Ga op stap!

Attention under attack!

Datum: 30 september 2026

Locatie: Pakhuis de Zwijger, Amsterdam

Mijn aantekeningen

- Sociale media verbinden mensen en maken informatie toegankelijk, maar kunnen ook onze aandacht vasthouden en ons gedrag beïnvloeden.
- Eindeloos scrollen maakt stoppen moeilijker, omdat je nergens een duidelijk einde tegenkomt.
- Het verdienmodel heeft invloed op het ontwerp. Als aandacht geld oplevert, willen platforms dat je langer blijft.
- Advertenties hoeven niet per se gebaseerd te zijn op persoonlijke gebruikersprofielen.
- Open sociale platforms werden besproken als alternatief. In mijn notities staan Eurosky, mu en oso.social.
- Ook alternatieven moeten nadenken over inkomsten en hoe ze onafhankelijk kunnen blijven.
- Waag betrekt mensen bij het ontwikkelen van alternatieven, bijvoorbeeld via workshops en hackathons.
- Er werd gesproken over nieuws, censuur en transparantie op platforms.
- De Digital Fairness Act werd genoemd bij het aanpakken van manipulerend ontwerp.
- ‘Innovatie is vooruitgang’ was een uitspraak waar kritisch naar werd gekeken.

1. Hoe zou je het evenement in maximaal drie zinnen samenvatten?

Het gesprek ging over hoe sociale media onze aandacht vasthouden, bijvoorbeeld door eindeloos scrollen. Ook bespraken de panelleden wat dit betekent voor onze keuzevrijheid en de macht van Big Tech. Daarnaast kwamen oplossingen aan bod, zoals wetgeving en alternatieve sociale platforms.

2. Wat heb je geleerd en hoe past dit bij de minor?

Ik had nog niet echt nagedacht over advertenties zonder persoonlijke targeting. Advertenties hoeven dus niet altijd te betekenen dat een platform een uitgebreid profiel van je opbouwt.

Dat past bij de minor, omdat het laat zien hoe een verdienmodel invloed heeft op ontwerpkeuzes. Vanuit de Public Stack kijk je niet alleen naar wat een app doet, maar ook naar de belangen en waarden erachter.

3. Wat wil je na dit evenement doen?

Ik wil een week bewuster letten op mijn Instagramgebruik. Waarom open ik de app en blijf ik langer hangen dan ik eigenlijk wilde? Dat wil ik kort bijhouden.

Ook wil ik oso.social bekijken en vergelijken met Instagram. Vooral hoeveel controle je over je feed hebt en of je wordt aangemoedigd om steeds verder te scrollen.

4. Welke twee mensen vond je interessant?

Giovanni Deangelo van Bossé

Ik vond het fijn dat hij het perspectief van jongeren meenam. Sociale media zijn zo vanzelfsprekend in ons dagelijks leven dat het belangrijk is dat jongeren zelf ook meepraten.

Chitra Mohanlal

Haar verhaal over platforms en manipulerend ontwerp vond ik interessant. Het liet mij nadenken over hoeveel vrijheid je eigenlijk hebt als een platform bewust probeert je gedrag te sturen.

Sander van der Waal kende ik al van onze introductie bij Waag. Het was leuk om hem opnieuw te horen, nu over alternatieve sociale platforms. Kim van Sparrentak bracht juist het politieke perspectief mee.

5. Welke twee nieuwe bronnen heb je ontdekt?

- **oso.social:** dit platform werd genoemd als alternatief binnen het open sociale web.
- **De Jara-podcast:** deze kende ik nog niet. Ik wil hem opzoeken en beluisteren.

6. Waar ben je het grotendeels mee eens?

Ik ben het ermee eens dat te lang op sociale media zitten niet alleen een kwestie van zelfdiscipline is. Het ontwerp speelt ook mee. Daarom vind ik dat bedrijven verantwoordelijkheid moeten nemen voor hun ontwerpkeuzes.

Ook vond ik het goed dat ‘innovatie is vooruitgang’ kritisch werd besproken. Iets nieuws is niet automatisch beter. Je moet ook kijken voor wie het beter wordt en welke nadelen eraan zitten.

Het besproken voorbeeld van een geblokkeerd filmpje over de Meta-bril liet voor mij zien waarom transparantie belangrijk is. Gebruikers moeten kunnen begrijpen waarom iets wordt verwijderd of geblokkeerd.

