



Universiteit Utrecht

---

# VERDIEPINGSPAKKET **NIEUWE MEDIA EN DIGITALE CULTUUR**



*In dit boekje vind je informatie over het verdiepingspakket Nieuwe Media en Digitale Cultuur. Een verdiepingspakket is een selectie van vier samenhangende cursussen binnen een bepaalde onderzoeksrichting. Na de basispakketten in het eerste jaar is het nu tijd voor specialisatie! In dit boekje lees je wat er zoal aan bod komt in dit pakket, hoe het programma is opgebouwd, welke kennis en vaardigheden je opdoet en hoe je in aanraking komt met de beroepspraktijk. Na afronding van het verdiepingspakket volg je het onderzoeksseminar en schrijf je jouw BA Eindwerkstuk over een onderwerp dat direct aansluit bij (een van) de cursussen uit dit verdiepingspakket. Dit boekje is handig voor eerstejaars studenten die nog een keuze moeten maken en voor ouderejaars studenten die al in een verdiepingspakket zitten. Voor hen is het een handig naslagwerk!*

**INHOUD**

- 3 Is het verdiepingspakket Nieuwe Media en Digitale Cultuur iets voor jou?
- 3 Programma
- 4 Fenomenen en vraagstukken
- 6 Concepten en theorieën
- 7 Practicum Nieuwe Media: Utrecht Data School
- 8 Methode en vaardigheden
- 9 Literatuurlijst
- 11 Aandacht voor de praktijk
- 11 Wat kan je na afronding van dit pakket?
- 12 Wat doe je naast je verdiepingspakket?
- 14 Meer informatie

Foto omslag: bezoekers van de Mona Lisa in het Louvre, Parijs ©Foto Imar de Vries

## IS HET VERDIEPINGSPAKKET NIEUWE MEDIA EN DIGITALE CULTUUR IETS VOOR JOU?

Wil je je verdiepen in de maatschappelijke betekenis en implicaties van nieuwe media en digitale cultuur? In dit pakket verdiep je je kennis van actuele, academische theorieën en sociaal-culturele praktijken in dit veld. Er is grondige aandacht voor het begrijpen en bestuderen van nieuwe media-artefacten (van hardware tot software, van apps tot games), participatieve praktijken (zoals culturele productie door gebruikers, nieuwe vormen van burgerparticipatie, 'playful interaction', fancultuur en activiteit op sociale media) en techniek-filosofische discoursen. Het doel van het verdiepingspakket is om kritische reflectie op de maatschappelijke impact en betekenis van nieuwe media te stimuleren en hiermee de kritische burgers, journalisten, onderzoekers, mediamakers, ondernemers en beleidsmakers van de toekomst op te leiden.

### PROGRAMMA

*Green Media and Civic Engagement* (blok 1)

*Computergames in Context* (blok 2)

*Participatiecultuur* (blok 3)

*Nieuwe Mediafilosofie* (blok 4)

Het verdiepingspakket bestaat uit vier cursussen. In **Green Media and Civic Engagement** nemen we een mediavergelijkend perspectief in en kijken we hoe oude en vooral nieuwe mediavormen discursief worden ingezet voor serieuze doeleinden. In **Computergames in Context** ligt de focus juist op de specifieke tekstuele analyse van één complex nieuwe mediaobject - in dit geval de computergame - vanuit een media- en cultuurwetenschappelijk perspectief. In **Participatiecultuur** kijken we niet alleen naar nieuwe media zelf, maar juist naar de cultuur van consumptie en productie waaruit ze voortkomen en de machtsverhoudingen waarbinnen participatie een plek krijgt. In **Nieuwe Media Filosofie** leggen we vervolgens vanuit diverse filosofische perspectieven de vooronderstellingen van nieuwe media en

digitale cultuur bloot en ontwikkelen we een techniekfilosofische blik op hedendaagse vraagstukken.

## FENOMENEN EN VRAAGSTUKKEN

### ***Green Media and Civic Engagement*** (Blok 1)

Hedendaagse media worden in toenemende mate ingezet om gebruikers bewust te maken van duurzaamheidsvraagstukken en om hun attitudes en gedrag te versterken of te veranderen. Deze zogenaamde 'groene media' dragen bij aan het ecologische denken en proberen ecologisch burgerschap te bevorderen. Deze cursus laat studenten kennismaken met ecologische vraagstukken zoals deze in onder andere games, VR, sociale media, transmedia, datavisualisaties, theater, film en televisie gearticuleerd worden. Vanuit een mediavergelijkend en cultuurfilosofisch perspectief wordt de relatie tussen media en duurzaamheid onderzocht. Deze cursus is een kritisch startpunt voor studenten die interesse hebben in het groeiende veld van 'groene media' studies als een subdiscipline van de *environmental humanities*.

