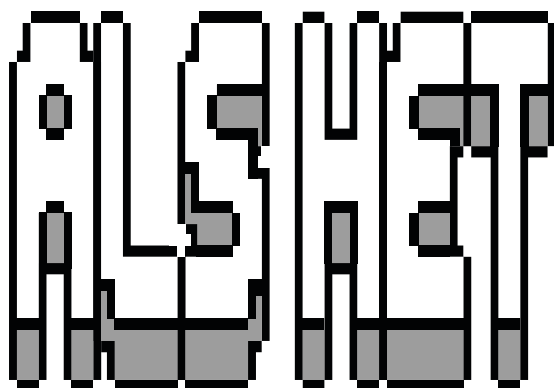
Lilian de Jong



Toekomst van contact
in de digitale publieke ruimte



Lilian de Jong



Toekomsten van contact
in de digitale publieke ruimte



Stichting
Toekomstbeeld
der Techniek

Colofon

STT105 - Als het klikt: Toekomst van contact in de digitale publieke ruimte (2025)

Onderzoek en projectleiding: Lilian de Jong

Redactie: Marlies Wopereis

Grafisch ontwerp: YURR Studio (Yurr Rozenberg, Evelien van der Peijl)

Typografie: Egyptian

Drukwerk: Drukkerij Wilco, Amersfoort

© 2025, Stichting Toekomstbeeld der Techniek (STT), Den Haag

Publicaties van Stichting Toekomstbeeld der Techniek worden auteursrechtelijk beschermd zoals vastgelegd onder de Creative Commons Naamsvermelding - Niet Commercieel - Gelijk Delen 4.0 Internationaal (CC BY-NC-SA 4.0)

Bezoek voor de volledige licentie: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>

Je kan dit werk toeschrijven aan

Stichting Toekomstbeeld der Techniek - Lilian de Jong, 2025

NUR 950

ISBN 9789491397424

Stichting Toekomstbeeld der Techniek

Koninginnegracht 19 2514 AB Den Haag

070-302 98 30

info@stt.nl

www.stt.nl

Inhoud

Een digitale publieke ruimte vraagt om verbeeldingskracht

Rudy van Belkom

Digitaal contact onder druk

Deel 1A: Contextanalyse

De digitale publieke ruimte uiteengezet

Technologie

Sturing en eigenaarschap

Sociale dynamiek

Deel 1B: Praktijkvoorbeelden

Deel 2A: Toekomstscenario's

Deel 2B: Toekomstverhalen

Maartje Franken

Deel 3A: Reflectie en actie

Deel 3B: Van toekomstscenario's naar game

Jonna Noija

Onderzoeksopzet

Dankwoord

Lilian de Jong

Over STT

Literatuur

Voorwoord door Rudy van Belkom, directeur Stichting Toekomst-beeld der Techniek (STT)

Een digitale publieke ruimte vraagt om verbeeldingskracht

Stel je voor. Je zit op een zonnige middag ontspannen in het stadspark met een goed boek. Wanneer je de ijscowagen hoort aankomen, besluit je een ijsje te kopen. De ijsverkoper vraagt of je er een koekje bij wilt. Dat vind je een goed idee. Je rekent af en loopt met je ijsje richting de winkelstraat. Op de kassabon staan allerlei specificaties over het koekje, maar je gooit het bonnetje zonder het te lezen weg. Zo geef je er onbedoeld toestemming voor dat de ijsverkoper nu al je bewegingen kan volgen: welke winkels je bezoekt, hoe lang je er verblijft en wat je er koopt. Er zit namelijk een chip in het koekje. Wanneer je de winkelstraat later nog eens bezoekt, wordt je profiel verder uitgebreid en liggen er bij thuiskomst allerlei reclamefolders op de deurmat. Volledig afgestemd op jouw persoonlijke voorkeuren.

Het voelt een beetje als een dystopische aflevering van *Black Mirror*, waarin een technologisch gedreven samenleving ontspoot. Het is sciencefiction: dit zouden we in de fysieke wereld nóóit accepteren. Toch gebeurt het online aan de lopende band. Zonder ons er al te veel in te verdiepen, accepteren we cookies en delen we onze gegevens met commerciële bedrijven. Ondanks de intrede van de Algemene

Verordening Gegevensbescherming (AVG) neemt het percentage gebruikers dat álle cookies accepteert nog steeds toe. Toch is dat niet eens zo vreemd. Uit een recente steekproef van de Consumentenbond blijkt dat het op 38% van de websites nog steeds moeilijker is om cookies te weigeren dan om cookies te accepteren.

Het internet wordt beheerst door een klein aantal zeer machtige technologiebedrijven. Zij bepalen in hoge mate hoe we online navigeren, consumeren en communiceren. Daarmee vervullen ze de rol van poortwachters en hebben ze het internet ingericht als een systeem dat continu gebruikersgedrag analyseert en verhandelt. Binnen deze digitale orde opereren de grote platforms als gesloten ecosystemen, ook wel *walled gardens* genoemd. In plaats van te streven naar samenwerking of open standaarden bouwen deze bedrijven juist hogere muren om hun digitale domeinen, zodat concurrentie vrijwel onmogelijk wordt gemaakt. Een goed voorbeeld is Apple: het bedrijf beheert de volledige keten. Van de hardware (de iPhone) tot het besturingssysteem (iOS) en de softwarewinkel (de App Store). Ook overheden zijn inmiddels sterk afhankelijk geworden van deze gesloten systemen. Wie als overheid een app wil ontwikkelen om bijvoorbeeld de dienstverlening aan burgers te verbeteren, heeft nu maar twee opties: via Google Play of de Apple App Store. Ondanks wetgeving uit Europa om concurrentie aan te jagen (denk aan de *Digital Markets Act*) verzinnen Big Tech-bedrijven allerlei slimme trucs om de controle te behouden.

Wat we in de digitale ruimte missen, is het openbare park waar we anoniem kunnen samenkomen. In de fysieke wereld hebben we naast commerciële boekwinkels ook openbare bibliotheken. Die naast elkaar bestaan en voorzien in andere behoeften. Wat we nodig hebben, is een digitale publieke infrastructuur. Met openbare parken, pleinen en bibliotheken. Stel je eens voor, het internet als publieke ruimte. Bedrijven als Meta en Google mogen er best een eigen ‘winkeltje’ beginnen, maar het hele ecosysteem en de

infrastructuur zouden decentraal moeten blijven en vrij moeten zijn van poortwachters.

De roep om een digitale publieke ruimte is mede onder invloed van geopolitieke spanningen in de afgelopen jaren steeds sterker geworden. Toch ontbreekt het hierbij vaak aan verbeelding: want hoe ziet zo'n digitale publieke ruimte er in de toekomst uit? Wie beheert deze ruimte, hoe communiceren we er met elkaar en welke omgangsregels zijn er? Er zijn verschillende manieren om de digitale publieke ruimte van de toekomst vorm te geven. Daarom ben ik blij dat Lilian de Jong deze handschoen namens Stichting Toekomstbeeld der Techniek (STT) heeft opgepakt. Met een grote groep experts en ervaringsdeskundigen is ze het gesprek aangegaan over contact in de digitale publieke ruimte van de toekomst. Ik hoop dat we met deze verkenning een stap dichterbij het daadwerkelijk vormgeven van deze broodnodige publieke ruimte komen.

Digitaal contact onder druk

We zijn altijd verbonden, maar raken we elkaar nog echt?

Het is een vraag die steeds vaker gesteld wordt, zowel op persoonlijke als maatschappelijke schaal. Terwijl we dagelijks communiceren via apps en slimme systemen, is betekenisvol contact geen vanzelfsprekendheid meer. De belofte van technologie om verbinding mogelijk te maken, lijkt steeds vaker om te slaan in een realiteit van ervaren polarisatie, versplintering en het verlies van vertrouwen. Hierdoor dreigt de samenleving uiteen te vallen in losse groepen die elkaar nauwelijks nog willen begrijpen of zien. Gedeelde waarden komen daardoor onder druk te staan. Want ook al is sociale interactie overvloedig aanwezig via populaire platforms als TikTok, Teams, Facebook en X, echte ontmoeting is zeldzamer geworden.¹ Het besef groeit dat deze verbondenheid geen betekenisvolle verbinding garandeert; de intensiteit van digitale communicatie gaat juist vaak gepaard met gevoelens van afstand en onbegrip. Onder de constante verbondenheid sluimert vaak eenzaamheid. Zoals Sherry Turkle, hoogleraar technologie en maatschappij aan het Massachusetts Institute of Technology, treffend verwoordt: ‘We zijn samen alleen’.²

Macht van Big Tech

De technologische infrastructuur waarop onze online sociale interacties rusten, is grotendeels in handen van een klein aantal commerciële spelers.^{3,4} Bedrijven als Apple, Amazon, Google, Meta, Microsoft en X zijn eigenaar en poortwachter van de hardware, software en netwerken die cruciaal zijn voor hoe we met elkaar samenleven. Deze bedrijven sturen op gebruikersactiviteit: ze ontwerpen hun platforms zo dat gebruikers zo veel mogelijk klikken, reageren en blijven scrollen, omdat dat hun verdienmodel voedt. Gedragsdata gebruiken ze als grondstof. De algoritmische filtering van informatie op de platforms van deze bedrijven kan onze perceptie van de werkelijkheid beïnvloeden, eigen denkbeelden eenzijdig versterken en het steeds moeilijker maken om gezamenlijk tot betekenis of consensus te komen.^{5,6,7}

Verlangen naar alternatieven

De roep om andere digitale ontmoetingsplaatsen groeit. Het publieke debat over de macht van Big Tech, de schadelijkheid van sociale media en het verdwijnen van gemeenschapszin laten zien dat mensen verlangen naar omgevingen waar verbondenheid, inclusie en zeggenschap centraal staan.^{8,9,10} Waar we spreken en gehoord worden. Waar verschillen bestaansrecht hebben en collectiviteit gevoed wordt. Net zoals fysieke ontmoetingsplekken als pleinen, bibliotheken of parken ons sociale weefsel versterken, kunnen digitale publieke ruimten dat doen in de samenleving van 2055. Initiatieven als Gebiedonline¹¹, OpenStad¹², PubHubs¹³ en Fediverse¹⁴ laten zien dat het anders kan, mits we deze ruimten bewust ontwerpen en beheren volgens publieke waarden.

De digitale publieke ruimte als actief vraagstuk

In de digitale publieke ruimte van de toekomst wil je bepaalde interacties faciliteren en andere beperken. Daarvoor zijn actieve ontwerpkeuzes nodig, die samen met technologie en governance bepalen wie wanneer toegang heeft, wat zichtbaar is en onder welke voorwaarden contact plaatsvindt.

Zonder bewuste ontwerpkeuzes dreigen ontwikkelpogingen van de digitale publieke ruimte een reproductie te worden van bestaande ongelijkheden. Wie geen toegang heeft tot technologie of digitale vaardigheden mist, blijft uitgesloten. Wie buiten de norm valt, loopt het risico op online haat of het gevoel als mens niet meer erkend te worden. Tegelijkertijd worden de paden tussen groepen overwoerd: algoritmen sturen mensen richting gelijkgestemden, waardoor zij minder in contact komen met andersdenkenden.¹⁵

De digitale publieke ruimte functioneert dus ook als sociale infrastructuur. Het is de plek waar sociale dynamiek wordt vormgegeven, waar vertrouwen ontstaat of verdwijnt, waar conflicten worden opgelost, genegeerd of vergroot. Technologie is menselijk vernuft, een sociale kracht. Dat vernuft bemiddelt tussen mensen en structureert onze samenleving, vaak zonder dat we ons daarvan bewust zijn. Het is tijd dat we dit bewustzijn versterken en technologie gericht inzetten voor de doelen die wij willen bereiken voor onze samenleving.

Doel van dit boek

Met dit boek, een verkenning uitgevoerd in opdracht van Stichting Toekomstbeeld der Techniek (STT), geef ik zicht op mogelijke toekomsten van contact in de digitale publieke ruimte. De centrale onderzoeksvraag luidt: hoe kunnen we de digitale publieke ruimte zo vormgeven dat ze betekenisvol contact mogelijk maakt, gebaseerd op publieke waarden zoals verbondenheid, inclusie en zeggenschap?

Bij het beantwoorden van die vraag houd ik vier doelstellingen aan:

Informeren

Ik breng in kaart hoe digitale publieke ruimten werken en wat hun invloed is op sociaal contact. Door technologische, bestuurlijke en sociale ontwikkelingen in samenhang te beschrijven, wil ik bijdragen aan een meer genuanceerde en toekomstgerichte benadering van digitaal contact.

Inspireren

Via toekomstscenario's, voorbeelden en speculatieve verhalen maak ik invoelbaar hoe technologie en sociaal contact elkaar wederzijds vormgeven. Zo probeer ik de verbeeldingskracht te stimuleren en je te inspireren om verder te denken.

Adviseren

Door kansen en risico's van verschillende toekomstbeelden expliciet te maken, ondersteun ik de besluitvorming over het ontwerp en beheer van contact in de digitale publieke ruimte. Het overzicht van mogelijke scenario's helpt bij het stellen van prioriteiten en het formuleren van strategieën die bijdragen aan een sociale en toekomstbestendige digitale publieke ruimte.

Activeren

Ik moedig organisaties en individuen aan om samen na te denken over de digitale publieke ruimte van de toekomst en hoe we daar betekenisvol contact kunnen vormgeven. Ik nodig je uit de gewenste digitale publieke ruimte samen te verbeelden en verantwoordelijkheid te nemen voor de ontmoetingen die daarin mogelijk worden gemaakt. Die uitnodiging om zelf mee te denken en contact te maken vind je terug in de contactadvertentie achterin dit boek.

Opbouw van het boek

Dit boek bestaat uit drie delen:

Deel 1. Contextanalyse

Deel 1 beschrijft in vier hoofdstukken de kernaspecten van de digitale publieke ruimte:

1. *De digitale publieke ruimte uiteengezet*: een verkenning van wat deze ruimte is, hoe die verschilt van haar fysieke tegenhanger en welke publieke waarden centraal staan.
2. *Technologie*: hoe ontwerpkeuzes, kunstmatige intelligentie en opensource infrastructuur de voorwaarden voor ontmoeting beïnvloeden.

3. *Sturing en eigenaarschap*: over wie de spelregels bepaalt, wie de winst opstrijkt en welke alternatieven er zijn.
4. *Sociale dynamiek*: hoe digitale ontmoetingen tot stand komen en hoe vertrouwen, versplintering en verbondenheid vorm krijgen in een digitaal ecosysteem.

Ik sluit dit deel af met vier praktijkvoorbeelden van digitale publieke ruimten.

Deel 2. Toekomstscenario's

Deel 2 laat vier toekomstscenario's zien voor contact in de digitale publieke ruimte van 2055. Ze laten zien wat er op het spel staat: gelijkheid, een gedeelde werkelijkheid en onze autonomie. Korte verhalen maken de scenario's invoelbaar. Ze roepen vragen op: hoe is het om te leven in een digitaal gefilterde samenleving? Wat gebeurt er als AI onze ontmoetingen stuurt, of als elk platform zijn eigen regels heeft?

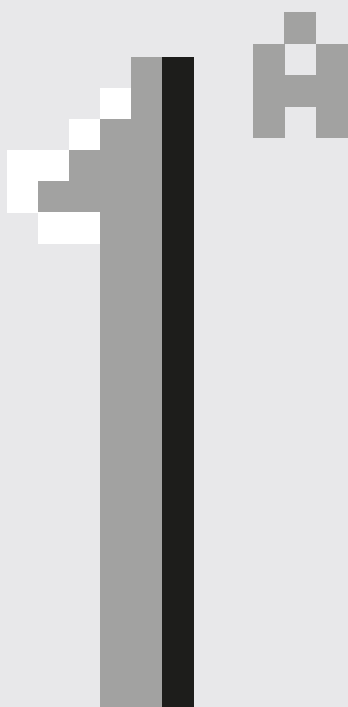
Deel 3. Reflectie en actie

In deel 3 reflecteer ik op de toekomstbeelden en vertaal ik ze naar actie: wat vraagt betekenisvol contact van beleidsmakers, ontwerpers en gemeenschappen, en hoe maken we daar nu al keuzes in?

Verbeeld en deel verantwoordelijkheid

De toekomst van contact in de digitale publieke ruimte is open. Het is een dynamisch samenspel van ontwerp, beleid, technologie en sociale voorwaarden. Dit boek is een uitnodiging om die toekomst expliciet vorm te geven. Om technologie als maatschappelijke kracht te zien. Om publieke waarden als fundament te beschouwen. En om contact te benaderen als meer dan dataverkeer: als een relationele praktijk die vraagt om aandacht, zorg en gemeenschapszin.

Laat deze verkenning aanzetten tot gesprek, verbeelding en actie.



Contextanalyse

De digitale sfeer ontwikkelt zich razendsnel en beïnvloedt steeds sterker hoe mensen elkaar ontmoeten, samenwerken en betekenis geven aan hun samenleving. Waar fysieke publieke ruimten als pleinen, parken en bibliotheken al eeuwenlang fungeren als ontmoetingsplaatsen, is het digitale domein nog volop in beweging. Hier botsen commerciële belangen, publieke waarden en sociale dynamieken met elkaar. Het resultaat is een hybride omgeving waarin verbinding en vervreemding dicht bij elkaar liggen.

In de huidige digitale infrastructuur is veel sociale interactie afhankelijk van een handvol grote technologiebedrijven. Hun platforms sturen op maximale gebruikersactiviteit, vaak ten koste van nuance, diversiteit en een gedeelde werkelijkheid. Deze dominantie beïnvloedt hoe we elkaar online ervaren en met elkaar omgaan. Tegelijkertijd bouwen recente initiatieven aan alternatieve platforms die vanuit publieke waarden en gemeenschapszin vertrekken. Zij laten zien dat het anders kan, mits we de digitale publieke ruimte actief ontwerpen, beheren en onderhouden.

In dit deel onderzoek ik de digitale publieke ruimte in haar volle breedte. Hoe ziet deze ruimte eruit, wie bepaalt de spelregels en welke waarden liggen eraan ten grondslag? Welke rol speelt technologie in het vormgeven van sociale interacties? Hoe verdelen sturing en eigenaarschap de kansen op ontmoeting? En wat betekenen al deze processen voor de sociale en culturele dynamiek tussen mensen?

Vier hoofdstukken geven hier antwoord op. In hoofdstuk 1.1 verken ik wat de digitale publieke ruimte precies is en hoe zij zich verhoudt tot de fysieke publieke ruimte. In hoofdstuk 1.2 onderzoek ik de technologische factoren die de voorwaarden voor digitaal contact bepalen. In hoofdstuk 1.3 richt ik me op sturing en eigenaarschap. Tot slot analyseer ik in hoofdstuk 1.4 de sociale dynamiek: hoe vertrouwen, verbondenheid en gemeenschap zich ontwikkelen in een digitale context.

Deze contextanalyse vormt het fundament om mogelijke toekomstën van contact in de digitale publieke ruimte te verkennen.

1.1 De digitale publieke ruimte uiteengezet

Stel je voor dat je op de eerste dag van je vakantie een blokje om gaat vanuit je gehuurde appartement in een onbekende stad. Je stuit toevallig op een levendig plein. Je ontmoet vrienden of komt in contact met onbekenden, zoals een straatkunstenaar, een oude vrouw met haar grijze teckel, of tien jongeren die slechts één bankje delen. Je kan ervoor kiezen om van een ijsje te genieten bij de fontein, je te laten verrassen door een levend standbeeld, of je telefoon op de rand van een bankje te zetten en een viraal dansje uit te voeren met je vrienden. Wat is de digitale tegenhanger van dit fysieke plein? Waar kunnen mensen op een toevallige of doelbewuste manier samenkomen in de digitale wereld, om vervolgens zelf te kiezen welke persoonlijke informatie ze delen met wie en hoe ze die omgeving willen gebruiken?

Door zorgen over de macht van Big Tech en de schadelijke effecten van populaire sociale media groeit bij velen het verlangen naar een digitale publieke ruimte. Een publieke ruimte waar je betekenisvolle ontmoetingen kunt hebben in een vrije en veilige online omgeving. In dit boek verken ik mogelijke vormen van die digitale publieke ruimte. Daarvoor sta ik eerst stil bij wat deze ruimte eigenlijk is, wie die vormgeeft en hoe contact zich hier ontwikkelt. In dit hoofdstuk licht ik toe wat de digitale publieke ruimte precies inhoudt, hoe deze verschilt van de fysieke publieke ruimte, welke waarden het fundament vormen en wat de implicaties zijn voor hoe wij elkaar ontmoeten en samenleven.

Wat is de digitale publieke ruimte?

Een digitale publieke ruimte is een online omgeving waarin mensen kunnen communiceren, informatie kunnen uitwisselen en sociale

interacties kunnen aangaan op basis van publieke waarden zoals privacy, inclusie en autonomie. Anders dan op veel commerciële platforms, staat niet het maximaliseren van winst via gebruikersactiviteit centraal, maar het faciliteren van ontmoeting en gemeenschapsvorming.¹

De digitale publieke ruimte bestaat uit een ecosysteem van onderling verbonden digitale omgevingen, zoals fora, sociale netwerken, virtuele ontmoetingsplekken en participatiewebsites. In deel 1B zal ik vier voorbeelden van digitale publieke ruimten toelichten die in Nederland worden gebruikt. Deze omgevingen worden vaak ontwikkeld door particuliere gemeenschappen of publieke instellingen, zodat ze soeverein beheerd worden en niet onderhevig zijn aan winstbejag met behulp van data.

De betekenis van ‘publiek’ in deze context is niet vanzelfsprekend. Net als de publieke ruimte in de fysieke wereld vaak wel vrij toegankelijk is voor iedereen, maar niet altijd in handen is van de overheid, geldt dat voor de digitale variant ook. Je zou bijvoorbeeld kunnen beargumenteren dat een treincoupé een publieke ruimte is, ook al is die in beheer van een bedrijf: de NS. Iedereen kan er immers gebruik van maken. Volgens diezelfde redenering worden platforms zoals Facebook, X of Instagram door veel gebruikers als publieke arena’s ervaren, terwijl ze privaat eigendom zijn van bedrijven die opereren op basis van commerciële belangen. Hoe publiek zijn deze ruimten als de toegang, regels en zichtbaarheid afhankelijk zijn van de keuzes van een handvol bedrijven?

In dit onderzoek maak ik onderscheid tussen enerzijds digitale omgevingen die als publiek worden ervaren en veel worden gebruikt, en anderzijds digitale plekken die volgens publieke waarden ontwikkeld worden en in publiek beheer zijn. Daarmee bedoel ik: beheerd door de overheid en/of door gemeenschappen. Mijn definitie van de digitale publieke ruimte gaat uit van dat laatste.

Digitale ruimte versus fysieke ruimte

De digitale publieke ruimte lijkt in sommige opzichten op de fysieke tegenhanger. In beide ruimten ontmoeten mensen elkaar bewust of toevallig. Ze kunnen er hun stem laten horen, zich terugtrekken of deelnemen aan een gemeenschap. Toch zijn er ook duidelijke verschillen. In digitale ruimten hoef je niet fysiek aanwezig te zijn: je kunt deelnemen zonder op dezelfde plek te zijn. Interactie verloopt bovendien vaak asynchroon; een bericht hoeft niet meteen beantwoord te worden. Toegankelijkheid hangt hier niet af van mobiliteit, maar van toegang tot technologie en digitale vaardigheden.

Een ander kenmerk is de mogelijkheid tot een ommetje.² In de fysieke wereld betekent dat rondwandelen zonder doel. Online kan je dit vertalen naar doelloos surfen en het ontdekken van nieuwe gemeenschappen of interesses. Maar waar stuit je dan op het digitale equivalent van een straatmuzikant? En waar raak je onverwachts in gesprek met een vreemde?

Kernwaarden van de digitale publieke ruimte

De digitale publieke ruimte is een voortdurend veranderend landschap dat wordt gevormd door ontwerpkeuzes, technische infrastructuur en maatschappelijke idealen. De ruimte kan tegelijkertijd open en besloten zijn, intiem en publiek, vluchtig en duurzaam. Juist door deze fluïditeit moeten we keuzes maken over hoe we deze ruimte willen inrichten.

Volgens de *Roadmap Civic Social Media* zijn digitale publieke ruimten gebouwd op vijf kernwaarden.³ Deze routekaart schetst de weg naar een landschap van waardengedreven sociale media en is ontwikkeld in samenwerking tussen het Lectoraat Civic Interaction Design van de Hogeschool van Amsterdam, PubHubs en PublicSpaces. De vijf kernwaarden zijn:

- *Gemeenschapsgericht*: de ruimte is afgestemd op de ritmes, normen en behoeften van de gemeenschap.

- *Veilig en vertrouwd*: gebruikers moeten zich vrij voelen om zich uit te spreken, te leren en contact aan te gaan.
- *Verantwoord*: het moet duidelijk zijn wie verantwoordelijk is voor beheer, besluitvorming en toezicht.
- *Divers ecosysteem*: de digitale publieke ruimte is een netwerk van verschillende platforms.
- *Soeverein*: gebruikers en/of publieke instellingen bepalen de regels.

Deze waarden staan echter onder druk door de dominantie van Big Tech, die vooral stuurt op zo veel mogelijk interacties, dataverzameling en winst. Daardoor dreigen publieke waarden ondergeschikt te raken aan commerciële belangen.

Daarnaast is het belangrijk om publieke waarden als ontwerp-criteria te zien. Een digitale ruimte waarin anonimiteit, zelfexpressie en toegang tot informatie goed geregeld zijn, vraagt om andere technische vereisten en governancekeuzes dan een ruimte die slechts gericht is op het maximaliseren van gebruikersdata of marktaandeel. Zoals cultuursocioloog en onderzoeker Siri Beerends zegt, vraagt een publieke digitale infrastructuur naast regelgeving ook om cultuurverandering.⁴

Sociale functie van de (digitale) publieke ruimte

In de fysieke publieke ruimte ontmoeten mensen elkaar op verschillende niveaus: van vluchtige contacten met vreemden tot diepere gesprekken met vrienden.⁵ Deze lagen zijn essentieel voor sociale cohesie. In digitale omgevingen zijn de uitersten vaak goed vertegenwoordigd: denk aan de anonieme opmerkingen bij een bericht op sociale media of het videogesprek met een goede vriend. Maar waar vinden we de laag ertussen: de vertrouwde vreemden? De digitale tegenhanger van diegenen die je groet in de lift of tegenkomt bij het wijkfeest? Juist deze contacten versterken het gevoel van verbondenheid en vertrouwdheid in de samenleving.

De publieke ruimte functioneert ook als sociale leerruimte.⁶ Het is een plek waar we geconfronteerd worden met andere perspectieven, waar we kunnen ervaren wat een vriendelijk woord kan doen en waar spontaniteit en frictie elkaar kunnen ontmoeten. Digitale publieke ruimten kunnen dergelijke leerervaringen faciliteren, mits ze ontworpen zijn met deze sociale functies in gedachten. Platforms die ontmoeting stimuleren, die ruimte geven voor verschil, en die moderatie inzetten om een veilig klimaat te garanderen, kunnen bovendien bijdragen aan democratische veerkracht en inclusie.⁷

Een voorbeeld hiervan is het project Front Porch Forum, waarin digitale buurtnetwerken ontworpen worden met het expliciete doel om buurtbewoners met elkaar in gesprek te brengen over lokale thema's en zo het gemeenschapsgevoel te versterken.⁸

De rol van ontmoeting

Ontmoeting is de kern van contact in de publieke ruimte. Ontmoetingen kunnen gepland zijn of spontaan, vluchtig of diepgaand, anoniem of intiem. Digitale publieke ruimten bieden nieuwe vormen van ontmoeting, maar herstructureren ook bestaande sociale dynamieken:

- Toevalligheid: in fysieke publieke ruimten loop je vanzelf tegen andere mensen aan. In digitale ruimten is toevalligheid vaak gestuurd door algoritmen. Hoe willen we toevalligheid vormgeven in de digitale publieke ruimte?¹
- Anonimiteit en identiteit: online kunnen mensen experimenteren met hun identiteit.^{9,10} Dat biedt ruimte voor zelfexpressie, maar ook risico op vervreemding of schadelijk gedrag, zoals online informatiemanipulatie of haat.¹¹
- *Stranger intimacy*: digitale technologie maakt intieme contacten tussen vreemden makkelijker mogelijk, zoals op datingapps of bij gedeelde interesses.¹²

Deze nieuwe vormen van ontmoeting hebben gevolgen voor hoe we gemeenschap vormgeven. Digitale ruimten kunnen de sociale cohesie versterken, maar ook bedreigen wanneer polariserende dynamieken of uitsluiting de overhand krijgen.¹³

Gamers die samen bouwen aan werelden in Minecraft of Discord-servers waar mensen elkaar ondersteunen tijdens crisismomenten, laten zien hoe online gemeenschappen nieuwe vormen van sociaal kapitaal kunnen genereren.¹⁴ Tegelijkertijd laten deze voorbeelden zien hoe snel gemeenschappen kwetsbaar worden voor een toxische cultuur of exclusie, bijvoorbeeld wanneer moderatie op Discord ontbreekt of de plank mislaat, of wanneer kleine groepen op Minecraft de toon zetten.^{15,16} Dit onderstreept dat de digitale publieke ruimte van de toekomst duidelijke voorwaarden nodig heeft, zoals transparante regels, actieve zorg voor en door gemeenschappen en ontwerpkeuzes die publieke waarden beschermen.