7. Waar ben je het grotendeels mee oneens?

Er was niet één duidelijk standpunt waar ik het grotendeels mee oneens was. Ik herkende me vooral in de kritiek op verslavend ontwerp en het belang van meer controle en transparantie.

UvA/HvA AI Chat Hackathon — Pitches & Drinks

Datum: 1 oktober 2026

Locatie: NEMO Science Museum, Amsterdam

Mijn aantekeningen

Vijf studententeams presenteerden hun projecten met AI en gamificatie. Ze legden uit wat ze hadden gemaakt en waarom.

Een paar voorbeelden die mij zijn bijgebleven:

- Een toepassing binnen Canvas waarin je eigen leermateriaal kon invoeren om oefeningen en kennisvragen te laten maken.
- Een project dat op Minecraft leek, waarbij je grondstoffen verzamelde door opdrachten te maken.
- Een plantje dat groeide als je oefeningen goed oploste, met bijzondere planten om te verzamelen.
- Een personage dat je verzorgde door je werk af te maken.

Ook werd besproken dat zelf oefenen en uitleg geven aan anderen kunnen helpen bij het leren. Ik vond het vooral leuk om te zien hoe de teams hun ideeën hadden uitgewerkt.

1. Hoe zou je het evenement in maximaal drie zinnen samenvatten?

Studententeams presenteerden apps die AI en spelelementen combineren om leren te ondersteunen. Door oefeningen te maken kon je bijvoorbeeld grondstoffen verzamelen, planten laten groeien of een personage verzorgen. Ik vond het inspirerend om te zien wat ze hadden gebouwd.

2. Wat heb je geleerd en hoe past dit bij de minor?

Ik wist al dat je leren en gamificatie kunt combineren, maar de uitwerkingen waren nieuw voor mij. Vooral de koppeling met Canvas en het verzamelen van planten gaven mij inspiratie voor een eigen leerapp.

Het past bij de minor omdat ontwerpkeuzes ons gedrag beïnvloeden. Bij Attention under attack ging het vooral over aandacht vasthouden. Hier zag ik hoe spelelementen juist kunnen worden gebruikt om oefenen aantrekkelijker te maken. Dat liet mij nadenken over wanneer een beloning helpt en wanneer die belangrijker wordt dan het leren zelf.

3. Wat wil je na dit evenement doen?

Ik zou graag zelf een speelse leerapp maken voor mezelf en mijn broertjes en zusje. Het lijkt me handig om met eigen lesmateriaal te oefenen en je voortgang te kunnen zien.

Ik wil klein beginnen met zelf ingevoerde oefenvragen. Met goede antwoorden kun je bijvoorbeeld XP of coins verdienen om een virtuele omgeving aan te passen. Daarna wil ik samen uitproberen of het oefenen daardoor leuker wordt.

4. Welke twee teams vond je interessant?

Het team met de toepassing binnen Canvas

Ik vond het handig dat hun project aansloot op een omgeving die studenten al gebruiken. Je hoefde daardoor niet voor alles naar een aparte app. Ook het oefenen met je eigen leermateriaal sprak mij aan.

Het team met de groeiende planten

Dit vond ik een creatief idee. Je vooruitgang werd zichtbaar doordat je plant groeide en je bijzondere planten kon verzamelen. Dat maakte een gewone oefentaak een stuk speelser.

5. Welke twee nieuwe bronnen heb je ontdekt?

Ik heb geen twee concrete projectnamen of links genoteerd.

6. Waar ben je het grotendeels mee eens?

Ik herken dat spelelementen leren leuker kunnen maken. Zelf gebruik ik een focusapp waarin ik na het werken XP en coins krijg om een virtuele setup op te bouwen. Ik vind het fijn om mijn vooruitgang te zien en terug te kijken op wat ik heb gedaan.

Bij deze projecten kon je oefenen met je eigen leermateriaal. Dat lijkt mij extra handig, omdat het dan aansluit op wat je voor school moet leren. Het motiveerde mij om zelf ook zoiets te proberen te bouwen.

7. Waar ben je het grotendeels mee oneens?

Er was geen duidelijk punt waar ik het grotendeels mee oneens was. Ik vond de ideeën vooral leuk en inspirerend.