Sturing en eigenaarschap

Eigenaarschap over de digitale publieke ruimte is cruciaal. Wie bepaalt de regels? Wie heeft toegang? En wie kan worden uitgesloten? In veel digitale omgevingen ligt deze macht bij private bedrijven. Dit heeft gevolgen voor de zichtbaarheid, deelname en autonomie van gebruikers. Als algoritmen bepalen wie je ziet, welke berichten zichtbaar zijn en wie toegang heeft tot welke ruimte, komt de publieke aard van die ruimte onder druk te staan.

Alternatieven zoals Gebiedonline en PubHubs tonen aan dat het anders kan. Hier ligt het beheer bij publieke instellingen of gemeenschappen. De governance is transparant, de moderatie wordt gedeeld en publieke waarden staan centraal. Deze platforms maken zichtbaar dat de aard van de digitale publieke ruimte een ontwerpkeuze is. In deel 1B licht ik deze praktijkvoorbeelden nader toe.

Er zijn meer platforms die experimenteren met de manier waarop gemeenschappen hun online ruimte organiseren. Zo beperkt sociaal

netwerk seven³⁹ de toegang tot slechts drie uur per dag, wat zorgt voor meer focus en minder online druk.¹⁷ Wikipedia werkt met gemeenschapsmoderatie, waarbij gebruikers samen verantwoordelijk zijn voor toezicht en inhoud.¹⁸ Het platform Discourse biedt uitgebreide ontwerpvrijheid, waardoor gemeenschappen zelf interactieve functies kunnen kiezen en aanpassen.¹⁹ Deze voorbeelden laten zien dat er geen standaardmodel is: digitale publieke ruimten kunnen op verschillende manieren worden ingericht en bestuurd, afhankelijk van de waarden en behoeften van de gebruikers.

Sommige van deze initiatieven sluiten aan bij de benadering van de digitale publieke ruimte als een common, een gedeeld goed dat collectief wordt beheerd.²⁰ Deze commons-benadering benadrukt het belang van gedeelde verantwoordelijkheid, zeggenschap en diversiteit in digitale infrastructuren. In hoofdstuk 1.3 ga ik hier dieper op in, met aandacht voor sturing en eigenaarschap in de digitale publieke ruimte.

Infrastructuur voor contact

De digitale publieke ruimte is een actieve structuur die bepaalt hoe, met wie en onder welke voorwaarden we elkaar ontmoeten. Als we willen dat deze ruimte bijdraagt aan sociale cohesie, gemeenschapsvorming en democratische weerbaarheid, moeten we haar bewust vormgeven. Via beleid, techniek, cultuur en gebruik.

Daarvoor zijn technologische, politiek-economische en sociale voorwaarden nodig. We moeten kiezen welke we als uitgangspunt nemen. In het volgende hoofdstuk ga ik in op de eerste groep voorwaarden: de technologische.

1.2 Technologie

Technologie vormt het zenuwstelsel van de digitale publieke ruimte. Zonder technologie geen platform, ontmoeting of digitale infrastructuur. Maar technologie is niet neutraal. Het selecteert, versterkt of dempt, en heeft daarmee directe invloed op hoe contact tussen mensen tot stand komt en onder welke voorwaarden. In dit hoofdstuk onderzoek ik hoe technologische ontwikkelingen de vorm en werking van de digitale publieke ruimte beïnvloeden. Wat betekent het wanneer kunstmatige intelligentie stuurt wie we tegenkomen? Hoe verandert immersieve technologie, zoals virtual reality, onze ervaring van sociale nabijheid? En hoe kunnen principes als decentralisatie, data-soevereiniteit en open source tegenwicht bieden aan de logica van het platformkapitalisme?

Technologie als ontwerper van ontmoeting

Technologie vormt de context waarin we elkaar online ontmoeten. Het beïnvloedt ons op de voorgrond, via gebruikersinterfaces, meldingen en interactiemogelijkheden, en op de achtergrond, zoals via algoritmen, data-architectuur en contentmoderatie. Zo zorgt een ringtone of trilling ervoor dat je meteen je telefoon opneemt. En zo kunnen moderators van een Facebookgroep bepalen dat je dat ene bericht niet meer kan zien omdat het niet voldoet aan de afgesproken regels.

Sommige vormen van technologische bemiddeling van contact zijn zichtbaar: je kunt bijvoorbeeld via beeldbellen overleggen met je collega op workation. Andere zijn minder merkbaar: sociale-media-algoritmen kunnen beïnvloeden wat we zien en hoe we ons voelen en daardoor gevoelens van eenzaamheid versterken, juist doordat ze suggereren dat we voortdurend in contact zijn.¹

De invloed van technologie kan zowel positief als negatief uitpakken. Automatische transcriptie op platforms als Instagram helpt bijvoorbeeld om video's beter te begrijpen. Of neem datingapp Breeze. Daar worden gebruikers aan elkaar voorgesteld door een matchingsalgoritme en gaan ze meteen op date zodra er een wederzijdse match is, zonder eindeloos te chatten of swipen.² Tegelijk kunnen de mogelijkheden van verschillende digitale omgevingen ook leiden tot schadelijk of immoreel gedrag, zoals cyberpesten, haatzaaien of het verspreiden van desinformatie.³

Kortom, technologie kan op verschillende manieren meesturen met wie, hoe en onder welke voorwaarden we elkaar online ontmoeten en beïnvloedt daarmee de aard en kwaliteit van ons contact.

Kunstmatige intelligentie (AI)

AI is inmiddels onmisbaar in veel digitale communicatie. Van de volgorde van berichten op je feed tot automatische vertalingen, van moderatie tot gepersonaliseerde assistentie. AI heeft het potentieel om de digitale publieke ruimte inclusiever te maken: taalbarrières kunnen bijvoorbeeld verdwijnen, waardoor er meer perspectieven zichtbaar worden.

Maar AI draagt ook risico's in zich. Bedoeld of onbedoeld zitten er vaak vooroordelen in de data waarmee AI-tools worden getraind. Daardoor kan bestaande uitsluiting worden versterkt.⁴ Zo kan AI-gestuurde moderatie zorgen voor het onterecht verwijderen van activistische of gemarginaliseerde uitingen.⁵ Bijvoorbeeld toen YouTube duizenden video's verwijderde die maatschappelijke organisaties en activisten hadden geüpload om wredeheden te documenteren die tijdens de Syrische burgeroorlog werden begaan.⁶

Een bijkomend fenomeen is dat AI steeds vaker ook zelf gespreks-partner wordt.⁷ Chatbots en virtuele assistenten zijn steeds vaker verweven met ons digitale sociale leven. Mensen bouwen relaties op met niet-menselijke entiteiten. Dat roept vragen op over

authenticiteit, empathie en menselijke verbinding. Wat betekent het als we meer tijd besteden aan gesprekken met systemen dan met mensen?

Daarnaast stelt de opkomst van generatieve AI nieuwe vragen over onderling vertrouwen.⁸ Wanneer een AI-gegenereerde afbeelding viraal gaat, wie is dan de maker? En hoe beïnvloedt deze overvloed aan gegenereerde content onze perceptie van wat echt of betrouwbaar is? In de digitale publieke ruimte waar ontmoeting centraal staat, is transparantie over de aard van de communicatiepartners (mens of machine) en over datgene waarover wordt gecommuniceerd (gemaakt door mens of machine) cruciaal.

Immersieve technologie

Immersieve technologieën zoals virtual reality (VR), augmented reality (AR) en extended reality (XR) dompelen gebruikers onder in volledig virtuele werelden of in een hybride mix van fysieke en digitale werelden. Deze technologieën veranderen de manier waarop we nabijheid en interactie ervaren.⁹ Dankzij deze technologieën kun je samenkomen in een virtuele stad, deelnemen aan een debat in een gesimuleerd parlement of samen wandelen door een digitale tuin. Het lijkt of je hier fysiek aanwezig bent: je avatar beweegt, kijkt, raakt aan.

Deze technologieën kunnen contact verdiepen. Ze maken een gedeelde beleving mogelijk, zelfs op afstand. Maar ze brengen ook ethische en sociale risico's met zich mee. Bijvoorbeeld voor privacy (volgdata van oogbewegingen), mentale gezondheid (verslaving, zelfbeeld), veiligheid (intimidatie in VR-omgevingen) en inclusie (toegang tot dure hardware). En ook hier geldt: wie ontwerpt de ruimte? En met welke intentie? Als immersieve omgevingen primair ontworpen zijn om gebruikers zo lang mogelijk te laten blijven, dan staat de kwaliteit van de ontmoeting onder druk.

Het ontwerp van immersieve publieke ruimten vraagt bovendien om nieuwe sociale conventies.¹⁰ Wat betekent beleefdheid in VR? Hoe organiseren we moderatie in een driedimensionale omgeving? Welke normen gelden voor lichaamstaal of nabijheid, als avatars lichamen vervangen? Zonder heldere afspraken kan technologische innovatie leiden tot sociale frictie of uitsluiting.

Decentralisatie en federatieve netwerken

Als reactie op de gecentraliseerde macht van de Big Tech-bedrijven groeit de aandacht voor gedecentraliseerde en federatieve netwerken. Federatieve netwerken zijn groepen servers of diensten die onafhankelijk worden beheerd, maar wel met elkaar verbonden zijn en samenwerken als één geheel. Daarvan is bijvoorbeeld sprake bij Fediverse, een netwerk van platforms zoals Mastodon, PeerTube en Pixelfed. Hier beheren gebruikers hun eigen servers en stellen ze zelf de regels op. Daardoor ontstaat een plek op het internet die vrijer is van centrale controle.

Decentralisatie en federatieve netwerken maken andere vormen van governance mogelijk: gemeenschappen kunnen hun eigen moderatie vormgeven en mensen kunnen overstappen naar een andere server zonder hun sociale netwerk kwijt te raken. Ook is er sprake van interoperabiliteit: een gebruiker van Mastodon kan communiceren met iemand op Pixelfed, zonder dat ze dezelfde app hoeven te gebruiken.¹¹ Dit staat in contrast met gesloten ecosystemen zoals Facebook of Instagram, waar gebruikers vast zitten binnen één platform.

Net als bij een gecentraliseerde structuur vraagt decentralisatie om digitale geletterdheid van de gebruiker, een goede technische infrastructuur, gemeenschapsbeheer en structurele ondersteuning van zowel de gebruiker als de beheerder. Daarbij kunnen verschillende partijen een rol spelen: publieke instellingen kunnen de verantwoordelijkheid nemen om betrouwbare, onafhankelijke servers te hosten. Onderwijs kan bijdragen aan het vergroten van digitale

geletterdheid. En ontwerpers kunnen tools ontwikkelen die federatieve netwerken toegankelijk maken voor niet-technische gebruikers.

Data-soevereiniteit

Data-soevereiniteit betekent dat mensen in juridische en praktische zin zeggenschap hebben over hun eigen gegevens. Ze hebben controle over wie hun data opslaat, wie hun data verwerkt en wie daaraan verdient. Bij veel populaire sociale media ontbreekt deze controle. Onze interacties worden, vaak zonder dat we daarbij stilstaan, opgeslagen, geanalyseerd en verkocht door de grote tech-bedrijven die de sociale media beheersen. Die afhankelijkheid maakt gebruikers kwetsbaar voor de normen en belangen van marktpartijen die het publieke belang beperkt centraal stellen.

Initiatieven zoals PubHubs laten zien dat het anders kan.¹² Daar beheert elke organisatie haar eigen ‘Hub’: een beveiligde online omgeving waarin alleen noodzakelijke gegevens worden gevraagd. Zo hoeft een gebruiker van een online ruimte van een bibliotheek geen geboortedatum op te geven, maar alleen een lidnummer. Gegevens worden lokaal opgeslagen en blijven onder controle van de gebruiker.

Het streven naar data-soevereiniteit raakt aan bredere zorgen over autonomie en controle in het digitale domein. Daarom groeit ook de aandacht voor digitale soevereiniteit: het recht om de digitale infrastructuur zelf te ontwikkelen, beheren en reguleren, binnen een gemeenschap, Nederland of de Europese Unie. De in 2025 gelanceerde analyse EuroStack is daar een voorbeeld van.¹³ Als we willen dat mensen zich vrij voelen in de digitale publieke ruimte is vertrouwen in dat onze digitale zaken veilig geregeld zijn essentieel. Zonder bescherming en controle over data voelen mensen zich minder vrij en veilig om open het gesprek aan te gaan. Dit is niet alleen een individuele kwestie, maar ook een collectieve: hoe zorgen we dat gemeenschappen en de Nederlandse overheid niet structureel afhankelijk zijn van buitenlandse techgiganten?

Open source en publieke infrastructuur

Opensourcetechnologie maakt inzichtelijk hoe systemen werken. Dat is essentieel voor een digitale publieke infrastructuur: alleen als we weten hoe iets werkt, kunnen we er collectief over beslissen. Projecten zoals de gemeenschapsplatforms van Gebiedonline spelen daarin een voorbeeldrol. Gebiedonline gebruikt uitsluitend opensourcetechnologie, die de gebruikers gezamenlijk ontwikkelen: coöperatief, transparant en aanpasbaar.

Tegelijkertijd vraagt opensourcetechnologie onderhoud, financiering en gemeenschap. Zonder voldoende middelen kunnen projecten instorten of worden overgenomen. Daarom is het belangrijk dat overheden en publieke instellingen investeren in deze infrastructuur, net zoals ze dat doen voor wegen, scholen en bibliotheken.

Bovendien vereist publieke technologie een bredere cultuurverandering. Zowel de techniek als de manier waarop we daarover spreken, besluiten en samenwerken moeten open en eerlijk zijn. Digitale publieke infrastructuur vraagt om samenwerking tussen ontwerpers, gebruikers, beleidsmakers en burgers. Zo ontstaat technologie die de samenleving versterkt.

Technologie als publieke keuze

In dit hoofdstuk heb ik beschreven hoe technologie de spelregels van digitale ontmoeting vormt. Ze stuurt hoe we communiceren, wie we tegenkomen en onder welke voorwaarden dat gebeurt. Als we willen dat die ontmoetingen betekenisvol zijn, moeten we technologie bewust vormgeven met publieke waarden als uitgangspunt.

Dat vraagt om keuzes: voor inclusieve technologie die toegankelijkheid versterkt, voor digitale omgevingen die nabijheid mogelijk maken, voor netwerken die vrijheid en zeggenschap bieden. Technologie is een maatschappelijke ontwerpbeslissing.

In de fysieke wereld geven paden, pleinen en gebouwen richting aan hoe we elkaar ontmoeten. In de digitale wereld doet infrastructuur hetzelfde. Ook daarvoor zijn aandacht, onderhoud en visie nodig. Alleen dan draagt technologie bij aan contact dat verbindt. Hoe we die verantwoordelijkheid vormgeven, hangt af van de structuren rond sturing en eigenaarschap. In het volgende hoofdstuk ga ik daarop in.

1.3 Sturing en eigenaarschap

De digitale publieke ruimte wordt niet alleen gevormd door technologie en sociale dynamiek, maar ook door structuren van sturing en eigenaarschap. Wie bezit de infrastructuur? Wie bepaalt de regels? En wie heeft welk belang bij onze interacties? Sturing en eigenaarschap zijn onlosmakelijk verbonden met hoe digitale publieke omgevingen functioneren en welke ruimte die bieden voor betekenisvol contact. In dit hoofdstuk analyseer ik hoe macht zich manifesteert in een digitale context, welke governancevormen mogelijk zijn, welke economische structuren domineren en hoe alternatieve modellen kunnen bijdragen aan meer rechtvaardige en inclusieve digitale omgevingen.

Digitale macht en platforms

De meeste digitale omgevingen waarin mensen vandaag de dag communiceren zijn in handen van grote, private technologiebedrijven.^{1,2} Meta (Facebook, Instagram, WhatsApp), X, Google (YouTube) en TikTok zijn dominante spelers in het digitale ecosysteem. Deze platforms faciliteren communicatie en sturen die ook. Ze beheren de infrastructuur, bepalen welke inhoud zichtbaar is en beïnvloeden via algoritmen met wie gebruikers in contact komen. Daarmee hebben ze grote invloed op hoe mensen elkaar online ontmoeten, hoe mensen een mening vormen en hoe publieke opinie ontstaat.³

In de digitale wereld is macht sterk gekoppeld aan zichtbaarheid: wie gezien wordt, doet mee aan het publieke gesprek; wie onzichtbaar is, raakt uitgesloten. Deze zichtbaarheid wordt gestuurd door algoritmen die bepalen welke berichten, mensen of groepen bovenaan verschijnen. Deze algoritmen zijn ontworpen om geld te verdienen.

Hoe meer je klikt, reageert of blijft hangen, hoe beter. Daarom krijgen ophef en conflict vaker aandacht dan nuance of echte uitwisseling.⁴ Dat komt doordat zulke inhoud meer emoties oproept en dus meer advertentie-inkomsten oplevert.⁵

De machtsverhouding is scheef. Gebruikers vullen de omgeving met hun berichten en persoonlijke data, maar hebben nauwelijks invloed op de regels.¹ Ze weten niet goed waarom hun video wel of niet zichtbaar is in andermans algoritme of wie toegang krijgt tot hun gegevens en waarom. Algoritmen en moderatieregels blijven verborgen, de gebruiksvoorwaarden zijn langdradig en onleesbaar en verdienmodellen draaien op het doorverkopen van hun data. Gebruikers die zich verenigen in de vorm van start-ups of vakbonden worden zelfs actief tegengewerkt door bigtechbedrijven.^{6,7} Daardoor verliezen gebruikers grip op hun digitale omgeving.

Transparantie alleen is niet genoeg. Om echt invloed te hebben op hoe platforms functioneren, is meer nodig dan weten hoe iets werkt. Mensen hebben digitale emancipatie nodig: zeggenschap, controle en de middelen om actief vorm te geven aan hun digitale omgeving. Alleen dan kan de digitale publieke ruimte echt van iedereen zijn.

Governance: wie bepaalt de spelregels?

Governance in de digitale publieke ruimte gaat over meer dan alleen regels handhaven. Het gaat over wie bepaalt wat als norm geldt, wie mag deelnemen aan het gesprek, welke stemmen worden versterkt. Op commerciële platforms is deze governance meestal in handen van het bedrijf dat het platform bezit, met enige externe druk vanuit overheden of maatschappelijke organisaties.

Er bestaan ook alternatieve modellen van governance. Coöperatieve platforms zoals Gebiedonline en het gemeenschapsplatform PubHubs laten zien dat besluitvorming ook collectief georganiseerd kan worden. Bij deze platforms kunnen gebruikers meebeslissen over moderatie, beleid en technische ontwikkeling. Deze vormen van

participatieve governance zijn transparanter en sluiten beter aan bij publieke waarden.

Toch kennen deze governancemodellen ook uitdagingen. Collectieve governance vergt tijd, betrokkenheid en vaardigheden van het collectief. Niet iedereen heeft de capaciteit of interesse om actief deel te nemen aan het democratische proces rond het platformbeheer. Daarom is het belangrijk om governance laagdrempelig en inclusief vorm te geven. Bijvoorbeeld door middel van gedelegeerde besluitvorming, transparante processen en periodieke feedbackloops.

Governance gaat ook om cultuur. Het vraagt om gedeelde normen over wat als wenselijk gedrag geldt, hoe men omgaat met conflicten en wat de rol is van de gemeenschap als geheel. Bij veel alternatieve platforms is dit een leerproces: hoe houden we ruimte voor verschillen zonder dat het escaleert? Hoe gaan we om met bots, trollen en grensoverschrijdend gedrag zonder te vervallen in censuur?

Een voorbeeld van hoe er met governance wordt geëxperimenteerd, zie je bij het online netwerk Fediverse. Omdat dit netwerk bestaat uit duizenden onafhankelijke servers, kan elke gemeenschap eigen gedragsregels opstellen en moderators aanstellen. Sommige gemeenschappen kiezen voor strikte moderatie en duidelijke gedragscodes, andere voor meer vrijheid. Deze gedistribueerde governance leert ons dat openheid vraagt om voortdurend onderhandelen over normen, grenzen en gedeelde verantwoordelijkheid.

Economische logica: aandacht als grondstof

Dominante digitale platforms opereren vaak binnen het zogeheten surveillancekapitalisme.¹ Dit is een economisch model waarbij gebruikersdata worden geanalyseerd, gebundeld en verkocht aan adverteerders. Aandacht is hier de primaire grondstof. Alles is gericht op het zo lang mogelijk vasthouden van de gebruiker, ongeacht de sociale waarde van de interactie.

Deze logica heeft directe gevolgen voor de vorm van het contact op het platform. Omdat ophef en conflict meer interactie opleveren dan nuance en verbinding, sturen algoritmen onbewust aan op polarisatie. Ook ontmoetingen tussen vreemden worden anders behandeld: als potentieel risico op verstoring of als commercieel product waar geld aan moet worden verdiend.

Alternatieven zijn te vinden in de opensource- en commons-beweging. Daar wordt gezocht naar economische modellen die gebaseerd zijn op solidariteit onder gebruikers en beheerders, publieke financiering of vrijwillige bijdragen vanuit individuen of overheid. Denk aan platforms die draaien op lidmaatschapsgelden, gemeentelijke subsidies of coöperatieve structuren waarbij gebruikers mede-eigenaar zijn. Deze modellen zijn vaak kleiner in schaal en rijker in kwaliteit van interactie.

Een voorbeeld is het platform Resonate: een coöperatief muziekplatform waarvan artiesten en luisteraars samen eigenaar zijn.⁸ Gebruikers betalen naar gebruik en de inkomsten worden eerlijk verdeeld. Zo'n model kan inspireren tot soortgelijke structuren in de context van digitale publieke ontmoetingsplaatsen.

Ook Open Collective, dat opensource-ontwikkeling ondersteunt, laat zien dat er andere economische modellen mogelijk zijn.⁹ Deze modellen tonen aan hoe solidariteit, transparantie en gedeelde verantwoordelijkheid samen kunnen komen in een economie die publieke waarden online respecteert.

Juridisch kader en overheidsrol

De overheid heeft een belangrijke rol in het reguleren van digitale omgevingen. Met Europese regelgeving zoals de *Digital Services Act* (DSA) en de *Digital Markets Act* (DMA) wordt geprobeerd om de macht van grote techbedrijven te beperken, transparantie te bevorderen en gebruikersrechten te beschermen.^{10,11}

Toch kent regelgeving grenzen. Het maken van nieuwe wetgeving verloopt vaak traag, terwijl technologische innovatie vaak snel gaat. Daardoor loopt de wetgeving structureel achter. Bovendien verplaatsen bedrijven zich gemakkelijk naar andere rechtsgebieden of ontwerpen zij hun producten zodanig, dat ze net buiten de reikwijdte van de regulering vallen.

Daarom is een bredere visie op de digitale publieke infrastructuur nodig. Net zoals wegen, water en energie worden beschouwd als collectieve basisvoorzieningen, kan ook de digitale communicatieinfrastructuur worden gezien als een collectief goed. Dat maakt het vanzelfsprekend om te investeren in publieke alternatieven en maatschappelijke initiatieven te ondersteunen.

De overheid kan hierin een proactieve rol spelen: door publieke ontwikkelteams te ondersteunen, door publieke platforms op te nemen in beleidsplannen en door normatieve kaders voor die platforms te formuleren, waarin publieke waarden als inclusie, toegankelijkheid en autonomie leidend zijn. Die waarden vormen het fundament van de digitale democratie.

Digitale commons als alternatief

Digitale commons bieden een alternatief voor de dominantie van commerciële platforms. In plaats van winst centraal te stellen, draaien deze initiatieven om gedeeld eigenaarschap, samenwerking en publieke waarden. Een digitale publieke ruimte als common is van iedereen en gebruikers dragen daar samen verantwoordelijkheid voor.

De econoom Elinor Ostrom beschreef hoe zulke gedeelde systemen duurzaam beheerd kunnen worden.¹² Haar principes zoals duidelijke grenzen, collectieve besluitvorming, toezicht, passende sancties en toegankelijke conflictoplossing laten zich goed vertalen naar de digitale context. Platforms als Mastodon en PeerTube (onderdeel van Fediverse) brengen dit in de praktijk. Hier bepalen gemeenschappen

zelf de regels, beheren ze hun eigen omgeving en voeren ze lokale moderatie.

Commons-platforms worden bewust ontworpen om ontmoeting en samenwerking te faciliteren. Ze zijn vaak modulair: gemeenschappen kunnen onderdelen kiezen, aanpassen of uitbreiden. Ze zijn opensource, decentraal georganiseerd en vrij toegankelijk. OpenStreetMap is een voorbeeld: een wereldwijde kaart gebouwd op lokale kennis. Zulke platforms versterken gemeenschap, maken kennisdeling mogelijk en beschermen publieke waarden.

Commons nodigen bovendien uit tot experimenten met nieuwe vormen van bestuur. Denk aan vloeibare democratie, waarbij stemgerechtigden de optie hebben om direct te stemmen of hun stem aan iemand anders te delegeren.¹³ Of aan sociocratische modellen, waarin besluiten pas genomen worden als er geen overwegende bezwaren meer zijn.¹⁴ Zulke modellen dagen uit om opnieuw na te denken over hoe we macht en besluitvorming organiseren, zowel offline als online.

Daarnaast ontstaan er digitale varianten die technologie inzetten om samenwerking te verbeteren. Bij *quadratic voting* kan iedereen meerdere stemmen uitbrengen, maar wordt dat steeds duurder. Zo krijgen minderheidsstemmen meer gewicht en wordt het gesprek evenwichtiger.¹⁵ *Prediction markets* laten groepen samen voorspellingen doen over mogelijke uitkomsten. Op die manier ontstaat sneller een gedeeld beeld van wat waarschijnlijk of wenselijk is.¹⁶

Daarnaast gebruiken *Decentralized Autonomous Organizations (DAOs)* vaak slimme contracten: digitale afspraken die automatisch uitgevoerd worden zodra aan vooraf vastgelegde voorwaarden is voldaan. Dit geeft deelnemers vrijheid binnen duidelijke kaders en vermindert de noodzaak van constante controle.¹⁷

Tegelijkertijd staan digitale commons voor uitdagingen. Veel initiatieven draaien op vrijwilligers, hebben beperkte middelen en krijgen

weinig zichtbaarheid in een markt gedomineerd door Big Tech. Zonder steun van de overheid, maatschappelijke organisaties en onderwijsinstellingen lopen deze platforms het risico te verzanden in groepsvorming, technische drempels en onbedoelde uitsluiting. Structurele ondersteuning is nodig om deze alternatieven duurzaam op te schalen.

Macht, infrastructuur en autonomie

Een minder zichtbare dimensie van digitale macht is infrastructuur. Wie beheert de servers, de kabels en de materialen die nodig zijn om de servers te bouwen en te onderhouden? Ook hier is sprake van concentratie: een handvol bedrijven (Amazon Web Services, Microsoft Azure, Google Cloud) beheert een groot deel van de wereldwijde digitale infrastructuur.⁶ Dat betekent dat zelfs schijnbaar onafhankelijke platforms toch afhankelijk kunnen zijn van commerciële partijen voor hun technisch functioneren.

Digitale autonomie vereist dus ook autonomie op het gebied van infrastructuur. Dat betekent investeren in lokale datacenters, publieke cloud-initiatieven en open standaarden die interoperabiliteit mogelijk maken. Het vraagt ook om beleidsvisies op digitale soevereiniteit: het vermogen van landen en gemeenschappen om hun digitale toekomst zelf vorm te geven. Zonder controle over de infrastructuur blijft elke digitale publieke ruimte kwetsbaar voor commerciële overnames.

Naar collectief eigenaarschap

In dit hoofdstuk heb ik laten zien hoe de digitale publieke ruimte wordt gevormd door sturing en eigenaarschap. Als we willen dat deze ruimten zorgen voor ontmoeting en gemeenschap, moeten we actief inzetten op publieke governance en gedeeld eigenaarschap.

Dat vraagt om meer dan regels: het vraagt om continue betrokkenheid van zowel gebruikers als beheerders, collectief beheer en een digitale infrastructuur die verbinding mogelijk maakt. Technologie is hierin een sociaal ontwerp dat we voortdurend moeten bevragen.

In het volgende hoofdstuk richt ik me op de sociale kant van de digitale publieke ruimte: hoe ontstaat daar vertrouwen, verbondenheid en gemeenschap?

1.4 Sociale dynamiek

Net als in de fysieke openbare ruimte, speelt in de digitale publieke ruimte sociale dynamiek een centrale rol. Het is de plek waar mensen elkaar tegenkomen, relaties aangaan, meningen uitwisselen en gemeenschappen vormen. Digitale technologie beïnvloedt fundamenteel hoe deze dynamiek eruitziet: wie we ontmoeten, hoe we elkaar zien, op welke manieren vertrouwen ontstaat en wat als sociaal gedrag geldt. In dit hoofdstuk verken ik de sociale lagen van digitaal contact, de veranderende betekenis van ontmoeting en de risico's van versplintering, polarisatie en uitsluiting. Tegelijkertijd kijk ik naar voorwaarden voor het bevorderen van digitale verbondenheid, gemeenschapszin en sociale cohesie.

Digitale lagen van contact

De fysieke publieke ruimte kent verschillende vormen van contact: vluchtige ontmoetingen met vreemden, vreemden die door terugkerende interacties vertrouwd raken ('vertrouwde vreemden') en diepere relaties met vrienden of bekenden. Deze lagen zijn ook aanwezig in de digitale sfeer, maar ze worden vaak anders georganiseerd en zien er anders uit.¹

In openwereldgames ontstaan bijvoorbeeld vluchtige ontmoetingen doordat je hetzelfde pad kruist als een andere avatar. Toevallige ontmoetingen kunnen ook gestuurd worden door een algoritme: de app Bubbels Chat koppelt je bijvoorbeeld aan mensen met een andere politieke voorkeur met wie je vervolgens anoniem kunt chatten over een stelling.²

Op een Discord-server over een gezamenlijke interesse kunnen onbekenden langzaam vertrouwd raken. Wie daar vaker foto's deelt van zijn kat of zelfgekookte maaltijden, verandert van een vreemde in een bekende van de groep. Vreemden worden ook vertrouwde

vreemden wanneer ze via een algoritme met hun BookTok-account steeds in aanraking komen met andere BookTokkers. Die vertrouwde vreemden verdwijnen uit beeld als het algoritme hun berichten niet regelmatig laat zien. Ontmoetingen met vreemden en vertrouwde vreemden zijn kwetsbaar online, want waar je in de fysieke openbare ruimte nog uiterlijke kenmerken kan zien die bij de volgende keer (waarschijnlijk) hetzelfde zullen zijn, is daarvoor in het digitale domein geen garantie. In een aantal keer klikken pas je je avatar of profiel aan, waardoor je een nieuwe online identiteit hebt.

Diepere relaties kunnen verschillende uitingsvormen krijgen online. Via Letterloop kan je bijvoorbeeld een gezamenlijke nieuwsbrief onderhouden om de relaties binnen je familie, vriendengroep of team te versterken.³ De reels die jij ziet op Instagram, ziet jouw beste vriend waarschijnlijk ook omdat het platform weet dat jullie hecht zijn door de hoeveelheid berichten die jullie met elkaar delen. Je kunt tegelijkertijd een chat met elkaar hebben, beeldbellen, sms'en en memes met elkaar delen. De mogelijkheden om een hechte relatie te onderhouden online zijn eindeloos.

De veranderende betekenis van ontmoeting

Ontmoeting is naast het delen van een ruimte het erkennen van elkaars aanwezigheid, de mogelijkheid tot interactie en potentieel iets voor elkaar kunnen betekenen. In digitale omgevingen kan dit verschillende vormen aannemen: een like, tag, reactie, videogesprek, gedeeld document. Elk medium heeft zijn eigen sociale manieren.

De vorm van de ruimte verandert ook de vorm van het contact. In een chatruimte is de drempel voor tekstuele interactie laag, maar visuele en lichamelijke signalen ontbreken. Op sociale media wordt publieke communicatie vaak vermengd met private reacties: iemand post een filmpje of bericht dat voor iedereen toegankelijk is en ontvangt respons in een privébericht. Deze hybride vormen van communicatie vragen om nieuwe omgangsvormen en bewustwording van de context waarin de communicatie plaatsvindt.

De sociale betekenis van ontmoeting is bovendien sterk cultureel bepaald. Wat als beleefd of verbindend wordt ervaren, verschilt per platform, per gemeenschap en per context. Waar een like op Instagram vooral een manier is om te laten zien dat je iets leuk of mooi vindt, werkt een upvote op Reddit meer als een stem voor de inhoud van een bijdrage. Op Reddit bepaalt die upvote mede hoe zichtbaar een bericht wordt in de discussie. Het is dus eerder een signaal van “hier ben ik het mee eens” of “dit vind ik waardevol” dan alleen een blijk van waardering. Digitale sociale dynamiek is daarmee ook een leerproces: een voortdurende afstemming tussen intentie, medium en interpretatie.

Eenzaamheid in digitale interacties

Altijd bereikbaar zijn betekent niet vanzelf dat we ons verbonden voelen. Het lijkt soms alsof we dichterbij komen, maar tegelijk ervaren we afstand. Onderzoek laat zien dat de manier waarop we sociale media gebruiken daarbij veel uitmaakt. Passief gebruik, zoals eindeloos scrollen zonder zelf iets te delen, hangt vaker samen met negatieve gevoelens, zoals eenzaamheid en stress.^{5,6} Actief gebruik, zoals berichten sturen, reageren of zelf iets posten, kan juist zorgen voor meer positieve emoties en een groter gevoel van steun.^{5,7}

Toch zijn de effecten klein en vaak van korte duur. Uit een groot onderzoek onder jongeren in Nederland bleek dat minder dan een derde zich blijvend meer verbonden voelt met vrienden na online contact via WhatsApp, Instagram of Snapchat.^{8,9} Een recente meta-analyse bevestigt dit beeld: actief en passief gebruik leiden soms wel tot een gevoel van online steun, maar nauwelijks tot meer verbondenheid in het dagelijks leven.⁵

Digitale interactie levert dus vaak hooguit een vluchtige verbondenheid op. Juist daarom groeit het verlangen naar digitale publieke ruimten die uitnodigen tot duurzame relaties en betekenisvol contact, in plaats van een eindeloze stroom korte impulsen.

Gemeenschapsvorming en sociaal weefsel

Een van de grootste uitdagingen van de digitale publieke ruimte is het onderhouden van het sociaal weefsel: de onzichtbare structuur van relaties, normen en wederzijdse verwachtingen die gemeenschap mogelijk maakt. In fysieke contexten ontstaat dit via regelmatige ontmoetingen, nabijheid en rituelen. In de digitale context is dit minder vanzelfsprekend.

Toch zijn er succesvolle voorbeelden. Gemeenschappen op platforms zoals KennisCloud of Gebiedonline bouwen een gedeelde cultuur op rond wederzijdse hulp, kennisdeling en verantwoordelijkheid. Deze gemeenschappen beïnvloeden de sociale infrastructuur: ze dragen duidelijke normen en heldere afspraken uit over het doel van het platform en het gedrag van de gebruikers.

Een ander voorbeeld is het platform OpenStad, waar inwoners via digitale middelen invloed kunnen uitoefenen op hun leefomgeving. Door participatie toegankelijk en transparant te maken en ruimte te bieden voor discussie, prioritering en co-creatie, draagt OpenStad bij aan het versterken van het sociaal kapitaal en collectieve besluitvorming binnen buurten.

Zoals het *Council on Tech and Social Cohesion* stelt, kan sociale cohesie een ontwerpdoel zijn.¹⁰ Dat betekent dat de digitale publieke ruimte gericht ontworpen wordt om gemeenschapsvorming te ondersteunen, inclusief ruimte voor frictie, mechanismen voor herstel na conflict en structuren voor erkenning van ieders perspectief. Zo ontstaat een sociaal klimaat waarin verschil (vaker) leidt tot wederzijdse verrijking.

Uitsluiting, versplintering en polarisatie

Als we ons niet bewust zijn van de huidige sociale ongelijkheden, bestaat het risico dat de digitale publieke ruimte van de toekomst die zal weerspiegelen en versterken. Toegang tot technologie, digitale

vaardigheden, taalvaardigheid en culturele codes bepalen nu wie kan deelnemen aan digitale platforms. Daarnaast loert versplintering van groepen mensen door algoritmische filters.

Polariserende dynamieken worden versterkt door de manier waarop de dominante sociale media werken. Inhoud die shockeert, verontwaardiging oproept of vijandbeelden bevestigt, wordt beter verspreid dan meer neutrale inhoud.¹¹ Door die voortdurende blootstelling aan extreme berichten raken groepen vervreemd van elkaar, groeit wantrouwen en verdwijnt het midden. Vaak is er weinig ruimte voor nuance of twijfel, terwijl juist deze elementen essentieel zijn voor een democratisch gesprek.¹² Daarom ligt hier een kans voor de digitale publieke ruimte.

Daarnaast speelt moderatie een rol. Platforms hanteren vaak ondoorzichtige of inconsistente regels voor wat wel of niet mag. Hierdoor voelen gebruikers zich onveilig of onzichtbaar of worden ze gestraft voor uitingen die binnen hun gemeenschap als legitiem gelden, maar binnen het platform niet worden getolereerd. Zonder transparante, inclusieve en legitieme moderatie dreigt een sociale ruimte te ontstaan, waarin alleen de luidste stemmen overleven.

Digitale beleefdheid en conflict

In de digitale publieke ruimte gelden andere omgangsvormen dan in de fysieke wereld. Daar spelen lichaamstaal, gezichtsuitdrukking en toon een grote rol in hoe we elkaar begrijpen. Online ontbreken nu die signalen, waardoor misverstanden en escalaties sneller ontstaan.

Digitale beleefdheid betekent niet dat er geen conflicten mogen zijn. Botsingen en meningsverschillen horen bij een publieke ruimte. Het gaat erom dat er manieren zijn om die spanningen goed op te vangen. In een gezonde digitale omgeving oefenen gebruikers met luisteren, reageren, zich terugtrekken en opnieuw formuleren. Dat vraagt om platforms die dit proces actief ondersteunen.

Er bestaan al verschillende manieren om dit te doen. *Slow commenting* verplicht gebruikers om even te wachten voordat ze kunnen reageren. Dat voorkomt snelle en felle uitbarstingen. Bij *peer reviewing* kijken anderen eerst mee en geven feedback voordat een bericht wordt geplaatst. Ook helpt het als platforms het publiceren bewust vertragen, zodat mensen meer tijd nemen om na te denken over wat ze willen delen. Ten slotte kan *peer moderation* uitkomst bieden: gebruikers houden samen toezicht en lossen conflicten als groep op.

Digitale cultuur

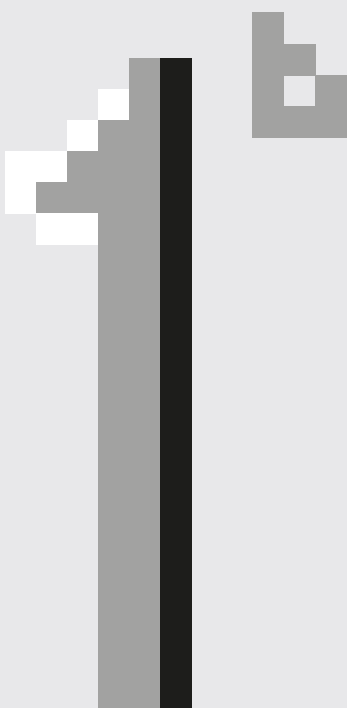
Digitale plekken zijn ook culturele plekken. Net als in de fysieke wereld ontstaan er eigen gewoontes, symbolen en omgangsvormen. Een platform als Reddit kent de upvote, TikTok bouwt een cultuur rond geluiden en Discord-groepen ontwikkelen vaak hun eigen taal en emoji. Zulke codes bepalen of iemand zich welkom voelt of buitengesloten raakt. Digitale cultuur kan verbondenheid versterken, maar ook drempels opwerpen voor nieuwkomers. Daarom is het belangrijk om ook de culturele dynamiek mee te nemen: gedeelde gewoontes en verhalen bepalen in hoge mate hoe mensen zich online verbonden voelen en hoe samenleven in digitale ruimten vorm krijgt.

Sociaal contact als publieke waarde

In dit hoofdstuk heb ik omschreven welke dynamieken beïnvloeden hoe mensen elkaar ontmoeten en met elkaar omgaan in de digitale publieke ruimte. Als we willen dat deze ruimte bijdraagt aan gemeenschap, democratie en veerkracht, moeten we die dynamiek bewust vormgeven en ondersteunen. Dat vraagt om platforms die relaties versterken, beleid dat inclusie en empathie stimuleert en een cultuur waarin technologie verbinding mogelijk maakt.

Voordat ik in deel 2 vier toekomstscenario's voor contact in de digitale publieke ruimte schets, maak ik die ruimte eerst concreet met vier praktijkvoorbeelden. Ik ga in op Fediverse, PubHubs, Gebiedonline en OpenStad. Deze voorbeelden laten zien hoe de digitale publieke

ruimte er in de praktijk uitziet en hoe ontwerpkeuzes het contact tussen mensen beïnvloeden.



Deel 1B:

Praktijkvoorbeelden

De digitale publieke ruimte kan er heel verschillend uitzien en is een plek die we samen vormgeven. In dit deel lees je over vier initiatieven die ieder op hun eigen manier bouwen aan een open, veilige en betekenisvolle online omgeving. Ze laten zien dat het ook anders kan dan de commerciële platforms die we allemaal kennen: werkend vanuit waarden zoals transparantie, privacy en gemeenschapszin. Soms klein en lokaal, soms wereldwijd verbonden, maar altijd gericht op mensen die elkaar ontmoeten, samenwerken en kennis delen.

We kijken naar het internationale netwerk Fediverse, de digitale huiskamers van PubHubs, het coöperatieve platform Gebiedonline en het participatieplatform OpenStad. Elk initiatief heeft zijn eigen aanpak, kansen en uitdagingen, en samen maken ze duidelijk wat de digitale publieke ruimte kan zijn als we zelf de spelregels bepalen. Deze voorbeelden bieden inspiratie voor iedereen die wil meebouwen aan een digitaal landschap waarin publieke waarden vooropstaan.

Praktijkvoorbeeld

Fediverse

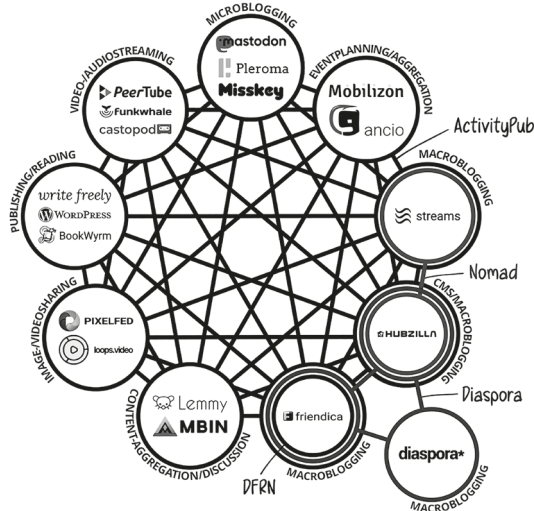
Onderling verbonden opensourceplatforms

Wat houdt deze digitale publieke ruimte in?

De Fediverse is een internationaal netwerk van onderling verbonden, maar onafhankelijk beheerde socialemediaplatforms, die samenwerken via open standaarden zoals ActivityPub.¹ Het lijkt op e-mail, want ook dat werkt volgens open protocollen waardoor je kunt e-mailen met mensen die gebruikmaken van verschillende servers (bijvoorbeeld Protonmail of Gmail).

Fediverse is een verzameling van diensten zoals Mastodon (een platform waar je korte berichten kunt delen), PeerTube (een platform waar je video's kunt delen) en Pixelfed (een platform waar je foto's kunt delen). Deze platforms draaien op verschillende servers, ook wel 'instances' genoemd, die beheerd worden door individuen, gemeenschappen of organisaties. Wat ze verbindt, is de mogelijkheid om over deze grenzen heen met elkaar te communiceren: een gebruiker op een Mastodon-server kan probleemloos berichten sturen naar iemand op een PeerTube-server.

Technisch gezien is de Fediverse gebaseerd op gedecentraliseerde architectuur: er is geen centrale eigenaar of bedrijf dat het netwerk beheert. De software is opensource en iedereen met de juiste technische kennis kan zijn eigen server opzetten. Hierdoor ontstaat een divers ecosysteem van online ruimten.



Afbeelding 1: Fediverse-platforms en hun onderliggende protocollen.

Wie gebruikt Fediverse en hoe?

De gebruikers van de Fediverse zijn divers: tech-enthousiastelingen, activisten, kunstenaars, journalisten, wetenschappers, non-profitorganisaties en gewone burgers die alternatieven zoeken voor commerciële sociale media. Ook organisaties als publieke omroepen (bijvoorbeeld Omroep Brabant²), bibliotheken (bijvoorbeeld de Koninklijke Bibliotheek³) en musea (bijvoorbeeld Museum Beeld en Geluid⁴) verkennen de Fediverse.

De interacties variëren per platform: van korte tekstberichten (zoals op Mastodon) tot videodeling (via PeerTube) of het publiceren van artikelen (via WriteFreely). Wat centraal staat, is het intermenselijk contact in kleinschalige en contextgerichte omgevingen. Met vaak meer aandacht voor inhoud, moderatie en gemeenschapsnormen dan op commerciële platforms.

Omdat iedere server eigen regels en een eigen cultuur heeft, kunnen gebruikers kiezen voor een gemeenschap die bij hen past of er zelf één oprichten.

Welke waarden en doelen staan centraal?

De kernwaarden van de Fediverse zijn decentralisatie, autonomie, privacy, openheid en gemeenschapsbeheer. Het netwerk is bedoeld als een tegenwicht voor de dominante, commerciële platforms, die winst maken op basis van gebruikersdata en algoritmische verslaving.

De macht ligt bij de beheerders van individuele servers en hun gebruikers. Zij bepalen hun eigen moderatiebeleid en gebruikersvoorwaarden.⁵ De software is vrij toegankelijk en aanpasbaar, en gebruikers hebben veel controle over hun data. Doel is een mensvriendelijker, transparanter en ethischer internet, waarin publieke waarden centraal staan.

Welke kansen biedt Fediverse voor contact?

De Fediverse biedt kansen voor laagdrempelig en betekenisvol online contact. Gebruikers kunnen gelijkgestemden vinden, zonder overspoeld te worden door advertenties of algoritmen die gebruikersactiviteit maximaliseren. Omdat gemeenschappen kleiner en doelgerichter zijn, ontstaat vaker een gevoel van betrokkenheid, veiligheid en herkenning.

Voor organisaties biedt het netwerk de kans om op transparante en verantwoorde wijze online aanwezig te zijn, zonder afhankelijk te zijn van commerciële belangen. Publieke instellingen kunnen hun eigen servers draaien, data lokaal houden en hun eigen publiek bedienen op hun voorwaarden.

Bovendien kunnen platforms binnen de Fediverse samenwerken over technische en inhoudelijke grenzen heen, wat innovatie en kennisdeling bevordert. Zo ontstaat een digitaal ecosysteem waarin diversiteit en samenwerking centraal staan.

Welke uitdagingen zijn er?

Decentralisatie geeft vrijheid, maar brengt ook uitdagingen. Zonder centrale moderatie pakken gemeenschappen schadelijk gedrag verschillend aan.⁶ Sommige servers zijn streng, andere laten veel toe. Dat kan spanningen opleveren.

Een eigen server opzetten vraagt bovendien technische kennis en middelen.⁷ Ook blijven toegankelijkheid en gebruiksgemak nog achter bij commerciële platforms. Daardoor is de overstap voor veel mensen lastig.

Ook is het Fediverse versnipperd.⁸ Er zijn talloze servers, maar niet één centraal account. Nieuwe gebruikers moeten zelf een server kiezen, met elk eigen regels en cultuur. Dat kan verwarrend zijn en maakt de instap minder laagdrempelig.

Praktijkvoorbeeld

PubHubs

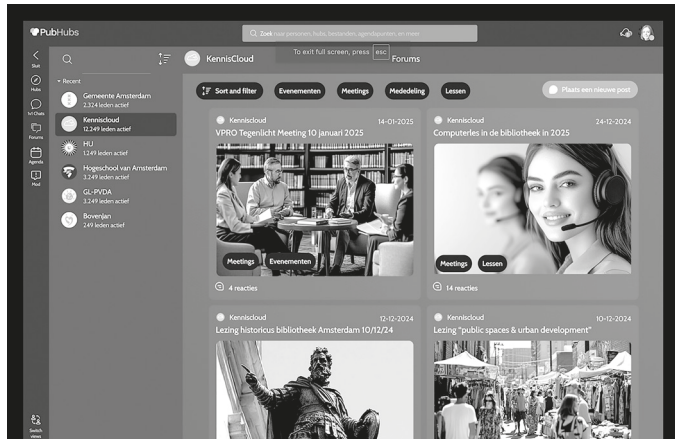
Digitale huiskamers voor gemeenschappen

Wat houdt deze digitale publieke ruimte in?

PubHubs is een Nederlands online gemeenschapsnetwerk in ontwikkeling. Het is bestemd voor organisaties als scholen, bibliotheken, ziekenhuizen en lokale overheden.¹ Het doel is om een veilige, betrouwbare online omgeving te bieden voor communicatie en samenwerking, gebaseerd op publieke waarden zoals privacy, veiligheid, transparantie en onafhankelijkheid.

Technisch is PubHubs gebouwd op basis van het opensource communicatieprotocol Matrix met een extra beveiligingslaag.² Elke deelnemende organisatie beheert een eigen 'Hub', die uit verschillende ruimten ('Rooms') bestaat. Die ruimten kunnen naar behoefte publiek of besloten zijn en hebben flexibele eisen voor authenticatie en moderatie.

De technologie achter PubHubs bevat een centrale login die gekoppeld is aan privacyvriendelijke authenticatiemiddelen zoals Yivi.³ Elke organisatie gebruikt haar eigen server, waarbij de data in eigen beheer blijft van de organisatie zelf. Het netwerk is cryptografisch gesloten: alleen organisaties die zich committeren aan de waarden van PubHubs kunnen meedoen.



Afbeelding 2: Moderators maken en ordenen categorieën op PubHubs waardoor gebruikers snel discussies via previews kunnen vinden.

Wie gebruikt PubHubs en hoe?

Gebruikers zijn leden van publieke organisaties zoals docenten, leerlingen, ouders, bibliotheekleden, onderzoekers en patiënten. De interacties zijn gericht op samenwerking binnen vertrouwde gemeenschappen. Voorbeelden kunnen zijn: een leesclub van een bibliotheek, een online ouderavond of een projectgroep van verschillende universiteiten.

Elke Hub organiseert zijn eigen Rooms. Daar kunnen mensen communiceren via tekst, audio of video. Interactie kan plaatsvinden onder echte namen, pseudoniemen of op basis van geverifieerde kenmerken zoals leeftijd of lidnummer. Deze flexibiliteit maakt het mogelijk om vertrouwen en veiligheid af te stemmen op de context.

Welke waarden en doelen staan centraal?

PubHubs draait om publieke waarden als openheid, privacy, veiligheid, autonomie, transparantie en digitale

soevereiniteit. Er is geen reclame of dataverkoop. Het netwerk is non-profit en opensource, waarbij de controle over data en moderatie volledig bij de deelnemende organisaties ligt.

Een belangrijk uitgangspunt is proportionele authenticatie: gebruikers tonen alleen die identiteitskenmerken die nodig zijn voor een specifieke context, bijvoorbeeld een leeftijd of lidmaatschap. Zo ontstaat een balans tussen veiligheid en privacy. Daarnaast staat decentrale governance centraal. Elke organisatie beheert haar eigen Hub en bepaalt zelf de regels en moderatiepraktijken.

Welke kansen biedt PubHubs voor contact?

PubHubs biedt organisaties de kans om veilig en doelgericht samen te werken in een vertrouwde digitale omgeving. Doordat elke organisatie haar eigen Hub inricht, kunnen Rooms precies worden afgestemd op de behoeften van gebruikers: van besloten overleggen tussen professionals tot openbare gesprekken over maatschappelijke thema's. Het netwerk maakt het bovendien mogelijk dat Hubs met elkaar samenwerken. Zo kan bijvoorbeeld een school samen met een bibliotheek een leesproject organiseren in een gedeelde ruimte. Omdat PubHubs is opgebouwd op basis van publieke waarden en geen commerciële belangen dient, kan het uitgroeien tot een belangrijke schakel in een publieke digitale infrastructuur, waarbij organisaties minder afhankelijk zijn van grote technologiebedrijven en meer zeggenschap hebben over hun eigen online omgeving.

Welke uitdagingen zijn er?

PubHubs staat momenteel voor een aantal uitdagingen. Het modereren van gesprekken en beheren van de Hub vraagt tijd, aandacht en specifieke kennis van mensen,

terwijl niet elke organisatie daar direct over beschikt. Ook kan het technisch beheren van een eigen server of het gebruik van privacyvriendelijke authenticatiemiddelen een drempel vormen voor minder technisch onderlegde teams. Als non-profit-initiatief is bovendien blijvende publieke financiering nodig om de infrastructuur te onderhouden en door te ontwikkelen. Tot slot laat de huidige ervaring zien dat de consistentie en gebruiksvriendelijkheid van de interface nog kan worden verbeterd. Een team studenten dat zich over PubHubs boog, adviseert daarom om herbruikbare componenten en een uniforme userinterface-bibliotheek te gebruiken en nieuwe gebruikers te ontvangen met een interactieve onboarding-tutorial, zodat zij zich snel thuis voelen op het platform.⁴

Praktijkvoorbeeld

Gebiedonline

Coöperatief gemeenschapsplatform

Wat houdt deze digitale publieke ruimte in?

Gebiedonline is een online gemeenschapsplatform in coöperatief eigendom, ontwikkeld door en voor lokale gemeenschappen.¹ Het is een digitale publieke ruimte waar buurtbewoners, maatschappelijke organisaties, lokale overheden en andere betrokkenen elkaar online kunnen ontmoeten, samenwerken en kennis delen.

Gebiedonline is een verzameling van lokale gemeenschapswebsites die allemaal draaien op dezelfde open software. Deze wordt gezamenlijk ontwikkeld en beheerd door de leden van de coöperatie. Elke gemeenschap heeft een eigen website, zoals halloijburg.nl of gouda.bruist.nl, maar maakt gebruik van dezelfde technische basis.

De coöperatie werd in 2016 opgericht door vijf pionierende gemeenschappen en is in 2024 uitgegroeid tot een netwerk van zeventig gemeenschappen die zich hebben aangemeld als lid van de coöperatie. Dat netwerk is voornamelijk verspreid over Nederland, maar heeft ook leden daarbuiten: in 2020 sloot een Australische gemeenschap zich aan en in 2024 een Belgische.



Afbeelding 3: De drie doelen van Gebiedonline.

Wie gebruikt Gebiedonline en hoe?

De gebruikers van de websites van Gebiedonline zijn zeer divers: actieve buurtbewoners, vrijwilligersorganisaties, buurtteams, energiecoöperaties, welzijnsinstellingen, gemeenteambtenaren en lokale ondernemers. Zij gebruiken Gebiedonline om aankondigingen te doen, hulpvragen te plaatsen, nieuws te delen, evenementen te organiseren, projecten te coördineren, met elkaar in gesprek te gaan en samen plannen te maken voor hun wijk, thema of initiatief. Sommige platforms richten zich op specifieke onderwerpen zoals duurzaamheid, inclusiviteit of gezondheid, terwijl andere een bredere wijk-functie hebben.

De interacties zijn overwegend constructief, lokaal georiënteerd en gericht op samenwerking. Gebruikers weten elkaar door het platform sneller te vinden en weten beter wat er speelt in hun omgeving. Zo ontstaat een digitale infrastructuur die onderlinge betrokkenheid en collectief eigenaarschap versterkt.

Welke waarden en doelen staan centraal?

Gebiedonline stelt publieke waarden centraal, zoals transparantie, democratische zeggenschap, privacy,

duurzaamheid en toegankelijkheid. Leden van de coöperatie bouwen samen aan een gedeelde infrastructuur die eigendom blijft van de gebruikers zelf.

De coöperatie gelooft in gedeeld eigenaarschap: elk lid van de coöperatie heeft evenveel inspraak. De besluitvorming op basis van toestemming stimuleert samenwerking en minimaliseert conflicten. Daarnaast streeft Gebiedonline naar zo laag mogelijke kosten voor haar leden, zodat ook kleine initiatieven mee kunnen doen.

Verder wordt actief gewerkt aan verduurzaming (bijv. via energiebesparing op servers), digitale inclusie (toegankelijkheid voor blinden en slechtzienden) en gegevensbescherming (gebruikers houden controle over hun data).

Welke kansen biedt Gebiedonline voor contact?

Gebiedonline biedt een platform om het contact te versterken tussen buurtbewoners. Het maakt het makkelijker voor bewoners om elkaar te vinden, hulp te vragen of te bieden en bij te dragen aan gezamenlijke projecten. Het stimuleert eigenaarschap, vertrouwen en gemeenschapszin.

Ook overheden profiteren: zij kunnen beter aansluiten bij wat leeft in de samenleving en in co-creatie beleid vormgeven. Dankzij de transparante structuur ontstaat een meer open relatie tussen overheid en burger.

Bovendien wordt kennis gedeeld tussen gemeenschappen: wat in Amersfoort werkt, kan ook van waarde zijn in Maastricht. Door deze kruisbestuiving ontstaan betere ideeën, gedragen oplossingen en meer veerkracht op lokaal niveau.

Welke uitdagingen zijn er?

Een gedeeld platform ontwikkelen vraagt voortdurend afstemming: elke gemeenschap heeft eigen wensen en behoeften. De uitdaging is om software te bouwen die flexibel genoeg is voor maatwerk, maar gestandaardiseerd genoeg om betaalbaar en onderhoudbaar te blijven. Ook kost het tijd om gemeenschappen digitaal actief te krijgen. Niet elke buurt is direct klaar voor online samenwerking. Dat vraagt begeleiding, vertrouwen in elkaar en inzet van lokale trekkers. Daarnaast moeten de overheid leren samenwerken op basis van gelijkwaardigheid en niet top-down.

Een andere uitdaging is technische onafhankelijkheid: Gebiedonline gebruikt bewust geen Big Tech-componenten, maar dat betekent soms dat je lang moet zoeken naar een goed werkende oplossing voor bepaalde diensten (zoals kaarten of videodiensten). Tot slot is het cruciaal dat de coöperatie voldoende middelen blijft vinden om de softwareontwikkeling door te zetten.

Praktijkvoorbeeld

OpenStad

Digitale publieke ruimte voor participatie

Wat houdt deze digitale publieke ruimte in?

OpenStad is een opensource participatieplatform dat in 2016 door de gemeente Amsterdam werd ontwikkeld en inmiddels door tientallen gemeenten en publieke organisaties wordt gebruikt.¹ Het platform maakt het mogelijk om inwoners online mee te laten denken en beslissen over hun buurt of stad. Gemeenten kunnen met de software websites bouwen waarop bewoners kunnen meedoen. Denk aan een online tool om te stemmen, een formulier om plannen in te dienen, een functie om samen een budget te verdelen en een keuzewijzer die helpt om voorstellen te vergelijken en af te wegen. Alle onderdelen zijn flexibel inzetbaar en aanpasbaar aan de huisstijl van de gemeente.

Het idee achter OpenStad is simpel: digitale participatie moet laagdrempelig, herkenbaar en transparant zijn. Inmiddels zijn er meer dan honderd projecten uitgevoerd, variërend van het verdelen van buurtbudgetten tot provinciale participatie over bereikbaarheid en duurzaamheid. Binnen de OpenStad-gemeenschap delen gemeenten voorbeelden, handleidingen en lessen, zodat ze niet telkens opnieuw het wiel hoeven uit te vinden.



Afbeelding 4: Voorbeeldsite via OpenStad waar bewoners kunnen stemmen op hun favoriete kunstwerk voor in de buurt.

Wie gebruikt OpenStad en hoe?

De directe gebruikers zijn gemeenten, provincies, woningcorporaties en waterschappen. Eindgebruikers zijn inwoners die meedenken over beleid en besluiten. Zij kunnen ideeën indienen, stemmen, budgetten toewijzen of discussiëren over voorstellen. Vaak gaat het om wijkbewoners, ondernemers en betrokkenen bij lokale initiatieven.

Concrete projecten laten zien hoe divers het gebruik is. Zo verdeelden bewoners van de Haagse wijk Mariahoeve via OpenStad miljoenen euro's om hun buurt op te knappen. Bij het project *Samen Slim Naar Zee* voor de provincie Noord-Holland werden meer dan 200 ideeën verzameld voor betere bereikbaarheid van de kust, zowel online als tijdens wandel- en bewonersbijeenkomsten. Gemeenten als Zwolle, Deventer en Hardenberg gebruiken OpenStad om met inwoners plannen te maken voor speelplekken, sportvoorzieningen of afvalbeleid. Dankzij de combinatie van digitale en fysieke participatie ontstaat een breed en inclusief beeld van wat bewoners belangrijk vinden.

Welke waarden en doelen staan centraal?

OpenStad draait om publieke waarden. Openheid staat voorop: de software is volledig opensource, waardoor iedereen kan bijdragen en verbeteren. Samenwerking is een tweede kernwaarde: gemeenten, inwoners en partners bouwen samen aan betere besluitvorming. Democratisering is het uiteindelijke doel: inwoners echt laten meebeslissen.

Privacy en zeggenschap zijn bewust ingebouwd. Zo kunnen bewoners stemmen zonder persoonsgegevens te delen. Het platform zet de burger centraal en maakt processen transparant: de inbreng en uitkomsten zijn voor iedereen inzichtelijk. Daarmee vergroot OpenStad het vertrouwen en versterkt het sociale weefsel binnen gemeenschappen.

Welke kansen biedt OpenStad voor contact?

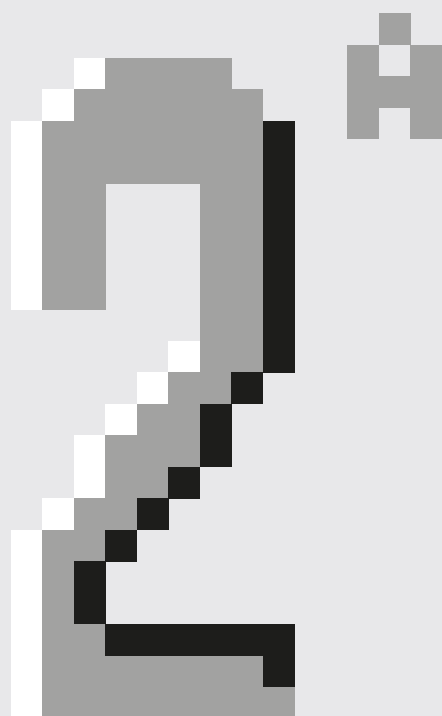
OpenStad maakt participatie toegankelijk voor groepen die niet snel naar een inspraakavond gaan. Het platform is 24/7 beschikbaar en kan veel meer mensen bereiken. Bewoners zien elkaars ideeën, reageren erop en stemmen mee. Dat versterkt de onderlinge verbinding en stimuleert samenwerking.

Voor gemeenten biedt OpenStad de kans om van elkaar te leren. Binnen de actieve gemeenschap wisselen gebruikers ervaringen uit, worden sjablonen gedeeld en hulpmiddelen samen doorontwikkeld. Nieuwe technische mogelijkheden maken het mogelijk participatiemiddelen rechtstreeks te integreren in bestaande overheidswebsites. Zo kan iemand die online een paspoort aanvraagt direct ook meedenken over een plan in de wijk.

Welke uitdagingen zijn er?

Er zijn ook drempels. Niet iedereen heeft toegang tot digitale middelen of beschikt over voldoende digitale vaardigheden. Daardoor kunnen bepaalde groepen alsnog buitengesloten raken. Daarnaast is er het risico van ongelijkheid in de discussie: dominante stemmen kunnen het gesprek overheersen. Een andere valkuil is dat participatie slechts symbolisch blijft, als besluiten al grotendeels vaststaan.

Voor gemeenten vraagt het werken met opensource-software bovendien om expertise en capaciteit. Zonder goed procesontwerp, duidelijke spelregels en voldoende begeleiding is de kans klein dat digitale participatie breed en eerlijk slaagt. Daarom blijft de rol van de gemeenschap cruciaal: samen leren, verbeteren en het platform toekomstbestendig maken.



Deel 2A:

Toekomstscenario's

Hoe we elkaar in de toekomst online ontmoeten, hangt af van de keuzes die we nu maken. Welke technologie gebruiken we? Wie bepaalt de spelregels? En welke waarden staan voorop? Om die vragen concreet te maken, schets ik vier toekomstscenario's voor het jaar 2055. Elk scenario laat een andere manier zien waarop de digitale publieke ruimte kan werken. Samen maken de scenario's zichtbaar hoe verschillend onze publieke online ontmoetingsplekken eruit kunnen zien en hoe divers het ervaren contact van mensen daarbij kan zijn.

Waarom scenario's?

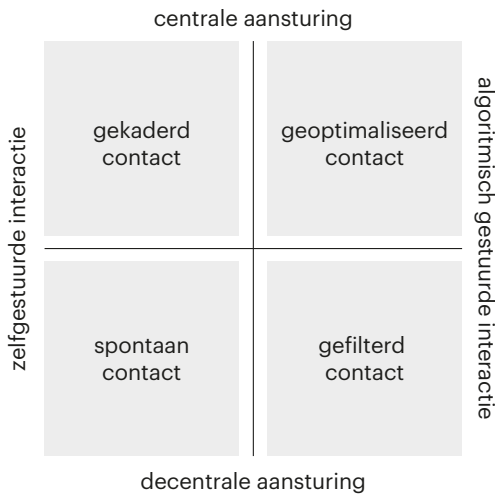
Scenario's helpen ons verder te kijken dan wat nu bestaat. Ze openen het gesprek over wat we *willen*, en niet alleen over wat waarschijnlijk is. Zo geven ze beleidsmakers, ontwerpers, ontwikkelaars en burgers houvast om bewuste keuzes te maken over de digitale infrastructuur en de publieke waarden die daarin leidend zijn.

In deze verkenning staan scenario's centraal die uitgaan van een gewenste toekomst: een digitale publieke ruimte die sociale

samenhang versterkt, gebaseerd op waarden als autonomie, gemeenschapszin en inclusie. Ze maken zichtbaar welke keuzes daarvoor nodig zijn en wat we vandaag al kunnen doen. Daarmee zijn ze zowel een instrument voor reflectie en een uitnodiging om in actie te komen.

Gebruikte methode

Voor de scenario's heb ik een toekomstverkenning opgezet via twee sporen. Ik onderzoek ontwikkelingen rond contact in de digitale publieke ruimte en hield sessies met een klankbordgroep. Zo kreeg ik zicht op de belangrijkste krachten, keuzes en gevolgen voor de toekomst. Op basis daarvan ontwierp ik een assenkruis met twee tegenstellingen: algoritmisch gestuurd versus zelfgestuurd contact, en centrale versus decentrale aansturing van de digitale publieke ruimte.



Afbeelding 5: Assenkruis toekomsten van contact in de digitale publieke ruimte.

Horizontale as: mate van beïnvloeding van interactie

De horizontale as beschrijft in hoeverre algoritmen en AI-systemen invloed uitoefenen op hoe mensen elkaar ontmoeten in de digitale publieke ruimte. Aan de ene kant van deze as vinden we scenario's waarin algoritmische beïnvloeding dominant is: systemen sturen contact actief aan via aanbevelingsalgoritmen, AI-curatatie of moderatie. Zo'n technologie kan bijvoorbeeld sturen met wie je in gesprek komt, welke onderwerpen je als eerste te zien krijgt en hoe het gesprek verloopt. Dat gebeurt op basis van afgesproken doelen, zoals 'meer begrip kweken tussen groepen' of op basis van de regels en gewoonten van een gemeenschap. Dit hoeft niet per definitie beperkend te zijn: algoritmen kunnen ook bewust diversiteit of toevalligheid stimuleren. Aan de andere kant van de as staat zelfgestuurde interactie: mensen bepalen zelf met wie ze interacteren, wanneer en op welke manier ze dat doen. De technologie is ondersteunend of afwezig in de sturing.

Verticale as: de mate van aansturing

De verticale as beschrijft hoe sturing, regie en macht georganiseerd zijn in de digitale publieke ruimte. De as raakt aan keuzes rond governance en toezicht. Van centrale aansturing aan de ene kant, naar decentrale aansturing aan de andere kant. Belangrijke nuance daarbij is dat er altijd centrale wetgeving van kracht is, ook in decentrale scenario's. De as gaat over wie die regels vertaalt naar de praktijk, wie technologie en interactie tussen mensen structureert en wie ingrijpt als iets misgaat. Een tweede nuance is dat decentralisatie verwijst naar spreiding van de macht, en niet naar schaal. Een decentraal netwerk kan groot zijn (zoals e-mail of Fediverse), terwijl de macht niet geconcentreerd is.

Uit deze twee assen ontstaan vier scenario's:

1. Geoptimaliseerd contact: Centrale aansturing + algoritmisch gestuurde interactie
2. Gefilterd contact: Decentrale aansturing + algoritmisch gestuurde interactie

3. Gekaderd contact: Centrale aansturing + zelfgestuurde interactie
4. Spontaan contact: Decentrale aansturing + zelfgestuurde interactie

Technologie als brug

De genoemde tegenstellingen bevinden zich op verschillende niveaus: systeem (governance) versus persoonlijk (sociale interactie). Technologie verbindt deze lagen. Technologie is namelijk verweven in de infrastructuur van de digitale publieke ruimte én bepaalt in toenemende mate hoe we elkaar ontmoeten, wie we zien en welke informatie we tegenkomen. Daarom is technologie in elk scenario een actor met invloed. In het ene scenario is technologie meer een tool voor het beïnvloeden van gedrag, in het andere scenario staat het vaker ten dienste van zelfexpressie.

Tijdshorizon

De scenario's in het volgende hoofdstuk kijken vooruit naar 2055. Dat jaartal is bewust gekozen, want het ligt ver genoeg van het heden om los te komen van hoe we nu denken over digitale omgevingen en contact. Die afstand creëert ruimte voor verbeelding en voor het denken in alternatieven. Tegelijkertijd is 2055 dichtbij genoeg om nog voorstelbaar te zijn. Het jaartal roept vragen op, maar ook concrete beelden en associaties. Juist in die spanning tussen nabij en ver weg ontstaat ruimte om anders te kijken en opnieuw te kiezen.

Een uitnodiging

In het volgende hoofdstuk maak je kennis met de vier scenario's. Elk scenario is een geschetst toekomstbeeld in 2055, gebaseerd op waarden en keuzes rond technologie, governance en contact. Ze worden verder tot leven gebracht in korte speculatieve verhalen die na de scenario's volgen. Voel wat hoopvol is, wat schuurt, wat uitnodigt tot denken. De toekomst is open. Die wordt gemaakt, ook door jou.



Scenario 1:

Geoptimaliseerd contact

Centrale aansturing + algoritmisch gestuurde interactie

De digitale publieke ruimte staat onder centrale regie. De overheid of publieke consortia nemen het beheer in handen en zetten AI in om sociaal contact tussen burgers te versterken. Het doel is stabiliteit, inclusie en sociale cohesie. Ontmoetingen worden zorgvuldig gefaciliteerd. Dat geeft houvast en bescherming, en zorgt voor een gedeelde basis om samen te werken en maatschappelijke kwesties bespreekbaar te maken. Tegelijkertijd voelt de ruimte soms minder open voor het onverwachte. Het is een digitale publieke ruimte waarin je veilig en voorspelbaar met elkaar in gesprek gaat, maar waar vrijheid en spontaniteit begrensd blijven.

Digitale publieke ruimte

De digitale publieke ruimte wordt centraal aangestuurd door de overheid of een publiek consortium op Benelux- of Europees niveau. Contact tussen burgers wordt actief gestuurd door algoritmen, ontworpen om sociale stabiliteit en inclusie te bevorderen. Het is een omgeving waarin de infrastructuur, de regels en de technologie zijn ontwikkeld om sociale cohesie te stimuleren.

De digitale publieke ruimte bestaat hier uit uniforme, door de overheid beheerde platforms. Voorbeelden zijn nationale debatplatforms, virtuele parken voor pitchnics ('pitch jouw maatschappelijke project onder het genot van een vergeten groente') of platforms voor participatie die gebruikmaken van AI-ondersteunde matching. Toevallige ontmoetingen worden gepland. Botsende perspectieven worden zorgvuldig geselecteerd om constructief te blijven, voorgestelde gespreksonderwerpen sluiten aan op beleidsdoelen. Publieke waarden als veiligheid, inclusie en participatie zijn expliciet ingebouwd. In de digitale publieke ruimte worden mensen uitgenodigd tot interactie binnen gecontroleerde kaders.

Technologie

Technologie is de motor achter gedragssturing. Geavanceerde AI-modellen matchen mensen op basis van een brede set gegevens, bijvoorbeeld interesses, communicatiestijl en actuele thema's in de samenleving. Deze systemen voorspellen waar spanningen kunnen ontstaan en stimuleren gecontroleerde verrassing. Constructieve frictie is toegestaan en wordt omarmd, maar destructieve polarisatie wordt automatisch gefilterd.

De technologie functioneert zo als een onzichtbare regisseur: ze ontfermt zich over wie tegenover wie komt te staan, maar laat de woorden aan de spelers. Het voelt alsof je deelneemt aan een zorgvuldig geregisseerd toneelstuk: de setting is klaargezet, maar de improvisatie blijft aan de deelnemers. Voor burgers kan dat veiligheid en richting bieden, maar het kan ook beklemmend voelen. De vraag is niet óf technologie stuurt, maar hóe en in wiens belang.

Sturing en eigenaarschap

De regie ligt bij de centrale overheid of bij samenwerkingsverbanden op Benelux- of Europees niveau. Zij formuleren beleidsdoelen, bijvoorbeeld het versterken van sociale cohesie of het verminderen van maatschappelijke spanningen, en vertalen die naar algoritmische parameters.

De infrastructuur wordt publiek beheerd. Denk aan centrale servers en samenwerkingen met geselecteerde technologiepartners die voldoen aan strenge publieke-waardencriteria. Governance is top-down. Besluitvorming over ontwerp en regels vindt plaats in politieke en bestuurlijke organen. Democratische verantwoording is formeel aanwezig, maar het systeem vergt veel vertrouwen in instituties. Zij bepalen immers wat als constructief geldt en welke stemmen prioriteit krijgen. Voor burgers betekent dit dat hun stem via verkiezingen of inspraakprocedures telt, maar dat het dagelijkse contact sterk wordt bepaald door keuzes die achter de schermen zijn gemaakt.

Sociale dynamiek

Individuele autonomie is begrensd door collectieve doelen. Mensen kunnen kiezen of ze een interactie aangaan of niet, maar vaak worden opties voor gesprekspartners gefilterd door algoritmen die bepalen wie relevant is voor sociale cohesie. Voor veel mensen voelt dat als een veilige wegwijzer die helpt om zinvolle gesprekken te voeren, zonder bang te hoeven zijn voor haat of misinformatie. Voor anderen is het juist een beperking: spontane ontmoetingen en ongefilterde diversiteit maken plaats voor gesprekken die altijd binnen zekere kaders blijven. Spontaniteit voelt alsof je elkaar toevallig treft op een kruispunt. Toch hebben de digitale wegwijzers de kans groter gemaakt dat je daar samen uitkomt.

Nieuwe vormen van ongelijkheid ontstaan. Wie de logica van het systeem kent, weet hoe je zichtbaar blijft, welke woorden of emoji helpen om gehoord te worden. Wie minder digitaal vaardig is of niet aansluit bij de dominante communicatienormen, raakt sneller op de achtergrond. Tegelijkertijd is de gedeelde werkelijkheid relatief stabiel: desinformatie krijgt weinig kans, extreme standpunten worden gedempt en er wordt continu gewerkt aan een consistente informatiebasis. Het voelt alsof iedereen zich in een park bevindt dat met zorg is aangelegd: de paden leiden je langs plekken waar ontmoeting mogelijk is, de bankjes nodigen uit tot gesprek, en er is altijd toezicht om ervoor te zorgen dat het veilig en prettig blijft. Maar wie van de paden afwijkt, merkt dat er minder ruimte is voor improvisatie.



Scenario 2:

Gefilterd contact

Decentrale aansturing + algoritmisch gestuurde interactie

De digitale publieke ruimte is een ecosysteem van zelfstandige, door gemeenschappen beheerde platforms. Lokale buurtapps, activistische netwerken of hobbygemeenschappen floreren naast elkaar, elk met hun eigen spelregels. Algoritmen helpen gebruikers de weg vinden, maar ze zijn niet hetzelfde over alle platforms heen. Ze worden afgestemd op de normen en voorkeuren van een specifieke gemeenschap. De digitale publieke ruimte lijkt op een berglandschap vol paden en ontmoetingsplekken, ieder met zijn eigen cultuur en omgangsvormen.

Digitale publieke ruimte

De digitale publieke ruimte bestaat uit een mozaïek van platforms. Sommige zijn besloten, zoals een digitale buurtbar waarvoor je een code nodig hebt om binnen te komen. Andere zijn halfopen: je kunt de content zien, maar alleen deelnemen als je lid bent. Er zijn ook volledig open platforms, bijvoorbeeld een app waar mensen overtollige groenten en fruit aanbieden aan wie het nodig heeft. Elk platform is eigendom van de gemeenschap die het draagt en functioneert daarvoor als een digitale common. Interactie draait om herkenning. Wie dezelfde waarden of interesses deelt, vindt aansluiting. Toevalligheid wordt gestuurd door algoritmen. Een buurtapp kan bijvoorbeeld nieuwe burens voorstellen, een thematisch forum kan je koppelen aan gelijkgestemden. De digitale publieke ruimte is een verzameling van kleine pleinen, elk met zijn eigen ingangspoort, en verschillende soorten routes om naar een ander plein te gaan.

Technologie

Technologie is hier dienstbaar aan de groep. Algoritmen stellen gesprekspartners voor, bepalen welke thema's voor jou opvallen

en filteren informatie op basis van de heersende normen binnen de gemeenschap. Het zijn vaak zelflerende systemen, dus ze groeien mee met de interacties van hun leden. Waar de ene gemeenschap kiest voor strenge moderatie, geeft een andere ruimte aan meer vrijheid en experiment. Dankzij federatieve technologie zijn de platforms wel met elkaar verbonden. Net zoals e-mailservers elkaar berichten doorsturen, kunnen gebruikers vanuit hun eigen platform communiceren met iemand die ergens anders is, al bepaalt elke groep zelf welke bruggen ze bouwen. Federatieve identiteiten maken het mogelijk dat gebruikers meerdere profielen hebben voor verschillende contexten. Je kunt dus een serieuze wetenschapper zijn op het ene platform en een anonieme gamer op het andere, zonder dat die werelden in elkaar overlopen. Voor gebruikers biedt dit vrijheid en maatwerk, maar het vraagt ook veel navigatievaardigheid: elke digitale poort heeft eigen regels, normen en verwachtingen.

Sturing en eigenaarschap

De macht is verspreid over honderden gemeenschappen. Elke groep stelt zijn eigen regels op, bepaalt wie toegang heeft en wie niet, en kiest hoe streng er gemodereerd wordt. Ze verschillen in hun democratisch model. Sommige gemeenschappen werken met directe democratie: iedereen stemt mee over de koers van het platform. Andere kiezen voor een delegatiemodel, waarin bepaalde gebruikers meer verantwoordelijkheid hebben. Technologie ondersteunt hen hierin. Zo kunnen ze bijvoorbeeld gebruikmaken van blockchain-technologie tijdens het stemmen over zaken, waarbij alle stemmen publiek toegankelijk zijn maar anoniem blijven. Transparantie en zeggenschap verschillen per gemeenschap. Macht is gedecentraliseerd, maar niet noodzakelijk gelijk verdeeld. Wie technisch handig is, kan een server beheren en zo invloed uitoefenen. Voor nieuwkomers kan dit zowel bevrijdend als verwarrend zijn: de ene ruimte voelt open en uitnodigend, de andere gesloten.

Sociale dynamiek

Binnen gemeenschappen is het sociale weefsel sterk. Mensen vinden elkaar op basis van herkenning, gedeelde waarden of levensstijl. In zo'n ruimte heerst vaak een groot gevoel van betrokkenheid en veiligheid. Je kunt als deelnemer kiezen. Wanneer je je niet thuis voelt in de ene groep, stap je over naar een andere. Tegelijkertijd kan dat ook leiden tot een soort digitale nomadencultuur, waarin mensen steeds opnieuw aansluiting zoeken. Voor veel mensen is het comfortabel om vooral binnen de eigen kring te blijven, maar dat vergroot de afstand tot anderen. Het risico is dat bruggen tussen groepen schaars worden: de taal, de normen en de verhalen van de ene gemeenschap zijn vaak minder te volgen door een andere. Zo ontstaan parallelle ervaringen van de werkelijkheid.

Toegang tot deze ruimten vraagt bovendien om een bepaald niveau van digitale en sociale vaardigheden. Wie weet hoe je profielen moet inrichten, algoritmen kunt beïnvloeden of subtiel kunt navigeren tussen normen, beweegt soepel door dit landschap. Anderen blijven hangen in een veilige hoek of vinden helemaal geen ingang of connectie. Niet iedereen beschikt over de kennis of de moed om zich in verschillende werelden te bewegen.



Scenario 3:

Gekaderd contact

Centrale aansturing + zelfgestuurde interactie

De digitale publieke ruimte is als een open avondmarkt. Net als fysieke bibliotheken, pleinen of wijkcentra wordt deze markt ontworpen, beheerd en onderhouden door publieke instellingen. Het is een plek die voor iedereen toegankelijk is, waar je veilig kunt rondlopen en waar de spelregels helder zijn. De digitale publieke ruimte is stevig verankerd in publieke infrastructuur. Gemeenten, bibliotheken, culturele instellingen of maatschappelijke organisaties nemen het voortouw en zorgen voor duidelijke kaders. Binnen die kaders kunnen mensen zich vrij bewegen, elkaar ontmoeten en met elkaar in gesprek gaan.

Digitale publieke ruimte

De digitale publieke ruimte bestaat uit open en semi-open omgevingen die bedoeld zijn voor inhoudelijke uitwisseling en publieke betrokkenheid. Je kunt denken aan een gemeentelijk bewonersportaal waar buurtbewoners plannen bespreken of activiteiten organiseren, ondersteund door automatische vertaaldiensten zodat niemand buitengesloten raakt. Of aan een digitaal dialoogforum van een bibliotheek of museum, waar maatschappelijke thema's op tafel komen en iedereen kan deelnemen aan een gesprek. Ook leren en kennisomgevingen horen erbij, vaak op basis van opensource software, waar studenten en onderzoekers kennis ontwikkelen en delen. Wat deze plekken gemeen hebben, is hun publieke karakter: ze zijn transparant over hun regels, ontworpen om open te zijn en ze worden actief onderhouden door instellingen die publieke waarden als uitgangspunt nemen.

Het voelt als binnenlopen in een markt die vrij toegankelijk is, maar waar duidelijke borden hangen die uitleggen wat de omgangsvormen

zijn. Je kunt vrij rondkijken, er zijn plekken die meer begeleiding vragen, en er is altijd een beheerder aanwezig die zorgt dat de sfeer veilig en respectvol blijft.

Technologie

Technologie is een zichtbaar hulpmiddel. Algoritmen zijn ondersteunend, transparant en terughoudend. Ze doen soms suggesties, maar jij beslist wat je ermee doet en of je überhaupt suggesties wenst. Zo kun je op sommige plekken via een vinkje in je instellingen in contact worden gebracht met iemand die een ander perspectief heeft of een reflectietimer activeren die je uitnodigt even te wachten voordat je een bericht verstuurt. Er zijn ook algoritmekaarten die precies laten zien waarom een bepaald bericht aan jou wordt getoond en die je de mogelijkheid geven om de instellingen direct aan te passen of uit te zetten. In deze omgeving is technologie dienstbaar aan publieke doelen. Ze is er om de ontmoeting te ondersteunen.

Sturing en eigenaarschap

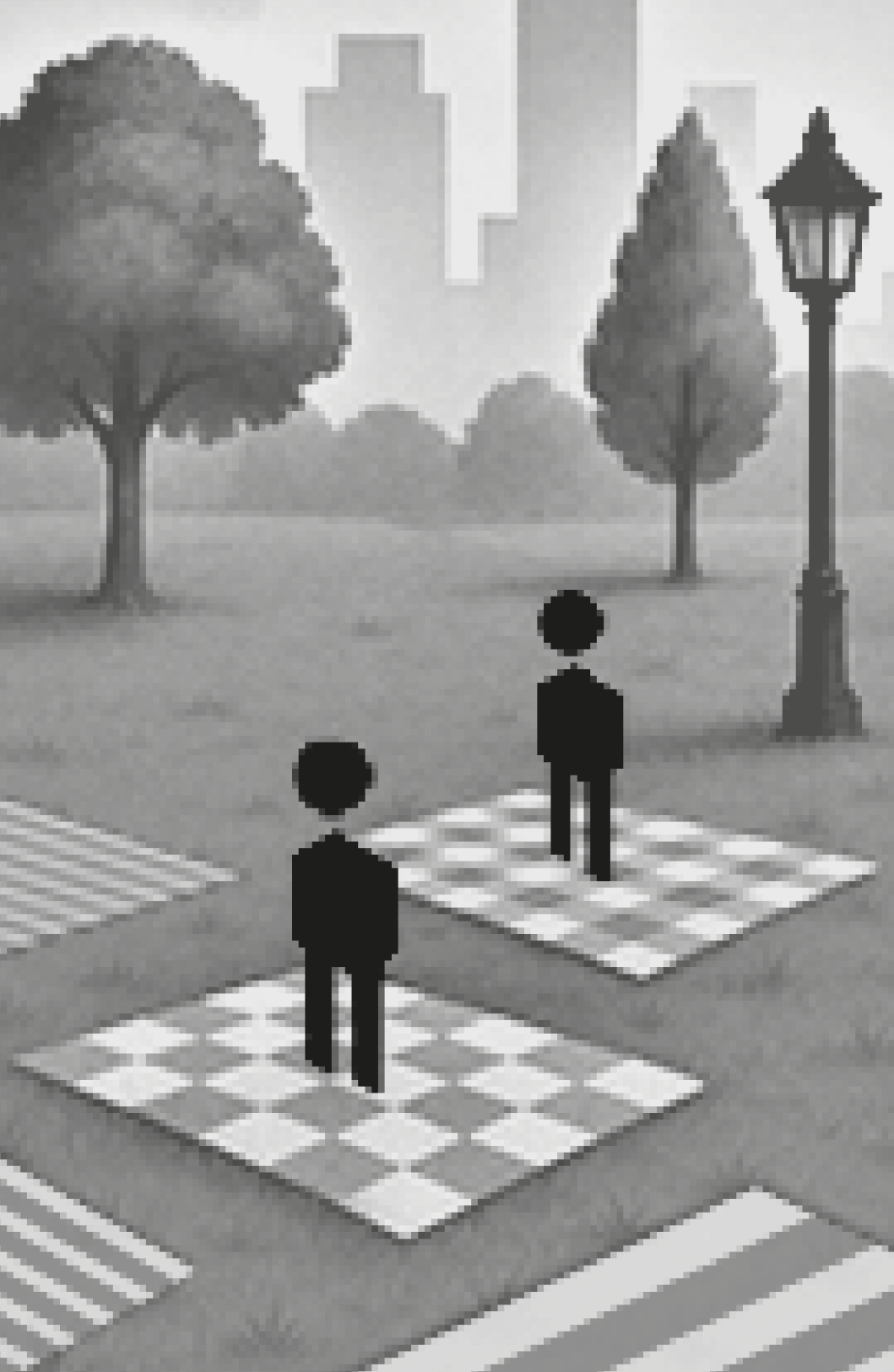
De kaders worden bepaald door publieke instellingen zoals gemeenten of maatschappelijke organisaties. Zij beheren de infrastructuur, die vaak draait op publieke clouds en opensource componenten. Governance is toegankelijk en transparant: iedereen kan zien hoe besluiten worden genomen en welke waarden voorop staan. De overheid speelt een rol als hoeder van publieke belangen, maar burgers en gemeenschappen worden actief betrokken bij beheer en vormgeving.

De balans tussen collectief vastgestelde kaders en individuele keuzevrijheid wordt nagestreefd. Iedereen kan zelf bepalen hoe zichtbaar die is, met wie contact wordt gelegd en in welke ruimten men participeert. Maar die keuzes spelen zich altijd af binnen gedeelde normen die door de gemeenschap gedragen worden. Verschillen krijgen ruimte binnen de contouren van publieke waarden zoals veiligheid en inclusie.

Sociale dynamiek

De sociale ervaring lijkt op die van een bibliotheek waar mensen samenkomen, debatteren of een evenement organiseren. Iedereen kan deelnemen, maar niet iedereen voelt zich vanzelfsprekend even welkom of vaardig. Digitale geletterdheid is een noodzakelijke voorwaarde. Je moet weten hoe systemen werken, hoe je informatie kunt filteren en hoe je je beweegt binnen een gemengde ruimte. Daarom worden nieuwe gebruikers ondersteund met duidelijke startgidsen en onboarding-processen. Actieve gebruikers verwelkomen nieuwkomers en ervaren deelnemers begeleiden anderen via peer-learning. Deze aandacht voor ondersteuning moet sociale ongelijkheid tegen gaan. Toch blijft het kwetsbaar. Niet iedereen heeft dezelfde digitale vaardigheden, zelfvertrouwen of zelfs de wens om zich te mengen in een publiek gesprek. Daarom is voortdurende investering nodig in technologie en in mensen.

Ook het behouden van een gedeelde werkelijkheid is een streven. Dat gebeurt door ontmoetingen te organiseren rond thema's die mensen direct raken en door ruimte te geven voor nuance en wederhoor. Mensen kunnen het oneens zijn, maar publieke instellingen blijven zich inzetten voor een basis waarbinnen ze elkaar begrijpen. Toch is ook hier de gedeelde werkelijkheid kwetsbaar: grote of meer ervaren groepen of netwerken kunnen de ruimte domineren, waardoor andere stemmen minder gehoord worden.



Scenario 4:

Spontaan contact

Decentrale aansturing + zelfgestuurde interactie

De digitale publieke ruimte is radicaal open. Iedereen kan zelf een digitale ruimte openen, uitbreiden of laten verdwijnen. De infrastructuur is modulair en gebaseerd op open protocollen, gebouwd door gemeenschappen of individuele initiatiefnemers. Platforms ontstaan als tijdelijke festivals, artistieke projecten, nichefora of experimentele ruimten en kunnen uitgroeien tot mondiale netwerken van zelfsturende groepen. De dynamiek is voortdurend in beweging.

Digitale publieke ruimte

De vormen zijn eindeloos. Je vindt collectieven die opensource vergadertools ontwikkelen voor buurtgroepen, crisisnetwerken die direct ontstaan na een overstroming om hulp en informatie te coördineren of decentrale radioservers waar lokale uitzendingen draaien. Sommige ruimten zijn klein, intiem en fluïde, andere stevig georganiseerd en uitgroeid tot wereldwijde netwerken. Vaak hebben ze het karakter van een common: van iedereen en voor iedereen, zolang de betrokkenen hun energie erin steken.

De digitale publieke ruimte lijkt op een levendige dag in het park: iedereen kan zijn kleedje neerleggen en bepalen wie ze daar uitnodigen en wat ze op dat kleedje willen ondernemen. Je moet er actief naartoe gaan, want vanzelfsprekende toegang of structuur bestaan niet. Alles beweegt, groeit of dooft uit op eigen tempo, gedragen door de inzet van de mensen die een digitale publieke ruimte willen laten bestaan.

Technologie

Technologie functioneert als een doos vol gereedschap. Iedereen kiest de bouwstenen die passen bij hun initiatief. Opensource tools

worden aangepast aan lokale behoeften. Decentrale identiteits-systemen zorgen ervoor dat je je kunt identificeren zonder afhankelijk te zijn van een centrale partij. Plug-ins voor moderatie of reputatiebeheer helpen om vertrouwen en veiligheid te organiseren. Reputatiesystemen maken zichtbaar hoe iemand zich eerder heeft gedragen, waardoor je kunt inschatten hoe betrouwbaar of behulpzaam iemand is.

Technologie is een aanjager voor expressie. Wie een digitaal podium wil bouwen voor een buurtproject of een artistiek idee, kan dat doen met bestaande bouwstenen. AI speelt een rol wanneer mensen die bewust toevoegen; de nadruk ligt op menselijk initiatief. De digitale publieke ruimte wordt ontworpen vanuit experiment.

Sturing en eigenaarschap

Iedere gemeenschap of individu bepaalt hun eigen regels. Wie een ruimte maakt, bepaalt wie welkom is, hoe moderatie wordt georganiseerd en welke omgangsvormen gelden. De infrastructuur is gebaseerd op decentrale netwerken en persoonlijke servers. Governance is dus volledig bottom-up.

Dit zorgt voor radicale vrijheid, maar ook voor versnippering. Normen en kaders verschillen per ruimte. Het ene collectief hanteert strenge moderatie en heldere regels, het andere laat alles vrij stromen. Vertrouwen wordt opgebouwd via reputatie en elkaar helpen binnen de groep. Macht ligt bij degenen die technologie kunnen bouwen en onderhouden en bij de gemeenschappen die een platform levend houden door deelname.

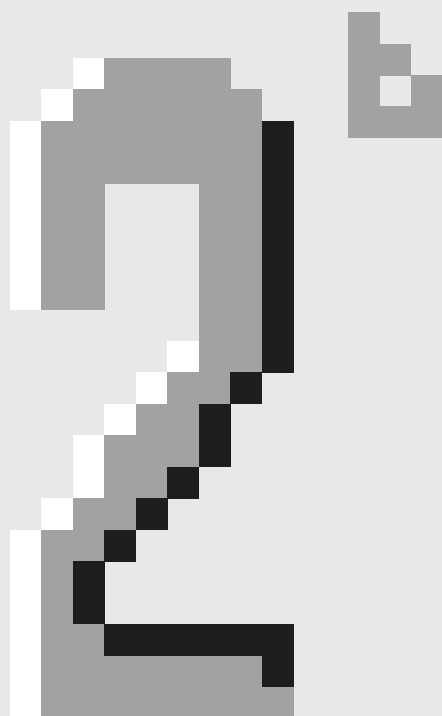
Sociale dynamiek

Het sociale leven draait om zelfgestuurd contact. Mensen kiezen zelf met wie ze praten, waar ze zich laten zien en hoe ze zich presenteren. Er is maximale autonomie: iedereen kan zijn eigen digitale realiteit vormgeven. Tegelijkertijd ontbreekt er houvast, omdat er een beperkt

gedeeld kader is. Gemeenschappen stellen zelf normen op waardoor sociale interacties radicaal uiteen kunnen lopen.

Voor sommigen voelt dit bevrijdend. Contact is namelijk direct, rauw en kan onverwacht diep of transformerend zijn. Voor anderen is het onveilig of overweldigend: botsingen en conflicten zijn onvermijdelijk, en zonder centrale regels worden haat en desinformatie alleen bestreden door wie daar lokaal initiatief toe neemt. Ongelijkheid groeit, want wie weinig digitale vaardigheden heeft of geen netwerk kent, vindt moeilijk een ingang. Er is geen helpdesk, wegwijzer of startpunt. Toegang is vooral weggelegd voor wie digitaal zelfredzaam is. Anderen verdwalen of blijven onzichtbaar.

De samenleving in de digitale publieke ruimte is dus levendig en creatief, maar ook ongelijk en versnipperd. Gedeelde werkelijkheden bestaan vooral binnen de gemeenschappen zelf. Wat mensen met elkaar delen, is beperkt tot hun tijdelijke of permanente groep.



Deel 2B:

Toekomstverhalen

De vier verhalen in dit deel brengen de scenario's tot leven die je net hebt gelezen. Ze zijn geschreven door schrijver Maartje Franken en vormen samen een doorlopend narratief: het is de bedoeling dat je ze in de gegeven volgorde leest. Alle verhalen volgen dezelfde hoofdpersoon, maar spelen zich af in verschillende digitale publieke ruimten. Zo wil de schrijver je laten voelen hoe keuzes rond technologie en governance leiden tot andere sociale ervaringen. Elk verhaal laat zien wat er in de gekozen ruimte mogelijk is, wat er misgaat en wat er werkt.

Eén thema loopt als rode draad door de verhalen: de ufo als metafoor voor het zoeken naar erkenning, betekenis en verbinding. Net als een onverklaarbaar licht aan de hemel kan een ontmoeting in de digitale publieke ruimte iets zijn waar je naar verlangt en in gelooft, maar waar je ook teleurgesteld in raakt. Lees de verhalen en ervaar hoe het voelt om in de verschillende scenario's te leven. Welke keuzes zou jij willen maken voor contact in de digitale publieke ruimte van de toekomst?

Scenario 1:

Geoptimaliseerd contact

Centrale aansturing + algoritmisch gestuurde interactie

Star Knowledge

Eenzaamheid is: een fel, wit licht aan de rand van de Melkweg. Mijn buurjongen had een telescoop. Twaalf jaar geleden zag ik het voor het eerst: dat licht, door die goedkope, *vintage* telescoop van hem. Zijn slaapkamer was nog niet opgeruimd. Alles lag er nog: de sokken die hij op de dag van zijn ongeluk uitgetrokken had, de volle wasmand, de knuffel die hij achter zijn bedframe verstopte wanneer ik langskwam, zodat ik niet zou zien dat hij nog met zijn knuffel sliep.

Ik was de enige die nog in zijn kamer mocht komen. Ik denk dat zijn moeder het een fijn idee vond dat er nog een kindje in die kamer rondliep. Soms kwam ze wel eens binnen, rook ze aan zijn dekbed, en bekeek ze me terwijl ik Saturnus - wekenlang, keer op keer - door die telescoop probeerde te vinden. Dat lukte me niet. Niet zonder hem. Hij begreep de sterren en planeten als geen ander.

‘Het is een ontmoetingsplatform voor studenten. Misschien kan je op die manier ook je Engels bijspijkeren. Je hebt daar nog moeite mee, toch?’

‘Met taal in het algemeen’, zeg ik zachtjes. ‘Het is moeilijk om ... woorden te vinden.’

Mijn studieadviseur is een lieve vrouw. Ze glimlacht en schuift me de folder met de QR-code toe. *MEET YOUR NEW BEST FRIENDS TODAY WITH EU-BUDDY!* Eronder staat een foto van drie glimlachende studenten voor de Eiffeltoren. Een initiatief vanuit de Europese Unie.

‘Je maakt gewoon een profiel aan’, zegt ze. ‘Met al je interesses en hobby’s, bijvoorbeeld - jij hebt wel hobby’s, toch? Dan matcht het systeem je aan iemand, en kan je gewoon meteen gaan videobellen.’

Het witte licht was niet zomaar een licht. Geen ster, geen satelliet, geen statisch, starend object ver weg in het universum: het knipperde. Daar, vlakbij die ring van Saturnus. Daar *leefde* iets. Soms voel je dat, aan de manier waarop iets knippert of beweegt. Dat er iets ademt. Communiceert.

Diezelfde middag maak ik een profiel aan op het platform. Ik ben al een paar dagen mijn kamer niet uit geweest. In feite was de afspraak met mijn studieadviseur de enige reden waarom ik mijn kamer verliet. Naast me stapelt de afwas zich op. Ik heb geen zin om naar de keuken te gaan. Mijn huisgenoot is daar altijd bezig. Hij gaat elke dag naar de sportschool en laat vijf keer per dag synthetische kip genereren in onze synthetische oven. Meestal staat hij daar dan maar gewoon en wil hij een praatje maken. Ik heb daar helemaal geen zin in.

Ik kijk naar het aangemaakte profiel op mijn holografische beeldscherm. *This is you - get ready to be matched!*

Eronder staat informatie over het platform. *EU-Buddy works with advanced AI-software. We take into account different factors when matching our new BFF's of the future. To read more about the terms of service, click here.*

Agree

Disagree

Opeens word ik nerveus. Ik heb nog nooit zoiets als AI-matching gebruikt. Laat staan een AI-matching om *vrienden* mee te zoeken. Wie heeft er nou geen vrienden? Losers zoals ik; losers die hun kamer niet uit durven te komen. *Pleinvrees* - dat is hoe de studieadviseur het noemde. Wat als zelfs dit systeem geen vrienden voor me kan vinden?

Ik klik op de knop om meer informatie over het platform te krijgen. Blijkbaar matchen ze mensen op basis van allerlei dingen. Zo hebben ze bijvoorbeeld psychologisch onderzoek gedaan naar overeenkomsten tussen vrienden. Blijkbaar hebben veel vrienden dezelfde gezichtsstructuur, een soortgelijke cadans in hun stem, en moet er een goede balans zijn tussen hoeveel woorden beide partijen in een gemiddeld gesprek gebruiken. Ook detecteert het systeem over welke onderwerpen je het liefst praat. Het AI-systeem scant dit allemaal

terwijl je het platform gebruikt. Het gebruikt je camera, je microfoon, het telt je woorden, stopt je woorden in een database, en leert ervan. Hoe vaker je het platform gebruikt, hoe beter je matches worden. Het stelt me gerust: ik moet het gewoon tijd geven.

Ik klik op: *Agree en Continue*.

Looking for matches ...

Looking for matches ...

Looking for matches ...

Mijn camera springt aan; ik zie mezelf in beeld, met grote, geschrokken hertenogen. Vlug kam ik mijn haar goed en schuif ik mijn laptop in zo'n hoek dat mijn onopgemaakte bed op de achtergrond niet te zien is. In de hoek van mijn scherm springt een lampje aan: *AI system is active and detecting ...*

You are matched with Lisia from Hungary!

Lisia uit Hongarije verschijnt in beeld. Ze stelt zich voor en deelt haar hobby's. Haar accent is sterk.

'And what about you?'

Stuntelig probeer ik me in het Engels voor te stellen. Ik weet het woord voor sterrenkunde niet, en daarom rijg ik iets zoals *'star-knowledge'* aan elkaar. Daar moet ze om lachen. Ze vraagt me wat *star-knowledge* is. *'Knowledge of the stars'*, zeg ik. *'Looking through a lense to watch the sky.'*

'Astronomy!'

Lisia zegt dat ze wel eens vakken heeft gevolgd over *astronomy*. Dat ze heeft geleerd over zwarte gaten en over hoe het universum oneindig lang uitweidt. Ik wil haar iets vertellen - over de onverklaarbare knipperende lichten die ik heb gezien - maar ze lacht alleen maar wanneer ik woorden verkeerd uitspreek of verzin. Ik hakkel en kom er niet uit. Ze vertelt nog iets over waarom ze op het platform beland is - over dat ze erover nadenkt om een *exchange programme* te doen, maar nog niet weet naar welk land ze wil - en dan knik ik alleen maar. Ik probeer haar wat te vertellen over molens, kaas en tulpen, maar ik weet het woord voor tulpen niet, zeg *'tulps'*, en wanneer ze daar weer om moet lachen, besluit ik te klikken op *Next Match*.

De hele middag lang zit ik achter mijn laptop. Mijn gehakkel frustreert me. Ik overweeg even om wat vertaalssoftware op het platform bij te kopen, die mijn woorden automatisch vertaalt voor degene met wie ik spreek, maar ik gok dat ik in elke taal moeilijk uit mijn woorden kom. Dat het niet veel zou veranderen. Ik krijg allerlei verschillende mensen voor me. Veel studenten, zoals Lisia, die erover nadenken om op uitwisseling te gaan. Er zijn een paar studenten die op mij lijken: die in donkere kamers zitten, t-shirts aanhebben met manga-logo's of *vintage* technobands, en soms niet helemaal goed uit hun woorden komen of verlegen zijn. Na een paar uur krijg ik steeds vaker matches met mensen die misschien wat vreemder zijn dan de doorsnee student. Eén jongen heeft het drie kwartier lang over zijn naakte cavia. Elke ochtend moet hij het dier insmeren met kokosolie zodat de huid niet uitdroogt. Hij heeft een speciale lamp om hem warm te houden. Hij laat het glibberige ingeoliede diertje uitgebreid aan me zien.

Next match.

Ik bewerk mijn profiel en twijfel. Het systeem vraagt wel naar mijn interesses, maar ik merk dat de AI vooral de woorden van mijn gesprekspartners opvangt, waardoor ik opeens veel matches krijg met mensen die van cavia's en *exchange programmes* houden. Onder het kopje hobby's besluit ik wat specifiekere dingen in te vullen. Ik besluit te gaan zoeken op internet. *Astronomy. Astrology. Exosociology. UFO spotting.*

Ik twijfel. *UFO spotting* - het klinkt belachelijk. Als iets uit een goedkope film.

Toch tik ik het in, samen met wat andere dingen: *astronomy, astrology, physics.*

Looking for matches ...

Looking for matches ...

Looking for matches ...

Het duurt een tijdje voordat er een match gevonden wordt. Ik kijk naar het draaiende cirkeltje in beeld. *AI system is active and detecting ... Integrating new hobbies into your feed.*

Mijn camera springt aan. In beeld verschijnt een jongen met dikke brillenglazen die reflecteren in het licht van zijn laptop. Met een stevig Duits accent stelt hij zich voor: *Erick*. Ik weet inmiddels hoe ik me met een paar standaardzinnnetjes voor moet stellen zonder te stotteren.

‘I see you are also into UFO spotting.’

‘Not in the alien way.’ Hoe leg ik dit uit? *‘Just that there ... is more out there.’*

‘Why not in the alien way?’

We praten wel een paar uur lang. Hij vertelt over een groot, zwart blok dat hij een keer boven de boomtoppen zag zweven. Dat dat raar was; hoe geluidloos het boven zijn hoofd hing, het duister van het blok nauwelijks te onderscheiden van het duister van de nachthemel. Hij heeft ook een telescoop. Een goed, modern merk, waarmee hij de planeten helder in beeld krijgt. Zijn moeder roept hem voor het eten. Hij moet weg. Hij zegt dat hij hoopt me nog eens te spreken.

‘Can I get your Digital ID? I will send you a message!’

Ik geef hem mijn ID en dan verbreekt hij de verbinding.

Erick stuurt me die week geen bericht. Ik probeer op het platform te zoeken of ik zijn contactgegevens kan vinden, maar de video-matches verdwijnen eigenlijk zo gauw de verbinding verbroken wordt. Op internet staan wel manieren waarop je het matching-systeem kan omzeilen zodat je specifieke profielen kan vinden, maar dat vraagt om ingewikkelde programmeervaardigheden die ik niet heb. Ik doe een laatste poging om op internet naar Duitse *Digital ID*'s te zoeken, maar ook dat mislukt. Daarom ga ik maar weer gewoon achter mijn laptop zitten. Bij elke nieuwe match hoop ik dat iemand begint over ufo's, maar de meesten praten gewoon over astronomie, astrologie of natuurkunde. Ik haal die dingen uit mijn profiel.

Nu staat er bij hobby's alleen: *UFO spotting*.

Looking for matches ...

Looking for matches ...

Looking for matches ...

Ik zit misschien wel een halfuur te kijken naar het draaiende cirkeltje in mijn beeld. Dan sta ik op, gooi ik wat vieze kleding in de

wasmand, en stapel ik mijn afwas op. Uiteindelijk krijg ik één match, met een meisje met zwart haar en veel piercings. Ik begin meteen over de ufo's te vertellen. Ze vertelt dat ze zelf nooit een ufo heeft gezien, maar dat ze wel een keer naar een *UFO spotting*-conventie is geweest. Dat er veel oude, zweterige mannen waren. Dat sommige mensen zelfs hoedjes van aluminiumfolie droegen. Ik probeer uit te leggen dat ik het niet op die manier bedoel. Dat lukt niet.

Next Match.

Scenario 2:

Gefilterd contact

Decentrale aansturing + algoritmisch gestuurde interactie

PermaBanned

Tegenwoordig gelooft niemand meer in de ruimtevaart. In 2030 was het even populair: de mogelijkheden leken eindeloos. Al snel bleken die mogelijkheden alleen in theorie te werken. Ruimtevaart was, en bleef, te duur om werkelijk iets op te leveren. Men liet de ruimte met rust. Buitenaards leven werd oninteressant en onbelangrijk. Wat er daarbuiten ook rond zou vliegen, het zou ons moeten opzoeken, en niet andersom.

Weinig mensen begrijpen wat ik precies bedoel wanneer ik zeg dat ik een ufo heb gezien. Ik bedoel dat niet op de manier dat ik per se in *aliens* geloof. Ik bedoel dat op veel manieren. Wanneer ik zeg dat ik een ufo heb gezien, bedoel ik vooral dat ik niet zeker weet wat ik gezien heb.

Dat ik het niet zeker *mag* weten.

Subforum/TheUinUFO

Paleocontacthypothese

Posted on 7/8/2055

[WorldyIntern] de paleocontacthypothese: jullie meningen?

[Moderator] Toelichting: de paleocontacthypothese stelt dat aliens in het verleden contact hebben gelegd en het verloop van aardse beschavingen hebben beïnvloed. Mogelijk hebben deze contactervaringen gezorgd voor het ontstaan van verschillende religies, omdat de ervaringen als ‘bovennatuurlijk’ werden beschouwd. De paleocontacthypothese legt niet uit waarom er in de moderne tijd nog uap-waarnemingen worden gemeld.

[Corgi_Koala] Aannemelijk, maar vreemd... moet een reden zijn waarom ze ons in de steek hebben gelaten dan, zo lang geleden.

[permabanned3222] Haha. “ze”. De waarnemingen die we tegenwoordig doen zijn allemaal adhv geheimgehouden technologie !!!! We zijn ZELF allang bezig met ruimtevaart, het is 2055 !!! Tijd om wakker te worden, mensen..

[Corgi_Koala] Mods?

[Moderator] Reactie is toegestaan.

[permabanned3222] Aliens worden verzonnen om ons af te leiden van de echte waarheid..

[Corgi_Koala] Je begrijpt het pas wanneer je het meemaakt. Zeg niet dat het aliens zijn, maar voelde wel zo. Kan het niet anders uitleggen. Dacht echt dat ik een engel zag of zo... fel wit licht. Later meer over opgezocht en toen dit forum gevonden. Veel mensen hier hebben soortgelijke ervaringen oid.

[olijfbroodgirl] Bij mijn eerste ‘grote’ uap waarneming dacht ik ook even dat ik god zag! Religieus opgevoed haha...

[Corgi_Koala] Haha zo zou ik het dus ook omschrijven! Weet nog dat ik echt niet wist wat ik zag. Dacht even... moet ik de pastoor bellen?

[olijfbroodgirl] Lol

[permabanned3222] je weet wat ze zeggen over schapen.....XD

[Corgi_Koala] Mods?

[Moderator] Reactie is toegestaan.

[Corgi_Koala] Vind het wel een beetje vervelend. Dit platform is voor discussie. Voelt alsof ik belachelijk gemaakt word.

[Moderator] Reactie is binnen de richtlijnen.

[Corgi_Koala] Goed, nou ja, wappies zijn natuurlijk overal te vinden haha.

[permabanned3222] goedgegeloovige huppelkutjes zoals jij zijn overal te vinden

[permabanned3222] deleted

permabanned3222 was removed from sub

[Moderator] Wegens haatdragende taal.

[Corgi_Koala] Haha.

Subforum/Pleinvrees

Tips

Posted on 9/8/2055

[olijfbroodgirl] Hey iedereen. Ik zoek tips. Het is de hele tijd zo warm buiten, en ik voel me schuldig dat ik zoveel binnen zit deze zomer... maar ik weet niet hoe ik naar buiten moet.

[Pleinvrezer01] nooit je boodschappen laten bezorgen, altijd gewoon zelf gaan! op een gegeven moment moet je wel naar buiten, en ook op regelmatige basis. plus weinig sociaal contact nu met al die sensor-zelfscans, mega handig. heeft me echt geholpen.

[olijfbroodgirl] Bedankt!

Subforum/NatuurkundestudentsUnite

Ik zoek vrienden!

Posted on 10/8/2055

[olijfbroodgirl] Hallo allemaal, ik ben een 20-jarige student en ik zoek vrienden op mijn opleiding. Is er iemand die open staat voor chatcontact?

[AmySunshine] Bezoek eens de studentenfaculteit! Super gezellig, elke donderdag en dinsdag gratis lunch!

[olijfbroodgirl] Vind echt contact nog spannend wegens mentale moeilijkheden. Zou liever eerst online iemand spreken.

[AmySunshine] Is juist goed als je je angsten aangaat! Ik vind het ook spannend om nieuwe mensen te leren kennen, maar het is het echt waard.

[wowimdone] Ja, zo waar. Iedereen heeft tegenwoordig mentale moeilijkheden. Mensen zijn gewoon zo bang voor alles geworden. Je moet jezelf soms ook maar gewoon over dingen heen zetten. Stel je niet zo aan, ben echt beschaamd om bij de zwakste generatie ooit te horen!

[AmySunshine] Ik denk ook wel dat online contact zoeken het probleem een beetje in stand houdt. Je moet echte mensen gaan spreken. Misschien kan je vrijwilligerswerk oppakken? Bij de commissies van de studievereniging zoeken we bijvoorbeeld nog altijd mensen!

Ik vind het forum toevallig, tijdens een internet-*deepdive* over ufologie. *HETVOLK*, heet het. Het wordt veel gebruikt, door allerlei soorten mensen: iedereen mag er vrij op plaatsen wat diegene wil. Je kan er forums vinden over al je interesses. Als je er een tijdje op zit, krijg je steeds meer forums voorgeschoteld die bij je interesses passen.

In de dagen die volgen probeer ik de dingen te doen die de mensen op het forum me aangeraden hebben: ik moet één keer naar de supermarkt, ik moet een vriend een bericht sturen, en ik moet in de keuken koken. De hitte slaat in mijn gezicht wanneer ik naar buiten ga. Ik koop allerlei dingen die ik niet nodig heb omdat ik zo snel mogelijk weer de supermarkt uit wil: olijven, ananas uit blik, energydrankjes en paracetamols. Ik kook in de keuken; ik gooi wat voedselpoeder in de synthetische oven en genereer synthetische kip.

Een vriend een bericht sturen.

Eigenlijk stuur ik nooit iemand een bericht. Niet als eerste, in ieder geval. Soms word ik al moe van het lezen van de forums online. Eindeloze berichten heen en weer typen en lezen. Spelfouten maken die verkeerd geïnterpreteerd worden. Berichten verkeerd lezen. Berichten door elkaar halen. Ik zit in een paar groepen van mijn studie - waar ik overigens nooit wat in stuur - en verder ontvang ik alleen foto's van mijn moeder van onze digitale katten thuis, die ze een aantal jaar geleden heeft aangeschaft toen de prijs van vlees en vis zo hoog werd dat bijna niemand meer een kat of hond kon onderhouden. Mijn moeder hoopt nog altijd dat ze synthetisch voedsel uitvinden dat veilig is voor honden en katten.

Ik wou dat ik mijn oude buurjongen een bericht kon sturen. Dat ik hem kon vertellen over die avond dat ik voor het eerst naar de stad verhuisde. Ik had me aangemeld voor een borrel van de toneelvereniging. Dat wilde ik altijd nog een keer proberen: toneel. Terwijl ik op de fiets zat, kon ik alleen maar nadenken over de mensen daar. Over hoeveel mensen er zouden zijn, bijvoorbeeld. Wat voor kleding ze zouden dragen. Wat voor grapjes ze leuk zouden vinden. Met een zwaar gevoel in mijn maag bleef ik fietsen tot ik zweette. Eenmaal aangekomen bij het adres - een stadskroeg waarvan ik niet door de ramen naar binnen kon kijken - blokkeerde ik.

Ik wil mijn buurjongen vertellen over hoe ik gewoon weer op de fiets stapte, wegreed, met bevende handen.

Over hoe ik huilde en fietste - helemaal tot aan de rand van de stad. Hoe ik uitkeek over de rivier, de dijk. Ik wil hem vertellen over het felle licht. De rare, heldere staaf in de lucht, zwevend.

Ik denk dat alleen hij dat begrepen zou hebben.

Private Chat with Corgi_Koala

Started on 10/8/2055

[olijfbroodgirl]: Hey, ik vond je verhaal over die ufo-ervaring op TheUinUfo echt mega interessant. Ik ben eigenlijk wel benieuwd wat de ervaring was?

[Corgi_Koala]: Hallo! Ik gebruik liever de term 'UAP'. Ja, dat kan ik wel even uitleggen. Ik liep met mijn hond een laatste rondje in de wijk, in de jaren tien. Ik keek altijd wel even naar de sterrenhemel, bij heldere condities. Zeker als de hond zijn ding deed, ik respecteer privacy. Plotseling verscheen er vanuit een andere hoek een fel licht. Een soort schijfje. Deze verdween achter een blok rijtjeshuizen. Het kan van alles zijn geweest. De Objecten Vlogen, waren door mij niet te Identifieren, dus alle voorwaarden om aan het woord UAP te voldoen, waren er.

[Corgi_Koala] Ik kijk nog steeds naar de sterrenhemel, het bevestigt mijn gevoel dat we niet alleen zijn. Alleen veel te ver weg.

[Corgi_Koala] Toch wel fijner om zo even mijn verhaal te doen, i.p.v. met al die trolls op TheUinUfo.

[olijfbroodgirl] Haha eens! Ik wil ook liever praten over de mogelijkheden, in plaats van alles maar steeds af te schieten.

[Corgi_Koala] Zeker! Wat het ook is: het houdt ons in ieder geval in de gaten.

[olijfbroodgirl] Haha, dat klinkt eng.

[Corgi_Koala] Nee, juist minder eenzaam!

[Corgi_Koala] Ben jij wel eens eenzaam?

[Corgi_Koala] Ben je eigenlijk een man of vrouw?

[Corgi_Koala] Je gebruikersnaam doet vermoeden dat je een vrouw bent... Haha.

[Corgi_Koala] Hallo?

De olijven die ik gekocht heb, blijven ondanks de hitte rond en glimmend. Drie dagen lang liggen ze te weken in de olie in een geopend plastic bakje op mijn bureau. Wanneer ik er één in mijn mond stop op de derde dag, is hij ranzig; een soort gerotte krent. Ik gooi de olijven weg. Mijn koelkast is leeg. Ik check het Pleinvrees-forum een paar keer voor tips. Twijfel.

Subforum/Pleinvrees

Pleinvrees na ervaring met “ufo”?

Posted on 11/8/2055

[olijfbroodgirl] Hallo allemaal, een paar jaar geleden heb ik een soort “ufo” gezien. Sindsdien vind ik het lastig om naar buiten te gaan. Ik ben constant bang om weer zoiets raars tegen te komen, maar tegelijkertijd hoop ik er ook weer heel erg op, waardoor ik soms teleurgesteld ben als ik naar buiten ga en het komt maar niet... daarom vermijd ik het om mijn huis te verlaten. Zijn er mensen die misschien iets soortgelijks hebben meegemaakt?

[SpaceNuggetImpact] lol wtf is dit

[xVenusAngelx] GGZ, kijken we mee?

[benn1770] Mods?

[Moderator] Post toegestaan.

[benn1770] Hey, olijfbroodgirl, als dit geen grap is, raad ik je wel aan om misschien een keer met een professional te praten.

[SpaceNuggetImpact] mensen op dit forum hebben serieuze problemen... beetje jammer dat dit soort mensen ons wegzetten alsof we paranoïde zijn. in welk jaar leven we? 2000?

[GhostHost] Als je naar de post-geschiedenis kijkt van deze persoon dan snap je wel hoe ver die heen is hahahah

Subforum/TheUinUfo

Pleinvrees na ervaring met “ufo”?

Posted on 11/8/2055

[olijfbroodgirl] Hallo allemaal, een paar jaar geleden heb ik een soort “ufo” gezien. Sindsdien vind ik het lastig om naar buiten te gaan. Ik ben constant bang om weer zoiets raars tegen te komen, maar tegelijkertijd hoop ik er ook weer heel erg op, waardoor ik soms teleurgesteld ben als ik naar buiten ga en het komt maar niet... daarom vermijd ik het nu gewoon om mijn huis te verlaten. Zijn er mensen die misschien iets soortgelijks hebben meegemaakt?

[babyblueb0] ja, zo herkenbaar!

[Solarpowerrrr] De onvoorspelbaarheid is inderdaad zo naar.. Knuffels, ik weet hoe je je voelt.

[permabanned3223] het Is alstig ... maar JIJ weet de waarheid !

Scenario 3:

Gekaderd contact

Centrale aansturing + zelfgestuurde interactie

New-Bee

Eenzaamheid is niet slechts een meisje achter een laptop dat haar kamer niet uitkomt. Eenzaamheid is ook: praten en niet begrepen worden, bekeken en niet gezien worden. Eenzaamheid is daarom iets wat ik met de lichten in de hemel kan delen. Stel je voor: je reist het halve universum af om deze blauwe planeet te vinden en elke poging tot contact die je doet, blijft ofwel onbeantwoord, of onbegrepen.

IN HOLOSPACE IS ALLES MOGELIJK.

Het is in de introductieweek van mijn nieuwe studiejaar dat ik de virtuele wereld ontdek. In een kleurrijke advertentie lacht een paarse avatar me toe, die met zijn duim omhoog in een soort hovercraft door een digitale wereld scheurt. VIND JE VRIENDEN, LEER, BEWEEG, LEEF.

Holospace gebruikt alleen maar hologrammen. In de meeste laptops tegenwoordig zit een projector ingebouwd die dat kan projecteren. Het enige wat ik hoeft te doen, is een stukje van mijn kamer opruimen. Ik schuif mijn bureau aan de kant, gooi mijn was op mijn bed, en maak ongeveer een vierkant van één meter bij één meter vrij.

Om mij heen verschijnt een groot, kleurrijk plein. Overal rennen andere avatars rond. Er zijn avatars die gekleurd zijn als gifkikkers, piraten, avatars in baljurken, met konijnenoren. Op dit moment vliegt er iemand langs me die zijn avatar enorme zwarte ogen en een dik achterwerk heeft gegeven om op een reusachtige bij te lijken. Onnozel staren de twee uitpuilende ogen me aan.

‘HELLO.’ De persoon achter de bijenavatar heeft nogal een luide, krakerige stem. Waarschijnlijk goedkope stemherkenning. Boven het hoofd van de bij zweeft de username *B-E: HOST*. ‘YOU NEWBIE HERE?’

Ik staar even naar de rare geel gestreepte avatar. Ik aarzel, maar durf de stemherkenning niet aan te zetten. Met mijn hand kan ik wat generieke spraakwolkjes aanklikken, zoals *Hello*, *How are you?* en *What?* Het spraakwolkje verschijnt boven het hoofd van mijn avatar: *What?*

‘COME WITH.’ De bij vliegt voor me uit. ‘COME WITH ME OLIFBRODT.’

Het plein waar we zijn, is een binnenkomstlobby. Door mijn handen te bewegen kan ik mijn avatar over het plein laten lopen. Ik zie nieuwe spelers zoals ik en mensen die het spel al een tijdje lijken te spelen, zoals de grote groep konijnenavatars die we nu passeren. De bij leidt me naar een portaal. Het portaal heet: *Save-the-insects*.

‘ENTER HERE.’

Ik zet mijn hand tegen het portaal. Het teleporteert mijn avatar naar een nieuwe ruimte, waarin alles groen is. Grote, virtuele gras-sprieten en bloemen schieten boven me uit. In deze ruimte loopt van alles rond: ik zie zwarte avatars met acht armen, avatars met donker-groene schilden op hun rug en iemand die een rugtasje op zo’n manier bewerkt heeft, dat het lijkt op een groot slakkenhuis. De slak-avatar draagt een haarband met twee sprietjes die lijken op voelsprieten.

‘*What are you?*’, zegt de slak. Username: *schnailtrail*. ‘*Are you a dragonfly?*’

Ik heb mijn avatar roze elvenvleugels gegeven.

‘THIS FOR INSECTS’, zegt de bij. ‘DID YOU KNOW THERE ARE VERY LITTLE INSECTS LEFT IN THE WORLD? THEY ARE IN DANGER. WE ORGANIZE MANY THINGS. IF YOU LIKE INSECTS, BE HERE.’

Ik klik op: *Yes*, en besluit rond te lopen in de wereld. Ergens is dat fijn. Deze wereld is in ieder geval veilig. De beweegrimte is bevrijdend. Wandelen is opeens weer gewoon wandelen. De virtuele, open hemel, is niet eng - er zijn geen stille, zwarte, zwevende blokken.

Blijkbaar wordt de ruimte beheerd door een natuurorganisatie. Overal in de ruimte worden verschillende spellen georganiseerd die met insecten te maken hebben. Blijkbaar is de insectenpopulatie in de afgelopen drie decennia geslonken met 90 procent. In sommige gebieden op aarde zijn er zo weinig insecten dat de bestuiving van

planten niet meer mogelijk is en hele ecologische gebieden langzaam uitsterven. B-E, de grote bij, is een van de beheerders van de ruimte, samen met nog wat andere insectachtige avatars. Om de zoveel tijd komt de bij weer binnenvliegen met een andere ‘newbie’, die hij waarschijnlijk geadopteerd heeft uit de binnenkomstlobby.

Ik besteed te veel tijd aan het spel. Ik mis de introductieweek van mijn studie, maar het maakt me weinig uit. Ik bezoek allerlei portalen: cafés, bibliotheken, ruimtes van specifieke organisaties, ruimtes waarin je banen van vroeger kan naspelen, waarin je een visser, een boer, of zelfs een jager kan zijn, kleine dorpjes waarin spelers hun eigen huizen mogen kiezen, ruimtes waar spelletjes in gespeeld kunnen worden, ruimtes waarin je kan vliegen met je avatar, ruimtes waarin vliegen verboden is - de wereld is oneindig, levendig, en vol.

En ik sta vooral op de achtergrond te kijken.

‘HELLO, OLIFBRODT! WHERE YOUR WINGS?’

Het is in de eerste week van het nieuwe schooljaar dat de grote, zwarte ogen van B-E me in het spel een keer onverwacht aankijken. Ik kom net uit een college, waarin ik vooral nadacht over wanneer ik naar huis zou mogen om Holospace te spelen. Ik heb al drie dagen niks tegen iemand in het echt gezegd.

Op dit moment zijn we niet in de insectenruimte. Het is een soort virtueel ziekenhuis, waarin mensen hun avatars soms rare gekleurde stippen geven en dan het rollenspel spelen dat iemand hen moet genezen. Maar ook zijn er andere dingen aan de hand. Op dit moment zijn we in een ruimte waarin mensen in een kring zitten. De host, een grijze avatar in een dokterskostuum, leidt de ‘gespreksgroep’. Soms vind ik het leuk om daarbij te zitten; om te luisteren naar de problemen van mensen. Vaak komen mensen met relatieproblemen, of moeten tieners stoom afblazen over hun vervelende ouders of vrienden.

Ik klik op het spraakwolkje met een gezichtje dat *Bored* aangeeft.

‘SO YOU NO LIKE INSECTS?’

No.

‘WHY?’

Ik aarzel. Ik tik op mijn hals. De herkenningsinterface in mijn computer registreert met die beweging dat ik wil praten.

‘*This is more fun.*’

‘YOU LIKE ALIENS?’

Mijn avatar is nu: een bleke *alien* met een groot hoofd en grote zwarte ogen.

‘I KNOW PEOPLE. COME WITH, OLIFBRODT.’

‘*Hello, can you not interrupt the meeting?*’, zegt de grijze dokter.

‘YES, WE LEAVE.’

Het spel is zo groot dat ik nog lang niet alles ontdekt heb. Er zijn portalen die naar grote werelden leiden, maar er zijn ook kleinere ruimtes; kamers. Meestal zijn die kamers saai. De groepen die daar bij elkaar komen, kennen elkaar al of hebben hele specifieke interesses.

B-E leidt me naar een portaal, ver weg van de binnenkomstlobby. In de ruimte zijn een paar avatars online, die allemaal verkleed zijn als *aliens*. Het is een kale, donkerblauwe ruimte waarin de muren bekleed zijn met een galaxy-motief. Boven onze hoofden hangt een grote ufo.

‘HERE ARE ALIENS.’

‘*Thanks.*’

‘*Hello, bee.*’

Een van de hosts is een roze avatar met een soort astronautenkostuum aan en een kaal hoofd. *SpacePrincess*.

‘IS BORING HERE, BUT FOR ALIENS, OKAY?’

‘Yes’, zeg ik, en B-E verdwijnt weer uit het portaal.

In de ruimte is weinig aan de hand. Wat van de *alien*-avatars zijn met elkaar in gesprek. De host staart me aan. Ik aarzel, en vraag wat hier gedaan wordt.

‘*It’s just for people that like aliens.*’

‘*It’s a little boring.*’

‘*We need more people in the room. Maybe you can help search for more newbies. Moderators don’t think we are important.*’

‘What?’

‘*Because they say aliens are not real. They say it’s not important.*’

Holospace is van de overheid. Het is een grote online ruimte, die in samenwerking met andere landen tot stand is gekomen om verbinding te stimuleren over de hele wereld. Moderators en handhavers overzien de ruimtes en kunnen privileges, regels en straffen uitdelen, zodat er niets illegaals ontstaat op het platform. Maar soms, wanneer een groep te klein is, of er niet een bepaalde organisatie achter de ruimte zit, krijgen de hosts niet de rechten van de moderators van Holospace om spelletjes in de ruimte op te zetten, bepaalde items in de kamers te krijgen, of regels te buigen, zoals of een avatar in de ruimte kan vliegen of niet.

'It is important.'

'We just need more people', zegt de roze alien. *'Like the insects. They have a lot of people.'*

Opeens begrijp ik waarom B-E altijd in de binnenkomstlobby is en meteen nieuwe spelers meeneemt naar de ruimte. Dan blijft het aantal avatars in de ruimte hoog, waardoor de moderators de ruimte registreren als populair.

'Maybe I can help.'

'Yes please.'

Ik ga net als B-E naar de binnenkomstlobby en probeer nieuwe spelers mee te krijgen naar het portaal. Sommigen gaan gewoon mee, maar het helpt niet dat de *alien*-ruimte zo saai is. De *newbies* vertrekken al snel weer. Ik vraag de mensen uit de *alien*-ruimte om ook te helpen. Een paar weken lang is dat wat we in het spel doen: we gaan met z'n allen naar de binnenkomstlobby en proberen spelers naar onze ruimte te krijgen.

'You alien-people are everywhere. It is annoying. I don't want to come to your stupid room!'

'We need more people!'

'Not my problem. I hate aliens.'

'The insect people also do it!'

'But their room is at least nice and not weird!'

Ik ben vergeten dat de echte wereld bestaat wanneer een vreemde geur me plotseling doet opkijken. Dat is vreemd: dat ik even vergeten ben dat er iets zoals geur bestaat. Het haalt me compleet uit het spel.

Brandlucht.

Ik zet mijn avatar op offline en hol mijn kamer uit. In de hal staat het blauw van de rook. De rook komt uit de keuken.

Blijkbaar heeft mijn huisgenoot geprobeerd om eieren te genereren in de synthetische oven. Daarna is hij ze vergeten. De eieren zijn zo warm geworden dat ze zijn ontploft.

‘Hey,’ zegt hij, wanneer hij zelf, compleet kalm, de keuken in loopt.

‘Zijn die van mij? Shit, sorry. Ik was helemaal vergeten dat jij hier woont. Ik zie je nooit meer.’

‘Eh- ja, ik heb het... druk.’

Ik denk aan de dagen: college, hologram, telescoop, slaap. De enge buitenwereld, de veilige virtuele wereld - een constante herhalende spiraal waar ik niet uit knap.

‘Ik ga nieuwe eieren maken’, zegt hij. ‘Wil je ook?’

‘Nee.’ Ik maak me haastig uit de voeten, maar aarzel voor ik de keuken uit schiet. ‘Maar bedankt.’

Scenario 4:

Spontaan contact

Decentrale aansturing + zelfgestuurde interactie

BROADCASTER

Hey there, Erick here! I hope you remember me from EU-buddy. Sorry for the delayed message. A few months ago I decided I needed to get rid of all my network-devices. Am typing this from a computer in the local library haha! Anyway: I've found some great people to talk to. I think you would like them as well. All you have to do is...

Decennia geleden zijn de meeste radiostations uitgestorven. Niemand gebruikt nog radiofrequenties. Alle zenders, podcasts, muziek, en nieuwsorganisaties gebruiken nu het internet om hun programma's op te broadcasten. Iedereen is altijd in verbinding met het internet. Radio's zijn objecten uit het verleden: alleen nog te vinden in de huizen van oma's, kringloopwinkels, en ingebouwd in het dashboard van oldtimers.

Erick schrijft in zijn bericht dat er veel mensen zijn zoals wij en dat ze een specifieke radiofrequentie gebruiken om interessante dingen te bespreken. Na college dwing ik mezelf om voor het eerst in een hele lange tijd af te wijken van de route die ik nu al wekenlang volg. Bij een stoffige kringloopwinkel gooi ik mijn fiets neer. Wanneer ik er binnenkom, voel ik me weer rustig: de open hemel lijkt ver weg.

Ik heb geen idee hoe radio's werken. Ik koop er één bij de kringloopwinkel. Wanneer ik thuiskom, zoek ik het internet af. Blijkbaar kan je de antenne gewoon uitklappen en dan vangt de radio signalen op. Alles wat je hoeft te doen, is de radio aanzetten.

Erick heeft in zijn bericht geschreven naar welke frequentie ik moet luisteren. Ik zet de radio aan. Ruis. Met een grote knop kan ik aan het apparaat draaien. Ik zie de cijfertjes op het kleine schermje verspringen. Ik draai de radio naar de frequentie die Erick me aangeraden heeft. Heel soms knalt de radio er opeens allerlei geluiden uit

wanneer ik langs een frequentie spring. Er zijn mensen die gewoon aan het praten zijn, maar er is ook muziek, en zelfs iemand die een frequentie lijkt te gebruiken als persoonlijke karaoke-booth. Ik hoor Bijbelpreken, walkietalkie-gesprekken tussen kinderen dichtbij, en één keer slechts een oorverdovende, hoge piep.

‘Ik zag het dus aankomen vanuit het noordwesten. Het object ging recht over mij heen en toen ik richting de andere kant van de brug keek, maakte het object manoeuvres en verdween daarna uit het zicht, richting stadion Galgenwaard.’

Iemand roept wat in het Duits. Een Duits antwoord komt terug. Dan een Nederlander: ‘In de buurt van Utrecht?’

‘In de buurt van de Sowetobrug ja!’

‘Top! Ik ga de boel daar eens verkennen. Ben nu onderweg.’

‘Goed, dan blijf ik daar even.’

Weer een Duitser.

‘HELLO EVERYONE, I BELIEVE IN LIZARDS ON THE MOON.’ Een kinderstem. Gelach. ‘I BELIEVE IN ALIENS.’

‘Oprotten met die flauwekul!’

Hello, Erick, Thanks! I listend to the fequentie, but I am confused... how do I talk to people? I bought a very old radio from the second hand store. I can only listen to people.

Hey, yeah! The old devices are only for listening. Back then it was necessary to have a license to broadcast, so most people were not allowed to. Nowadays everyone can, but you need a different device for that - preferably one that is quite powerful, the old walkie-talkies don't really do the job. The broadcasters are pricy, really just a hobby thing for most people now, but you can find them online. Here is a link to a good one.

Het apparaat dat Erick doorstuurt heeft het formaat van een schoenendoos, met een grote, metalen antenne en verschillende microfoons om in te praten. Ook is het ding duur. Heel duur.

Ik besluit een goedkope, tweedehands apparaat te kopen, dat ik

zelf in elkaar moet zetten. Ik doe er drie middagen over en zoek het hele internet af. Ik probeer het één keer uit om met de mensen van de radio te praten. Soms zeggen ze dat mijn geluid hen slecht bereikt, of dat ik wegval wanneer de Duitse mensen beginnen te praten, die het overigens óók over ufo's hebben, maar zulke krachtige *broadcasters* hebben dat hun signaal ons hier nog onderbreekt, wat soms hinderlijk is voor de mensen die in deze regio actief zijn.

‘Hallo allemaal, vandaag hebben wij leuk nieuws. Vandaag lanceren we onze eerste echte radioshow! Het leek ons leuk om deze zender wat meer bijeen te brengen met een overkoepelende show: *De Koepel*. Af en toe zullen wij een stukje uitzenden, waarin we de meest merkwaardige ufo-bezichtigingen van deze regio gaan bespreken. Ook nodigen we interessante sprekers uit.’

Mark en Jeroen zijn twee mannen die erg actief zijn op de zender. Ze gaan altijd in gesprek met mensen die een live ufo-ervaring delen of brengen interessante gesprekken op gang.

‘Yes, en het was niet makkelijk om dit voor elkaar te krijgen’, zegt Jeroen. ‘Op dit moment zitten we in een keet - uiteraard op een geheime locatie - en is ons uitzicht een enorme zendmast waarmee we onze show zo helder mogelijk kunnen uitzenden. Het was een hele investering. Jullie weten wel hoe hard Mark en ik eraan gewerkt hebben om deze frequentie voor mensen zoals wij vrij te houden.’

‘Och ja’, zegt Mark. ‘Ik weet nog wel dat we in het begin steeds onderbroken werden door iemand die psalmen uitzond! Maar goed, als je maar lang genoeg blijft doen wat je doet, dan verhuizen die mensen vanzelf wel naar een andere frequentie. Zo hebben wij jarenlang deze gemeenschap actief gehouden en, nou, we vonden het tijd voor een stapje extra! We zijn heel benieuwd om jullie reacties te horen na de show.’

Hello, Erick, what are the times that you are on the radio? I don't think I have ever heard you talk.

I just jump in from time to time! Usually late at night. I don't think I've ever heard you either :-). I will be on this evening at around 11 PM I think.

Are you sure your broadcaster is strong enough to reach Germany? Also, lately, some people love to interrupt... have you heard the annoying Dutch guys? They take over the whole frequency with their stupid show that no one asked for.

Een paar avonden achter elkaar luister ik rond elf uur 's avonds naar de radio.

‘Het is weer tijd voor De Koepel, lieve mensen! Vandaag hebben we veel te bespreken. Er zijn maar liefst tien incidenten van hetzelfde verschijnsel gemeld deze week, in de buurt van Darp, Drenthe. Ook willen we aankondigen dat we in de loop van de week gewerkt hebben aan ons eigen evenement, speciaal voor ufo-liefhebbers! Iedereen die luistert is welkom.’

Met mijn studie gaat het slecht. Mijn studieadviseur zegt dat ik echt meer aanwezig moet zijn. Ze vraagt me hoe het inmiddels gaat met de aansluiting met andere studenten. Ook slecht. Ze geeft me huiswerk: ik moet een lijstje maken van mijn hobby's en kijken of er iets tussen staat waarmee ik verbinding met andere mensen kan maken. *Telescoop, Gamen, Radio's.*

‘Ons evenement was een groot succes! Iedereen die er niet bij was en wel luistert: je hebt iets geweldigs gemist. Voor degenen die er niet waren: we hebben ook een belangrijke update gedaan. Jeroens gezondheid gaat achteruit. Dat betekent dat wij de show op een wat lager pitje zetten.’

In de weken die volgen luister ik eigenlijk elke avond naar de radio. Eén keer heb ik het idee dat ik Erick hoor praten - iets over een asteroïde die nergens vermeld staat, maar wel te zien was in de hemel - maar wanneer ik terugspreek, komt er geen reactie. Ik twijfel erover om een nieuwe *broadcaster* te kopen.

‘De ufo zou te zien zijn geweest boven de Hoge Veluwe. We hebben drie meldingen verzameld. Teun, jij bent boswachter in die regio - hoe zou het verschijnsel volgens jou verklaard kunnen worden?’

‘Er zijn genoeg legerplaatsen in die buurt. Soms kan een oefening met bepaalde wapens, zoals drones, óók leiden tot vreemde luchtverschijnselen.’

‘Ja, mensen, ufo’s hoeven namelijk niet altijd iets buitenaards te betekenen. Ufo’s zijn onverklaarbare luchtverschijnselen. Die kunnen van elke aard zijn.’

‘Zo is het maar net, Mark.’

‘Er is hier altijd veel discussie over buitenaards leven.’

‘DE ENIGE WAARHEID IS DIE VAN DE HEREGOD. LAAT U NIET AFLEIDEN DOOR PRAAT OVER HET OCCULTE, BUITENAARDSE, GODDELOZE. KEER U TOT JEZUS.’

De radio-uitzending wordt opeens onderbroken. Er schalt opwekking-muziek door de uitzending heen. Ik zucht, zet het volume wat lager, en ga achter mijn computer zitten. Het duurt even voordat De Koepel weer terrein wint.

‘Zo, nou - dat krijgen we de laatste tijd vaak. Eén of andere groep heeft het gemunt op onze frequentie, maar we blijven praten! Alleen op die manier houden we de zender levend!’

Hello, Erick, how are you doing? I don't think my broadcaster is strong enough to reach you. I was wondering, are you going to de Koepel event? There is one in November, maybe the last ever, because Jeroen is sick. We can meet!

I would love to meet you, but I must say... I'm not a fan of Koepel. They take over the whole frequency. It's not fair that the people with the most expensive equipment can just... decide for us all. I'm very interested in the extraterrestrial part of ufology, and they keep shooting it down to make the conversation more 'nuanced'.

They also keep the frequentie alive, so that those religious people don't steal it.

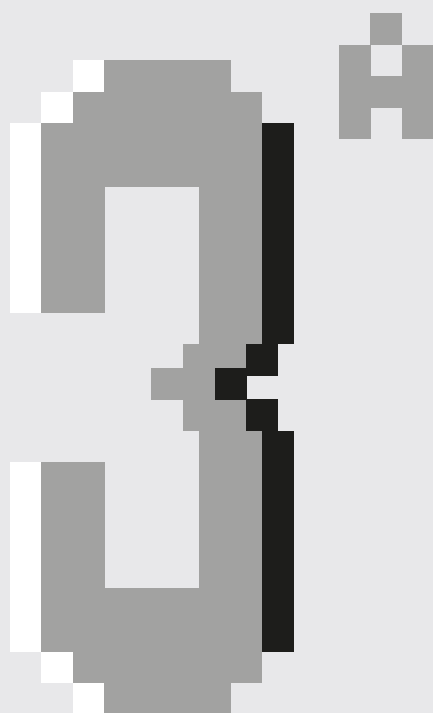
*Yes, that's true. Well, maybe I can give it a shot! I live close to the border and I would love to meet some likeminded people.
And you :-)*

Voor eenzaamheid heb je twee dingen nodig: jezelf, en anderen. Als je jezelf niet verstaanbaar maakt, kan niemand je horen. Als niemand je wil horen, ben je niet verstaanbaar.

Of de lichten in de hemel gehoord wilden worden, weet ik niet. Ik ben er nooit achter gekomen.

Waar ik wel achter gekomen ben: hoe de jongen met de dikke brillenglazen er in het echt uitziet. Hoe lang hij kan praten wanneer ik hem vraag over exosociologie. Hoe hij zijn koffie het liefst drinkt. Welke Duitse woorden op Nederlandse woorden lijken. Hoe we elkaar toch verstaan, ook al spreken we niet dezelfde taal. Welke boeken hij leest. Naar welke muziek hij luistert.

En natuurlijk: of hij van olijfbrood houdt.



Deel 3A:

Reflectie en actie

De toekomst van contact in de digitale publieke ruimte ligt open. Hoe die er in 2055 uitziet, hangt af van de keuzes die we nu maken over technologie, governance en de manier waarop mensen elkaar ontmoeten. De vier scenario's in deze verkenning zijn mogelijke richtingen. Ze laten zien welke waarden op het spel staan en welke gevolgen bepaalde keuzes hebben. Daarmee helpen ze ons bewuster te handelen in het heden.

Kernwaarden als fundament

De digitale publieke ruimte wordt vaak beschreven aan de hand van kernwaarden: autonomie, inclusie, veiligheid en gemeenschapszin. Dit zijn waarden waarop digitale publieke ruimten nu al gebouwd worden. Maar blijven die waarden in 2055 hetzelfde? Of krijgen ze nieuwe betekenissen?

In *Geoptimaliseerd contact* staan veiligheid en sociale cohesie voorop, maar autonomie komt in de knel. *Gefilterd contact* benadrukt gemeenschapszin, maar laat ook zien dat het risico van gesloten groepen groot is. *Gekaderd contact* laat zien dat publieke waarden als inclusie

en toegankelijkheid stevig verankerd kunnen worden, mits ze actief onderhouden worden. En in *Spontaan contact* overheersen vrijheid en expressie, maar ongelijkheid kan groeien omdat niet iedereen mee kan doen.

De verhalen van Maartje Franken maken dat invoelbaar. In het eerste verhaal, *Star Knowledge*, voelt de hoofdpersoon hoe een AI-platform haar ontmoetingen stuurt. Dat geeft veiligheid en houvast, maar beperkt haar keuzevrijheid. In het laatste verhaal, *Broadcaster*, ervaren we juist hoe vrijheid en creativiteit opbloeien in een rauw, decentraal netwerk, maar ook hoe snel ongelijkheid en chaos op de loer liggen. De kernwaarden zijn dus niet vanzelfsprekend, maar een keuze. Ze moeten telkens opnieuw ingebouwd worden in technologie en governance.

Soorten contact

De scenario's laten zien dat de digitale publieke ruimte verschillende soorten ontmoetingen kan faciliteren:

- In *Geoptimaliseerd contact* zijn de ontmoetingen gestroomlijnd: vaak koppelt AI mensen doelgericht aan elkaar, om sociale stabiliteit te bevorderen. Toevalligheid is hier voor een groot deel geregisseerd.
- In *Gefilterd contact* draait het om herkenning en gedeelde waarden binnen gemeenschappen. Het contact is veilig en betrokken, maar vaak ook besloten.
- In *Gekaderd contact* ontstaat betekenisvol contact in omgevingen van publieke instellingen, waar openheid en structuur samengaan. Het lijkt op een modern dorpsplein: vrij, maar met gedeelde omgangsregels. Tegelijkertijd kan die structuur verstarren of te beperkend worden, als onderhoud en democratische verantwoording ontbreken.
- In *Spontaan contact* is de ontmoeting vaak vrij en creatief. Dit zorgt voor verrassende verbindingen, maar kan ook leiden tot onnodige botsingen en uitsluiting.

Deze verschillende vormen van contact zie je ook terug in de fysieke publieke ruimte: vluchtige ontmoetingen, terugkerend contact met alledaagse bekenden, diepere relaties. De digitale varianten laten zien dat ontwerpkeuzes bepalen welke vormen van contact versterkt of verzwakt worden.

Spanningsvelden en keuzes

Door alle scenario's heen lopen drie spanningsvelden, die ons confronteren met keuzes:

Individu ↔ collectief

Hoeveel autonomie geven we op voor stabiliteit en cohesie? In het eerste scenario, *Geoptimaliseerd contact*, domineert het collectief en verliest de burger vrijheid in de digitale publieke ruimte. In het vierde scenario, *Spontaan contact*, is het omgekeerd: er heerst maximale autonomie, maar er bestaat een gedegen risico op versnippering van groepen mensen. In hoeverre draait digitale interactie om het individu en diens voorkeuren, netwerk en autonomie? En in hoeverre draait het om gedeelde normen, sociale cohesie en een collectief 'wij'?

Gelijkheid ↔ uitsluiting

Wie kan volwaardig deelnemen aan de digitale publieke ruimte? In het tweede scenario, *Gefilterd contact*, kunnen vaak alleen digitaal vaardigen soepel bewegen tussen groepen. In het derde scenario, *Gekaderd contact*, is de toegang beter geregeld, maar blijft continue ondersteuning nodig om ongelijkheid tegen te gaan. Welke vaardigheden hebben deelnemers nodig op digitaal, sociaal en cultureel gebied? En hoe gaan we om met bestaande ongelijkheden in de toegang tot technologie, kennis en invloed?

Gedeelde ↔ versplinterde werkelijkheid

Hoe behouden we een gemeenschappelijke basis van feiten en ervaringen? Het eerste scenario, *Geoptimaliseerd contact*, bouwt aan een gedeelde, maar gefilterde werkelijkheid. Het tweede en derde

scenario, *Gefilterd* en *Spontaan contact*, laten zien hoe de werkelijkheid kan versplinteren in losse werelden en botsende belevingen. Hoe behouden we een gemeenschappelijk referentiekader in een digitale publieke ruimte die in meer of mindere mate versnipperd is?

Deze spanningsvelden zijn ook zichtbaar in de verhalen. In het tweede verhaal, *PermaBanned*, zien we hoe gemeenschappen steun bieden, maar ook botsen en versnipperen. In het derde verhaal, *Holospace*, ervaart de hoofdpersoon de kracht van publieke kaders, maar merkt zij ook hoe afhankelijk de ruimten zijn van moderators en regels.

Sturing en eigenaarschap

Tot slot is er de vraag naar sturing en eigenaarschap. Wie bepaalt de spelregels? Wie beheert de infrastructuur? En wie kan mogelijk worden uitgesloten?

De scenario's laten zien dat dit een technische, politieke én sociale keuze is. Het eerste scenario, *Geoptimaliseerd contact*, toont de kwetsbaarheid van centrale sturing: wie garandeert dat publieke waarden ook werkelijk publiek blijven? Het tweede scenario, *Gefilterd contact*, en het vierde scenario, *Spontaan contact*, gaan voor een decentrale verdeling van macht, maar maken duidelijk dat niet iedereen de vaardigheden heeft om mee te doen. Het derde scenario, *Gekaderd contact*, laat zien dat publieke instellingen een rol kunnen spelen in het borgen van waarden, maar dat blijven investeren in onderhoud, transparantie en democratische verantwoording cruciaal is.

Ook in de praktijkvoorbeelden in deel 1 zien we verschillende vormen van aansturing. Fediverse en PubHubs experimenteren met decentrale aansturing, OpenStad met publiek beheer en Gebiedonline met coöperatief eigenaarschap. Deze voorbeelden maken duidelijk dat een neutrale infrastructuur ontbreekt: elk model legt andere accenten en vraagt om bewuste keuzes.

Schematisch overzicht

Om de scenario's makkelijker te vergelijken, heb ik er een schematisch overzicht van gemaakt. Hierin zijn per scenario vijf kenmerken uitgewerkt die richting geven aan die specifieke toekomst van contact in de digitale publieke ruimte. Naast de aansturing en interactievorm geef ik per scenario aan waartoe de technologie aanzet, hoe de verhouding tussen individu en collectief is, en in hoeverre er sprake is van een gedeelde werkelijkheid.

Deze tabel is bedoeld om de scenario's scherper te duiden en inzichtelijk te maken hoe verschillende keuzes op het gebied van technologie, governance en sociale dynamiek doorwerken in mogelijke toekomst. Ik nodig je hiermee uit om de scenario's ook in samenhang te beschouwen. Je vindt de tabel op pagina 122/123.

Implicaties voor nu

Als het gaat om contact in de digitale publieke ruimte van de toekomst zijn er meerderde mogelijkheden. Wie afwacht, kiest voor een toekomst waarin commerciële belangen en bestaande ongelijkheden de boventoon voeren. Maar wie een digitale publieke ruimte wil die verbondenheid, inclusie en democratische veerkracht versterkt, moet nu handelen. Dat betekent:

- Publieke waarden expliciet maken en verankeren in technologie en governance.
- Experimenteren met verschillende vormen van sturing en interactie.
- Bruggen bouwen tussen gemeenschappen en platforms.
- Ongelijkheid actief tegengaan door toegang, vaardigheden en infrastructuur te versterken.

Wat kun jij doen?

Je kunt hier concreet mee aan de slag:

Maak publieke waarden leidend en denk vooruit

Sta stil bij de langetermijngevolgen van technologische keuzes en

veranker publieke waarden in je eigen praktijk. Vraag je af: welke publieke waarden liggen nu impliciet besloten in jouw beleid, project of ontwerp? Hoe maak je die waarden expliciet en hoe houd je ze richtinggevend? Maak tijd om hierover na te denken.

Gebruik de scenario's om te verkennen

Zorg voor genoeg ruimte voor toekomstdenken in projecten en beleid. Leg de scenario's in dit rapport naast je eigen praktijk. Verken welk toekomstbeeld jou aanspreekt en welke strategie daarvoor nodig is. Door de scenario's als gespreksstarter te gebruiken, maak je waarden en aannames zichtbaar.

Bouw bruggen en ontwerp bewust

Zoek verbinding tussen platforms, afdelingen en sectoren. Zorg voor interoperabiliteit. Stel daarbij expliciet de vraag: wie kan meedoen, welke stemmen worden gehoord en wie niet? Creëer uitwisselingen. De digitale publieke ruimte is veelzijdig en contact is dat ook. De kans wordt groter dat we een toekomst tegemoet gaan waar een grote meerderheid achter staat, als we die toekomst samen vormgeven.

Werk actief aan inclusie en de voorwaarden voor ontmoeting

Maak digitale plekken toegankelijk en uitnodigend. Investeer in een digitale publieke infrastructuur, bied ondersteuning en versterk vaardigheden zodat iedereen volwaardig kan deelnemen. Vraag jezelf af: wie doet nu niet mee die dat wel wil en wat kan ik doen om dat te veranderen?

Een uitnodiging tot contact

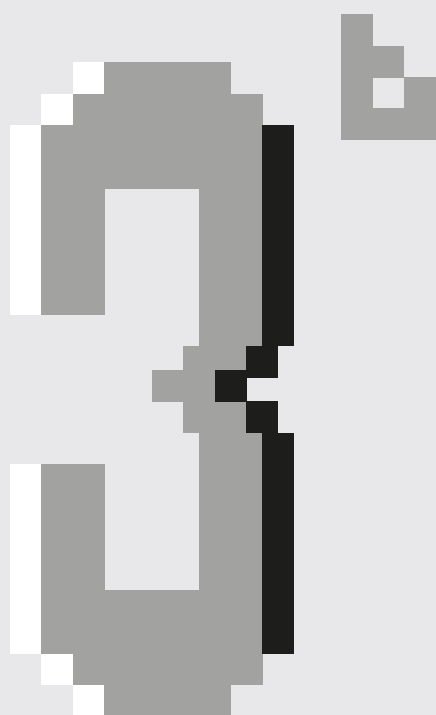
Ik sluit af met een uitnodiging: zoek actief verbinding, vanuit publieke waarden, vanuit verbeelding en vanuit de wens om samen te bouwen aan de digitale publieke ruimte van de toekomst. Achter in dit boek vind je een contactadvertentie: een kaart waarmee je zelf een ontmoeting in de digitale publieke ruimte kunt voorstellen. Vul in waar jij verbinding wilt maken, met wie of wat je contact wilt leggen, en wat je zou willen vragen, delen of bouwen. Het is een uitnodiging

om de toekomst van contact in de digitale publieke ruimte meteen vorm te geven.

Neem de ruimte. Zoek elkaar op. Maak contact. En werk samen aan de digitale publieke ruimte die we nodig hebben voor de samenleving die we willen.

Scenario	Aansturing	Interactie
Geoptimaliseerd contact	Centraal	Algoritmisch gestuurd
Gefilterd contact	Decentraal	Algoritmisch gestuurd
Gekaderd contact	Centraal	Zelfgestuurd
Spontaan contact	Decentraal	Zelfgestuurd

Technologie zet aan tot	Individu vs. collectief	Gedeelde werkelijkheid
Cohesie, gedragssturing	Collectief domineert; individuele vrijheid is beperkt	Gedeelde, gefilterde werkelijkheid
Groepsvorming, herkenning	Individu kiest en beweegt binnen diverse gemeenschappen	Meerdere gescheiden werkelijkheden
Toegankelijkheid en gebruikersondersteuning	Poging tot evenwicht tussen individuele vrijheid en collectieve kaders	Poging tot bouwen en behouden van gedeelde werkelijkheid
Zelforganisatie, expressie	Maximale autonomie, individu bouwt zelf ruimten	Meerdere onafhankelijke werkelijkheden



Deel 3B:

Van toekomstscenario's naar game

Hoe maak je de toekomst van contact in de digitale publieke ruimte concreet, persoonlijk en bespreekbaar? Ontwerper Jonna Noijs deed dat door er samen met STT een spel van te maken. Zij studeerde af aan de opleiding Design for Change and Innovation aan de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht met *Tussen de Pixels*, een bewustwordingsspel dat mensen uitnodigt om samen stil te staan bij de invloed van technologie op sociaal contact. Spelers stappen in de toekomstscenario's uit dit boek en gaan met elkaar in gesprek over wat deze toekomsten voor hen betekenen. In dit interview vertelt Jonna waarom ze dit onderwerp koos, waarom ze voor een spel als medium ging en wat anderen kunnen leren van haar manier van werken.

Jouw spel gaat over de invloed van technologie op sociaal contact. Waarom wilde je dit onderzoeken?

Omdat technologie steeds meer verweven raakt met ons dagelijks leven. Het is zowel een hulpmiddel als een verlengstuk van ons lichaam en ons contact met anderen. Ik merkte dat we technologie vaak benaderen vanuit efficiëntie en functionaliteit, terwijl technologie ook gevoelens oproept zoals intimiteit, ongemak, vertrouwen en vervreemding. Met mijn afstudeerproject wilde ik onderzoeken hoe je die menselijke kant zichtbaar kunt maken. Daarom ontwierp ik een spel waarin je reflecteert op gewoontes en toekomstbeelden: *Tussen de Pixels*. Het spel nodigt uit tot het beantwoorden van de vraag: wat zegt technologie over onze menselijkheid en hoe willen we ons tot technologie verhouden?

In het spel maak je gebruik van de scenario's die in deze verkenning zijn ontwikkeld. Wat sprak je aan in deze scenario's?

De kracht van scenario's is dat ze de verbeelding prikkelen. Ze nodigen mensen uit om zich een toekomst voor te stellen en zich er persoonlijk toe te verhouden. Als een scenario raakt aan je kernwaarden, roept dat meteen emotie en reflectie op. Mensen zien zichzelf in die situatie, voelen wat dat betekent en denken na over hun rol daarin. Dat maakt scenario's activerend en invoelbaar.

Waarom koos je voor een spel en hoe is dat spel opgebouwd?

Een game is interactief en laagdrempelig. In plaats van dat de deelnemers alleen informatie krijgen, verplaatsen ze zich in een wereld waarin ze ervaren wat technologie met sociaal contact kan doen. *Tussen de Pixels* is opgebouwd in vier fases. Eerst speel je samen een stellingen-spel, daarna bekijk je een korte video en stel je elkaar

vragen via kaartjes. In de derde fase reflecteer je in tweetallen op toekomstscenario's met behulp van waardenkaarten. Daarop staan waarden als vrijheid, intimiteit en vertrouwen. Tot slot maken de deelnemers een creatieve uiting, zoals een brief of gedicht gericht aan technologie met een bijbehorend beeld. Door die combinatie van spel, reflectie en creativiteit worden de scenario's tastbaar en persoonlijk.

Hoe kwamen onderzoek en ontwerp in dit project samen?

Tijdens mijn studie leerde ik hoe je met ontwerpmethoden mensen op een inspirerende manier betreft bij verandering. Door dit spel wilde ik jongeren actiever betrekken bij de vraag hoe technologie ons contact beïnvloedt. Het spel is zo ontworpen dat deelnemers steeds dieper nadenken over de rol van technologie. Het toekomstonderzoek achter de scenario's gaf de inhoudelijke basis.

Wat viel je op tijdens het spelen van het spel?

Het viel me op dat de waardenkaarten heel goed werkten. Door de scenario's hieraan te koppelen konden de spelers direct benoemen wat voor hen belangrijk is en wat onder druk staat. De scenario's werden daardoor startpunten voor gesprekken over wat de spelers wilden behouden of veranderen. Ook leverde het spel veel nieuwe inzichten op, bijvoorbeeld dat jongeren vaak sterke emoties voelen bij waarden als privacy of authenticiteit, maar die eerder nog niet zo bewust hadden uitgesproken.

Wat hebben de gesprekken over de waardenkaarten en scenario's jou geleerd?

Ze maakten zichtbaar hoe persoonlijk en verschillend mensen naar het digitale contact in de toekomst kijken.

Voor de een is vrijheid de belangrijkste waarde, voor de ander veiligheid of intimiteit. Door die waarden expliciet te maken, ontstonden gesprekken waarin mensen zich bewuster werden van wat voor hen op het spel staat. Soms ontdekten ze ook spanningen: dat een scenario veiligheid geeft, maar vrijheid beperkt. Of dat creativiteit ruimte krijgt, maar ongelijkheid toeneemt. Die confrontatie maakte dat de spelers niet alleen gingen nadenken over de impact van technologie, maar ook over wat ze belangrijk vinden in de digitale wereld en welke keuzes zij zouden maken.

Hoe versterkten jouw spel en de scenario's elkaar?

De scenario's vormden de inhoudelijke basis voor de derde fase van het spel. Ze gaven spelers concrete toekomstbeelden om zich in te verplaatsen. Tegelijkertijd gaf het spel die scenario's een nieuw leven: ze werden gelezen en ervaren. Het spel maakte ze levendiger en toegankelijker. De spelers reageerden er direct op, gingen met elkaar in discussie en koppelden de scenario's aan hun eigen leven.

Hoe draagt *Tussen de Pixels* bij aan het grotere gesprek over technologie en samenleving?

Het spel laat zien dat technologie niet alleen een technisch of economisch vraagstuk is, maar vooral een menselijk vraagstuk. Technologie beïnvloedt hoe we met elkaar omgaan. Door jongeren in een speelse setting te laten ervaren wat verschillende toekomsten kunnen betekenen, maak je de sociale en ethische kant concreet. Dat zorgt voor bewustwording en voor gesprek. Het project opent de deur naar een bredere dialoog, waarin technologie structureel wordt meegenomen in beleid en maatschappelijke keuzes.

Wat kunnen anderen leren van dit project?

Onderzoek wordt rijker als je het vertaalt naar meerdere uitingsvormen. Niet iedereen geniet van het lezen van een rapport; sommigen leren liever via spel, dialoog of beeld. Met een bewustwordingsspel betrek je mensen op een andere en vaak actievere manier bij het onderzoek. Bovendien levert het spel directe feedback op: je hoort wat mensen voelen, denken en willen. Zo verrijk je je onderzoek met nieuwe perspectieven uit de praktijk. Dat maakt de uitkomsten relevanter en bruikbaar.

Als je één wens mocht uitspreken voor de toekomst van contact, welke zou dat dan zijn?

Mijn wens is dat burgers een actieve rol krijgen bij het ontwerpen van digitale publieke ruimten. Door co-design en het serieus nemen van persoonlijke waarden en behoeften, kunnen we digitale omgevingen bouwen die menselijk blijven. Het gaat mij erom dat menselijkheid behouden blijft, ook als technologie ons contact steeds sterker vormgeeft.

Onderzoeksopzet

In deze verkenning ben ik uitgegaan van een normatief uitgangspunt: een gewenst beeld van de digitale publieke ruimte. Ik vond het belangrijk om af te wijken van het dominante discours rond de macht van Big Tech en de schadelijkheid van populaire sociale media. In plaats daarvan wilde ik juist zoeken naar het antwoord op de vraag: hoe ziet een digitale ruimte eruit die wél volgens publieke waarden is ontwikkeld en waar sociaal contact wél centraal staat?

Om te verkennen hoe we de toekomst van contact in de digitale publieke ruimte kunnen vormgeven, heb ik twee sporen gevolgd. Eerst onderzocht ik de huidige situatie: welke vormen de digitale publieke ruimte nu aanneemt, welke technologische, sociale en bestuurlijke ontwikkelingen daarin een rol spelen en wat dit betekent voor contact. Daarvoor verzamelde ik input via literatuuronderzoek, praktijkvoorbeelden en gesprekken met experts. Ik bracht die informatie onder in vier thema's: definitie en eigenschappen van de digitale publieke ruimte, technologie, sturing en eigenaarschap, en sociale dynamiek. Zo werd duidelijk hoe deze factoren samen het fundament leggen van ons digitale samenleven.

Vervolgens koos ik voor de toekomstmethodiek scenarioplanning. Met behulp van een assenkruis bracht ik twee dominante tegenstellingen in beeld. Daaruit ontstonden vier scenario's die beschrijven hoe in 2055 contact in de digitale publieke ruimte verschillende vormen kan aannemen. Deze scenario's nodigen uit tot positionering en gesprek.

Rol klankbordgroep

Toekomstdenken doe je samen. Daarom heb ik verschillende perspectieven bijeengebracht via deskresearch, verdiepende gesprekken met experts, interactieve sessies en gezamenlijke reflectie op een online samenwerkingsbord.

Mijn klankbordgroep speelde hierin een centrale rol. Samen hebben we relevante trends en maatschappelijke ontwikkelingen verkend die mogelijke toekomst van contact in de digitale publieke ruimte voortstuwen. Ook hebben we samen het assenkruis aangescherpt en de scenario's nader uitgewerkt.

De klankbordgroep bestond uit mensen met uiteenlopende achtergronden, uit de wereld van beleid, wetenschap, bedrijfsleven en maatschappelijke organisaties. Zij namen zowel kennis en ervaring mee, als zorgen, ideeën en inspiratie. Juist door deze verscheidenheid aan perspectieven ontstond ruimte voor het verkennen van spanningen, het benoemen van keuzemomenten en het schetsen van alternatieven. De scenario's zijn daarmee producten van analyse en het resultaat van collectief verbeelden.

Veel dank aan alle leden voor hun openheid, betrokkenheid en bereidheid om samen te zoeken naar bepalende ontwikkelingen, mogelijkheden en risico's. De verkenning is mede dankzij jullie input rijker, scherper en gelaagder geworden.

Hieronder volgt een overzicht van iedereen die als lid van de klankbordgroep heeft bijgedragen aan deze verkenning:

- ***Sima Ipakchian Askari***, senior onderzoeker en ontwerper bij Vilans
- ***Erik de Bakker***, wetenschappelijk medewerker bij het Sociaal en Cultureel Planbureau
- ***Geert-Jan Bogaerts*** - hoofd Innovatie & Digitale Media bij de VPRO en voorzitter stichting PublicSpaces
- ***Wietse van Bruggen*** - senior adviseur bij Kennisnet
- ***Eefje Op den Buysch*** - strategisch informatieadviseur bij gemeente Eindhoven
- ***Thomas Crul***, data/machine learning/backend engineer bij Breeze
- ***Sabeth Diks***, innovator bij CZ
- ***Laura de Groot***, onderzoeker bij het Rathenau Instituut
- ***Esther Hammelburg***, hoofd docent Communicatie en Creative Business bij de Hogeschool van Amsterdam

- **Birgit Hasenack**, PhD-kandidaat en docent bij de Universiteit Utrecht
- **Edo Haveman**, hoofd Publiek beleid Nederland, België en Luxemburg bij Meta
- **Alex Hebing**, senior webmaster bij ProDemos
- **Mieke van Heesewijk**, programmamanager bij SIDN fonds
- **Klaus Heine**, professor bij Erasmus Universiteit Rotterdam
- **Hidde Kamst**, adviseur Digitale Innovatie & Smart City bij de gemeente Den Haag
- **Tim Kies**, strategisch adviseur Digitale Samenleving bij de Vereniging Nederlandse Gemeenten (VNG)
- **Marleen van Leengoed**, onafhankelijk adviseur digitale ethiek
- **Anja Machielse**, emeritus hoogleraar Humanisme en Maatschappelijke Veerkracht bij de Universiteit voor Humanistiek
- **Wladimir Mufty**, programmamanager Digitale Soevereiniteit bij SURF
- **Carlijn Naber**, kenniscoördinator bij Stichting Toekomstbeeld der Techniek (STT)
- **Timo Nieuwenhuis**, onderzoeker bij het Rathenau Instituut
- **Marloes Pomp**, vicepresident van het European AI Forum
- **Eduard Saakashvili**, onderzoeker en adviseur AI
- **Tamara Thuis**, PhD-kandidaat bij de Rotterdam School of Management, Erasmus Universiteit Rotterdam
- **Judith Veenkamp**, hoofd onderzoeksgroep *Life* bij Waag Futurelab
- **Martin van Wijngaarden**, senior strategie-adviseur bij Politie Nederland
- **Bastiaan Winkel**, projectleider Online Content Moderatie bij het ministerie van Justitie en Veiligheid

Gastbijdragen

De verkenning is versterkt door een scherp voorwoord van Rudy van Belkom, directeur STT, en een interview over een gametoeepassing van de scenario's door Jonna Noija, afgestudeerde van de opleiding Design for Change and Innovation aan de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht.

Maatschappelijke impact

Deze verkenning draagt bij aan het denken over hoe we de digitale publieke ruimte willen vormgeven en daarmee aan bredere vragen over samenleven, contact en technologie. De maatschappelijke impact zit in de scenario's zelf, maar ook in het proces van verkennen, verbeelden en gezamenlijk reflecteren.

Door alternatieve toekomsten te schetsen, maak ik zichtbaar dat de inrichting van de digitale publieke ruimte een fundamentele maatschappelijke keuze is. Een keuze voor wie er meedoet, op welke manier en onder welke voorwaarden. Daarmee draag ik bij aan het publieke debat over technologie en publieke waarden, en aan bewustwording van spanningen tussen bijvoorbeeld autonomie en collectief belang, gelijkheid en uitsluiting, versplinterde en gedeelde werkelijkheid.

De scenario's bieden handvatten om die spanningen bespreekbaar te maken binnen beleid, ontwerp en strategie. Ze maken het mogelijk om impliciete aannames over contact, interactie en infrastructuur expliciet te maken. Dat opent ruimte voor andere keuzes en dus voor andere toekomsten.

Naast reflectie roept deze verkenning op tot actie. Ik geef concrete handelingsperspectieven voor iedereen die werkt aan technologie, beleid of maatschappelijke initiatieven rond contact in de digitale publieke ruimte. De contactadvertentie is daarbij bedoeld als uitnodiging tot ontmoeting, samenwerking en het samen verkennen van alternatieven.

Deze verkenning is deel van een bredere beweging. In samenwerking met een klankbordgroep met experts vanuit overheid, bedrijfsleven, kennisinstellingen en het maatschappelijk middenveld heb ik gezocht naar nieuwe vragen rond de toekomst van contact in de digitale publieke ruimte. Daarmee hoop ik bij te dragen aan meer bewust, rechtvaardig en inclusief technologisch samenleven. Als opening voor verdere gesprekken, het liefst ergens in een publieke ruimte.

Dankwoord

Deze verkenning is een collectief proces geweest van denken, verbeelden en verdiepen en dat verdient mijn oprechte dank.

Allereerst dank ik mijn collega's bij STT: Rudy van Belkom, Carlijn Naber, Nathalie van Rijn-Haak, Lisa Mandemaker, Emiel Rijshouwer en Wieteke Alvarez. Dank voor jullie vertrouwen en openheid; jullie steun heeft dit proces verdiept en verrijkt.

Met veel waardering kijk ik terug op de samenwerking met mijn klankbordgroep. Jullie inzichten, zorgen en scherpe observaties maakten deze verkenning rijker en gelaagder. Mede dankzij jullie verbeeldingskracht kon ik vier toekomstscenario's ontwikkelen. Speciale dank aan Martin van Wijngaarden voor je bijdrage aan de video bij deze publicatie.

Een bijzonder woord van dank aan Rudy van Belkom en Jonna Noijs voor jullie gastbijdragen. Rudy, voor je idee voor de titel en het zetten van de juiste toon in je voorwoord. Jonna, voor het laten zien hoe de scenario's in de praktijk tot leven komen. Ook veel dank aan Maartje Franken, die de scenario's met haar verhalen voelbaar maakte.

Daarnaast dank ik Yurr Rozenberg voor het ontwerp van deze pixel-publicatie. En Marlies Wopereis voor de redactie. Het abstracte werd concreet en toegankelijk; ik ben blij met het eindresultaat.

Tot slot een woord van waardering voor iedereen die werkt aan publieke, open en sociale digitale infrastructuren. Jullie laten zien dat het anders kan. En een groot dankjewel aan mijn partner, familie en vrienden: voor jullie steun, enthousiasme en het zijn van mijn cheerleaders.

Lilian de Jong

Lilian de Jong is toekomstverkenner bij Stichting Toekomstbeeld der Techniek (STT), waar zij onderzoek deed naar de toekomst van contact in de digitale publieke ruimte. Ze verkende hoe algoritmische systemen, platforminfrastructuren en publieke waarden sturen hoe we ons verbinden in een digitale samenleving.

Ze slaat graag een brug tussen technologische kennis en sociaal-ethische reflectie. Bij STT ontwikkelt zij scenario-gebaseerde verkenningen die aannames bevragen en uitnodigen tot reflectie op de impact van technologie op de toekomst. Daarbij verbindt zij overheid, bedrijfsleven, wetenschap en maatschappelijke organisaties. Als medeoprichter van de Dutch AI Ethics Community stimuleert Lilian ook het gesprek over AI-ethiek via gemeenschapsgedreven meetups. Haar passie ligt op het snijvlak van technologie, samenleving en kunst, waar kritisch denken en verbeelding samenkomen.

Foto door Geke Bosch



Over STT

Stichting Toekomstbeeld der Techniek (STT) is een onafhankelijke stichting, in 1968 opgericht door het Koninklijk Instituut van Ingenieurs (KIVI). STT voert al meer dan vijftig jaar brede toekomstverkenningen uit (domeinoverstijgend en interdisciplinair) op het snijvlak van technologie en samenleving.

Recente publicaties van STT:

STT104 Lek. Tussen doorlaten en dichten: technologie in waterrechtvaardige toekomsten

Lisa Mandemaker, 2025

STT103 Een toekomst die werkt

Anna-Carolina Zuiderduin, 2024

STT102 Voor niets gaat de zon op

Lisa Mandemaker & Daphne Roodhuyzen, 2024

STT101 Technologiemonitor 2022 Digital Twins in an Urban Environment

Roland Ortt en Lassi Tiihonen, 2023

STT100 De toekomst van globalisering

Anna-Carolina Zuiderduin, 2023

Literatuur

Digitaal contact onder druk

1. Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.
2. Hertz, N. (2020). *De eenzame eeuw*. Spectrum.
3. Magendane, K. (2025, 14 april). *Waarom we onze digitale publieke ruimte moeten herontwerpen*. De Nieuwe Kamer. <https://denieuwekamer.nl/blog-posts/waarom-we-onze-digitale-publieke-ruimte-moeten-herontwerpen>
4. Song Loong, T. (2024, 24 juni). *Aandacht voor de digitale publieke ruimte*. Kennisnet. <https://www.kennisnet.nl/trends/aandacht-voor-de-digitale-publieke-ruimte/>
5. Hoefsloot, M. (2024, 28 mei). *De staat van de digitale publieke ruimte*. Waag Futurelab. <https://waag.org/nl/article/de-staat-van-de-digitale-publieke-ruimte/>
6. Martijn, M. (2025, 30 januari). *Waarom de macht van big tech uniek én ongeëvenaard is (en we de alliantie met Trump dus moeten vrezen)*. De Correspondent. <https://decorrespondent.nl/15851/waarom-de-macht-van-big-tech-uniek-en-ongeëvenaard-is-en-we-de-alliantie-met-trump-dus-moeten-vrezen/2c115848-402a-00f8-3dc5-18c0fe0717ed>
7. Amnesty International. (2019). *Surveillance giants: How the business model of Google and Facebook threatens human rights*. Amnesty International.
8. Van Dijk, J., Poell, T., & de Waal, M. (2016). *De Platformsamenleving: Strijd om publieke waarden in een online wereld*. Amsterdam University Press.
9. Oostveen, M. (2023, 28 juli). *Voeden algoritmen in sociale media polarisatie in de samenleving? 'Ze zijn krachtig. Maar mensen ook'*. De Volkskrant. <https://www.volkskrant.nl/nieuws-achtergrond/voeden-algoritmen-in-sociale-media-polarisatie-in-de-samenleving-ze-zijn-krachtig-maar-mensen-ook-bbd86b2b/>
10. Taylor, S. H., & Choi, M. (2024). *Lonely algorithms: A longitudinal investigation into the bidirectional relationship between algorithm responsiveness and loneliness*. *Journal of Social and Personal Relationships*, 41(5), 1253-1278. <https://doi.org/10.1177/02654075231123456>
11. Gebiedonline. (z.d.). *Ons platform*. Geraadpleegd op 25 augustus 2025, van <https://gebiedonline.nl/ons-platform>
12. OpenStad. (z.d.). *Aan de slag*. Geraadpleegd op 25 augustus 2025, van <https://openstad.org/over-openstad/hoe-het-werkt>
13. PubHubs. (z.d.). *Over*. Geraadpleegd op 25 augustus 2025, van <https://www.pubhubs.net/nl/about/>
14. PublicSpaces. (2024, 10 september) *Alles wat je moet weten over het Fediverse*. Geraadpleegd op 25 augustus 2025, van <https://publicspaces.net/alles-wat-je-moet-weten-over-het-fediverse/>
15. Rathenau Instituut (2021). *Online ontspoord - Een verkenning van schadelijk en immoreel gedrag op het internet in Nederland*. Den Haag (auteurs: Huijstee, M. van, W. Nieuwenhuizen, M. Sanders, E. Masson en P. van Boheemen).

1.1 De digitale publieke ruimte uiteengezet

1. Hoefsloot, M. (2024, 28 mei). *De staat van de digitale publieke ruimte*. Waag Futurelab. <https://waag.org/nl/article/de-staat-van-de-digitale-publieke-ruimte/>
2. Hoexum, A. (2024, 6 maart). *Wandel je vaak door je buurt? Dankjewel, jij maakt je buurt*. NRC. <https://www.nrc.nl/nieuws/2024/03/06/wandel-je-vaak-door-je-buurtthankjewel-jij-maakt-je-buurt-a4192092>
3. De Waal, B. G. M., Lemmens, P., Hammelburg, E. E., & Oosterlaken, E. M. C. (2025). Roadmap Civic Social Media: Bouwen aan een veilig en vertrouwd, verantwoord, en soeverein socialmedialandschap.
4. Beerends, S. (2021, 25 juni). *Opinie: Het zijn vooral mensen die sociale media zo toxisch maken*. *De Volkskrant*. <https://www.volkskrant.nl/columns-opinie/opinie-het-zijn-vooral-mensen-die-sociale-media-zo-toxisch-maken-b2ce7309/>
5. Helleman, G. (2020, 16 december). *Ontmoeten in de publieke ruimten*. *Stadslente*. <https://stadslente.blogspot.com/2020/12/ontmoeten-in-de-publieke-ruimten.html>
6. Bodnar, J. (2015). Reclaiming public space. *Urban Studies*, 52(12), 2090-2104. <https://doi.org/10.1177/0042098015583626>
7. Schirch, L. (2025). *Blueprint on Prosocial Tech Design Governance*. Council on Technology and Social Cohesion with University of Notre Dame and Toda Peace Institute.
8. Stroud, T., Murray, C., & Graham, E. (2024). *Front Porch Forum: Fostering civic engagement and building community in Vermont*. University of Texas. <https://mediaengagement.org/wp-content/uploads/2024/08/Front-Porch-Forum-report.pdf>
9. Koning, I., Vossen, H., Brons, H., & Van den Eijnden, R. (2025). *Richtlijn gezond scherm-gebruik 2025*. Ministerie van Volksgezondheid, Welzijn en Sport (VWS).
10. Van Voorst, R. (2021). *Met z'n zessen in bed*. De Bezige Bij.
11. Rathenau Instituut (2021). *Online ontspoord - Een verkenning van schadelijk en immoreel gedrag op het internet in Nederland*. Den Haag (auteurs: Huijstee, M. van, W. Nieuwenhuizen, M. Sanders, E. Masson en P. van Boheemen).
12. Koch, R., & Miles, S. (2021). Inviting the stranger in: Intimacy, digital technology and new geographies of encounter. *Progress in Human Geography*, 45(6), 1379-1401. <https://doi.org/10.1177/0309132520961881>
13. Selim, H. A., & Popovac, M. (2024). Social cohesion in an online era: opportunities and challenges on social media. In *Handbook of social media in education, consumer behavior and politics* (pp. 279-298). Routledge.
14. PitaBreadFace and Kramer, J. (2025, 15 juni). *Fortnite squads, Discord servers, and channels of deep connection*. *New Public*. <https://newpublic.substack.com/p/fortnite-squads-discord-servers-and>
15. Visual Venture. (2023, 20 mei). *Exploring the Horrors of the Minecraft Community*. YouTube. Geraadpleegd op 25 augustus 2025, van <https://www.youtube.com/watch?v=Vvf6GS5Fs3Q>
16. No Text To Speech. (2023, 18 jan). *The Worst Discord Mods...* YouTube. Geraadpleegd op 25 augustus 2025, van <https://www.youtube.com/watch?v=I5eDTIRYnsA>
17. Song, V. (2025, 3 april). *This '90s-esque social media site only works for three hours a day*. The Verge. <https://www.theverge.com/news/641825/seven39-social-media-hands-on>
18. Zhang, X. (2025). *Decoding revision mechanisms in Wikipedia: Collaboration*,

- moderation, and collectivities. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 30(1), 45–62. <https://orcid.org/0000-0002-4636-3881>
19. Discourse. (z.d.). *What is Discourse?* Geraadpleegd op 25 augustus 2025, van <https://www.discourse.org/about>
 20. PublicSpaces. (2025, 27 juni). Bouwen aan digitale commons. *PublicSpaces Conference*. Geraadpleegd op 25 augustus 2025, van <https://conference.publicspaces.net/session/vragen-uit-de-samenleving>

1.2 Technologie

1. Taylor, S. H., & Choi, M. (2024). Lonely algorithms: A longitudinal investigation into the bidirectional relationship between algorithm responsiveness and loneliness. *Journal of Social and Personal Relationships*, 41(5), 1253–1278. <https://doi.org/10.1177/02654075231123456>
2. De Ruiter, M. (2021, 2 mei). Breeze wil met algoritmes data weer ‘menselijk’ maken. *De Volkskrant*. <https://www.volkskrant.nl/economie/breeze-wil-met-algoritmes-data-weer-menselijk-maken-b79e50a0/>
3. Rathenau Instituut (2021). *Online ontspoord - Een verkenning van schadelijk en immoreel gedrag op het internet in Nederland*. Den Haag (auteurs: Huijstee, M. van, W. Nieuwenhuizen, M. Sanders, E. Masson en P. van Boheemen).
4. Holdsworth, J. (z.d.). What is AI bias? *IBM*. Geraadpleegd op 25 augustus 2025, van <https://www.ibm.com/think/topics/ai-bias>
5. Gorwa, R., Binns, R., & Katzenbach, C. (2020). Algorithmic content moderation: Technical and political challenges in the automation of platform governance. *Big Data & Society*, 7(1), 1–15. <https://doi.org/10.1177/2053951719897945>
6. Fisher, M. (2017, 22 augustus). YouTube removes videos showing atrocities in Syria. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2017/08/22/world/middleeast/syria-youtube-videos-removed.html>
7. Pfauth, E.-J. (2025, 20 mei). Waarom ik niet meer zonder mijn altijd aanwezige AI-gesprekspartner wil. *De Correspondent*. <https://decorrespondent.nl/16096/waarom-ik-niet-meer-zonder-mijn-altijd-aanwezige-ai-gesprekspartner-wil/bbf6ad68-1251-0774-17d2-62519fce88f9>
8. Pavleska, T. (2025). Interpersonal trust in the presence of generative AI. In H. Degen & S. Ntoa (Eds.), *Artificial intelligence in HCI* (Lecture Notes in Computer Science, Vol. 15819, pp. 325–339). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-93412-4_25
9. Rathenau Instituut (2023). *Immersieve technologieën*. Den Haag (auteurs: Ex, L., W. Nieuwenhuizen, B. Hijstek, S. Roolvink en M. van Huijstee).
10. Williamson, J. R., O’Hagan, J., Guerra-Gomez, J. A., Williamson, J. H., Cesar, P., & Shamma, D. A. (2022). Digital proxemics: Designing social and collaborative interaction in virtual environments. In *Proceedings of the 2022 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1–13). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3491102.3517594>
11. Netherlands AI Coalition (2021). Towards a federation of AI data spaces: NL AIC reference guide to federated and interoperable AI data spaces. Geraadpleegd op 25 augustus 2025, van <https://nlaic.com/wp-content/uploads/2021/11/>

NL_AIC_Towards_a_federation_of_AI_data_spaces.pdf.pdf

12. Jacobs, B., & Van Dijck, J. (2023). *PubHubs-position paper* (Versie 1). PubHubs. Geraadpleegd op 25 augustus 2025, van <https://www.pubhubs.net/nl/resources/Pubhubs-position-paper-nl.pdf>
13. Bria, F., Timmers, P., & Gernone, F. (2025). EuroStack: A European alternative for digital sovereignty. *Bertelsmann Stiftung*. https://cdn.ceps.eu/wp-content/uploads/2025/02/EuroStack_2025.pdf

1.3 Sturing en eigenaarschap

1. Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power*. Profile Books.
2. Rathenau Instituut (2025). Achter de macht van big tech. Verklarende factoren voor digitale macht. Den Haag. (Auteurs: Eeden, Q. van., B. Karstens, S. Roolvink en M. van Huijstee)
3. Van Dijck, J., Poell, T., & de Waal, M. (2016). *De Platformsamenleving: Strijd om publieke waarden in een online wereld*. Amsterdam University Press.
4. Schirch, L. (2025). Blueprint on Prosocial Tech Design Governance. Council on Technology and Social Cohesion with University of Notre Dame and Toda Peace Institute.
5. Brady, W. J., Gantman, A. P. & Van Bavel, J. J. (2020). Attentional capture helps explain why moral and emotional content go viral. *Journal of Experimental Psychology: General* 149(4), 746–756.
6. Crawford, K. (2021). *The atlas of AI: Power, politics, and the planetary costs of artificial intelligence*. Yale University Press.
7. Van der Meulen, F. (regisseur). *Error 404: Het internet in crisis* [aflevering tv-programma]. Tegenlicht. VPRO. <https://www.vpro.nl/programmas/tegenlicht/kijk/afleveringen/2025-2026/error-404--het-internet-in-crisis.html>
8. Resonate. (z.d.). *It's time to play fair*. Geraadpleegd op 25 augustus 2025, van <https://resonate.coop/manifesto/>
9. OpenCollective. (z.d.). *About*. Geraadpleegd op 25 augustus 2025, van <https://documentation.opencollective.com/our-organization/about>
10. Europese Unie. (2022). *Regulation (EU) 2022/2065 of the European Parliament and of the Council of 19 October 2022 on a single market for digital services (Digital Services Act)*. Publicatieblad van de Europese Unie.
11. Europese Unie. (2022). *Regulation (EU) 2022/1925 of the European Parliament and of the Council of 14 September 2022 on contestable and fair markets in the digital sector (Digital Markets Act)*. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/NL/TXT/?uri=CELEX:02022R1925-20221012>
12. Ostrom, E. (1990). *Governing the commons: The evolution of institutions for collective action*. Cambridge University Press.
13. Blum, C., & Zuber, C. I. (2016). Liquid democracy: Potentials, problems, and perspectives. *Journal of Political Philosophy* 24(2): 162–182.
14. Buck, J. A., & Villines, S. (2017). *We the people: Consenting to a deeper democracy*. Center for Sociocracy.
15. Lalley, S. P., & Weyl, E. G. (2018). Quadratic Voting: How Mechanism Design Can

- Radicalize Democracy. *AEA Papers and Proceedings* 108: 33-37.
16. Buckley, P. (2024). Blockchain Based Prediction Markets. *The Journal of Prediction Markets* 18(3): 73-86
 17. Sims, A. (2020). Blockchain and Decentralised Autonomous Organisations (DAOs): *The Evolution of Companies? New Zealand Universities Law Review* 28(1): 423-458.

1.4 Sociale dynamiek

1. Helleman, G. (2020, 16 december). Ontmoeten in de publieke ruimten. *Stadslente*. <https://stadslente.blogspot.com/2020/12/ontmoeten-in-de-publieke-ruimten.html>
2. Bubbels Chat (z.d.). *Hoe werkt het?* Geraadpleegd op 25 augustus 2025, van <https://www.waaromkiesjij.nl/>
3. Letterloop (z.d.). *About*. Geraadpleegd op 25 augustus 2025, van <https://www.letterloop.co/about>
4. De Bakker, E., Van Kampen, L., & Van Belkom, R. (2025). *Digitaal vervlochten, maar ook verbonden? De toekomst van sociale cohesie in het licht van digitalisering, ongelijkheden en individualisering*. Sociaal en Cultureel Planbureau & Stichting Toekomstbeeld der Techniek.
5. Godard, R., & Holtzman, S. (2024). Are active and passive social media use related to mental health, wellbeing, and social support outcomes? A meta-analysis of 141 studies. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 29(1):1-14.
6. Thorisdottir, I. E., Sigurvinsdottir, R., Asgeirsdottir, B. B., Allegrante, J. P., & Sigfusdottir, I. D. (2019). Active and passive social media use and symptoms of anxiety and depressed mood among adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 22(8), 535-542.
7. Hancock, J., Liu, S.X., Luo, M., & Mieczkowski, H. (2022). Psychological well-being and social media use: A meta-analysis. SSRN Paper No. 4053961.
8. Pouwels, J. L., Valkenburg, P. M., Beyens, I., van Driel, I. I., & Keijsers, L. (2021). Social media use and friendship closeness in adolescents' daily lives: An experience sampling study. *Developmental Psychology*, 57(2), 309-323.
9. Pouwels, J. L., Valkenburg, P. M., Beyens, I., van Driel, I. I., & Keijsers, L. (2021). Some socially poor but also some socially rich adolescents feel closer to their friends after using social media. *Scientific Reports*, 11(1), 21176.
10. Schirch, L. (2025). *Blueprint on Prosocial Tech Design Governance*. Council on Technology and Social Cohesion with University of Notre Dame and Toda Peace Institute.
11. Brady, W. J., Gantman, A. P. & Van Bavel, J. J. (2020). Attentional capture helps explain why moral and emotional content go viral. *Journal of Experimental Psychology: General* 149(4), 746-756.
12. Selim, H. A., & Popovac, M. (2024). Social cohesion in an online era: opportunities and challenges on social media. In *Handbook of social media in education, consumer behavior and politics* (pp. 279-298). Routledge.

Praktijkvoorbeeld Fediverse

1. PublicSpaces. Alles wat je moet weten over het Fediverse. (2024, 10 september). PublicSpaces Kennisbank. <https://publicspaces.net/>

alles-wat-je-moet-weten-over-het-fediverse/

2. Mastodon Omroep Brabant. (z.d.). Geraadpleegd op 25 augustus 2025, van <https://mastodon.nl/@omroepbrabant>
3. Mastodon Koninklijke Bibliotheek. Geraadpleegd op 25 augustus 2025, van <https://mastodon.social/@kbnationalebibliotheek>
4. PeerTube Beeld en Geluid. Geraadpleegd op 25 augustus 2025, van <https://peertube>.
5. Van Rijnsouw, E., & Verboom, C. (2024). Taming the “Free”: Content moderation in the Fediverse and the Role of the DSA: A practical guide for server administrators in the Fediverse. Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=4886386>
6. DiResta, R. (2025, 7 januari). The Great Social Media Diaspora. Noema. <https://www.noemamag.com/the-great-decentralization/>
7. Mansoux, A., & Roscam Abbing, R. (2020). Seven theses on the Fediverse and the becoming of FLOSS. *transmediale/archive*. <https://archive.transmediale.de/content/seven-theses-on-the-fediverse-and-the-becoming-of-floss>
8. Hacker News. (2023, 25 juni). Geraadpleegd op 25 augustus 2025, van <https://news.ycombinator.com/item?id=36471093>

Praktijkvoorbeeld PubHubs

1. Jacobs, B., & Van Dijck, J. (2023). *PubHubs-position paper* (Versie 1). PubHubs. Geraadpleegd op 25 augustus 2025, van <https://www.pubhubs.net/nl/resources/Pubhubs-position-paper-nl.pdf>
2. Jacobs, B., Westerbaan, B. Javed, O., Van Stekelenburg, H., Vervoort, L., & Den Besten, J. (2023). PubHubs Identity Management. *Journal of Logic and Computation* 33(7): 1-20. <http://www.cs.ru.nl/B.Jacobs/PAPERS/pubhubsidman-jlc.pdf>
3. Yivi. (z.d.). *Hoe Yivi werkt*. Geraadpleegd op 25 augustus 2025, van https://yivi.app/how_yivi_works/
4. Nessen, C., Koekal, H., Pühler, N., & Drienhuyzen, T. (z.d.) Adviesrapportage PubHubs Innovators: Een warm welkom binnen PubHubs. Geraadpleegd op 25 augustus 2025, van <https://portfolio2.calvinnessen.nl/pubhubs/>

Praktijkvoorbeeld Gebiedonline

1. Coöperatie Gebiedonline U.A. (2025). *De kracht van online community platforms*. Gebiedonline. Geraadpleegd op 25 augustus 2025, van <https://gebiedonline.nl/boek/De%20kracht%20van%20online%20community%20platforms.pdf>

Praktijkvoorbeeld OpenStad

1. OpenStad. (z.d.). *Aan de slag*. Geraadpleegd op 25 augustus 2025, van <https://openstad.org/over-openstad/hoe-het-werkt>

Afbeeldingen

1. Senst, I., & Kuketz, M. (2023). *A view into the Fediverse* [Afbeelding]. Wikimedia Commons. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/68/A_view_into_the_Fediverse.png

2. Van Zeijl, M. (2025). *Designing Effective Moderation Tools: Essential but Often Overlooked Aspects of Public Digital Spaces* [Afbeelding]. Civic Social Media project. <https://civicixd-project.com/civicsocialmedia/projects/designing-effective-moderation-tools/>
3. Coöperatie Gebiedonline U.A. (2025). *De kracht van online community platforms*. Gebiedonline (p. 31). <https://gebiedonline.nl/boek/De%20kracht%20van%20online%20community%20platforms.pdf>
4. OpenStad.org - Demosite 'Stemsite' (z.d.) *OpenStad*. <https://openstad.org/stemsite/>

We zijn altijd verbonden, maar raken we elkaar nog echt? Terwijl Big Tech onze digitale infrastructuur beheerst, komen publieke waarden zoals inclusie, autonomie en veiligheid steeds meer onder druk te staan. Wat betekent dat voor hoe we elkaar ontmoeten, samenwerken en samenleven?

Vanuit Stichting Toekomstbeeld der Techniek (STT) verkent toekomstonderzoeker Lilian de Jong de toekomst van contact in de digitale publieke ruimte. In *Als het klikt* schetst zij vier scenario's voor 2055. Van centraal geregisseerde, algoritmisch gestuurde ontmoetingen tot radicaal open en zelfgeorganiseerde gemeenschappen. Deze toekomstbeelden maken invoelbaar welke keuzes er nu voor ons liggen.

Dit boek biedt inspiratie en handvatten. Met scenario's, verhalen en praktijkvoorbeelden laat Lilian de Jong zien hoe technologie, sturing en sociale dynamiek samen het contact in de digitale publieke ruimte vormgeven. Daarmee nodigt zij de lezer uit om verder te denken, keuzes te maken en actief bij te dragen aan een digitale publieke ruimte die mensen dichter bij elkaar brengt.



Stichting
Toekomstbeeld
der Techniek





Stichting
Toekomstbeeld
der Techniek

Een uitnodiging tot ontmoeting in de digitale publieke ruimte



AANGEBOEDEN



GEVRAAGD

DATUM



Waar in de digitale publieke ruimte wil je verbinding
maken of iets veranderen?

Met wie of wat wil je contact leggen? Denk aan een
gemeenschap, persoon, idee of publieke waarde.

Wat zou je willen vragen, delen of bouwen?