4

Voorbeeldvragen hierbij zijn:

- Hoe maken groene media (speelse vormen van) burgerengagement mogelijk door haar gebruikers op een medium-specifieke manier aan te spreken?
- Hoe kunnen groene media sociale verandering bevorderen, zowel op micro-, meso- als macroniveau?

De cursus wordt in het Engels aangeboden omdat deze ook onderdeel uitmaakt van het Engelstalige verdiepingspakket Comparative Media Studies.

### ***Computergames in Context*** (Blok 2)

In de eerste cursus wordt er gekeken hoe we hedendaagse computergames en gamecultuur kunnen begrijpen in een mediahistorische, mediavergelijkende en cultuurwetenschappelijke context. De focus ligt hierbij vooral op het kunnen analyseren van games als complexe nieuwe mediaobjecten. Net als andere media zijn games geen neutrale objecten, maar genereren ze zowel door design als gebruik betekenis. We

onderzoeken hoe games dit op hun eigen mediamspecifieke wijze doen, gebruikmakend van literatuur uit het nog jonge vakgebied van 'game studies', en besteden hierbij ook aandacht aan de rol en functie van het eigen spel als onderdeel van de onderzoeksmethode. Een deel van de eindopdracht is het maken van een video essay. Voorbeeldvraagstukken bij deze cursus zijn bijvoorbeeld:

- Hoe verschillen horrorgames en -films van elkaar voor wat betreft het oproepen van angst en welke rol speelt de mate waarin de speler of kijker controle heeft hierin?
- Op welke wijze maakt de game *Papers, Please!* gebruik van mediamspecifieke vormen van retoriek om een boodschap over te brengen over immigratieproblematiek?

### **Participatiecultuur** (Blok 3)

Met de komst van digitale technologieën, in het bijzonder genetwerkte vormen zoals sociale media, lijken er alternatieven te ontstaan voor traditionele 'broadcasting media'. In deze cursus wordt onderzocht hoe gebruikers van media toegang hebben gekregen tot culturele productie en nieuwe middelen voor burgerparticipatie. Deze nieuwe vormen van interactie, productie en community-vorming roepen vragen op over wat participatie is (bijv. kunnen we bij het delen van een selfie al spreken van participatie?), de nieuwheid van participatie en de verschillende manieren waarop er geparticipeerd wordt. Tijdens de cursus is er aandacht voor de nieuwe machtsverhoudingen in het medialandschap, de structurele transformatie van de publieke sfeer, media en (politiek) activisme, fancultuur, en nieuwe vormen van kennisproductie alsmede voor methoden om *online communities* te bestuderen deze ontwikkelingen in kaart te brengen. Voorbeeldvragen in deze cursus zijn bijvoorbeeld:

- Hoe wordt er op de Wikipedia-talkpagina van Climate Change kennis geconstrueerd?
- Hoe worden internetmemes gebruikt om sociale hiërarchieën binnen 4Chan te creëren?

## **Nieuwe Mediafilosofie** (Blok 4)

Wie of wat staat er aan het roer van technologische en maatschappelijke ontwikkelingen? Maakt de mens de technologie, of geeft de technologie (mede) vorm aan de mens? En wie of wat is er eigenlijk verantwoordelijk wanneer nieuwe technologieën onverwachte (en soms ongewenste) effecten hebben? Filosofie stelt ons in staat om fundamentele vragen te stellen en om de mogelijke posities ten aanzien van de relatie tussen technologie, maatschappij, cultuur, en natuur in kaart te brengen. Gedurende deze cursus werk je aan een essay waarin je een techniek- of mediafilosofische argument ontwikkelt. Hier staat dus niet het eigen onderzoek centraal, maar de synthese van behandelde en zelfgevonden ideeën en opvattingen ten aanzien van de relatie tussen mens en (media)technologie. Voorbeelden van mogelijke stellingen (die zowel aan te vallen als te verdedigen zijn):

- Het inzetten van militaire drones vereist een heroverweging van moraliteit in oorlogstijd.
- Instagramfilters geven technologisch vorm aan ons onvervulbare verlangen naar authenticiteit.

6

## **CONCEPTEN EN THEORIEËN**

Uiteraard komen er meer concepten en theorieën in het verdiepingspakket aan de orde dan we hier kunnen beschrijven; maar de volgende concepten en theorieën komen nadrukkelijk in meerdere cursussen terug:

- **Sociaal Constructivisme vs Technologisch Determinisme:** vanuit dit perspectief zien we dat er een duidelijke wisselwerking is tussen de manier waarop wij mediatechnologie vormgeven en de manier waarop mediatechnologie ook ons vormgeeft.
- **Intermedialiteit:** hierbij kijken we naar de overeenkomsten, verschillen en versmeltingen tussen “oude” media en nieuwe media.
- **Participatory Culture:** hiermee verwijzen we naar de toegenomen rol van amateurs en fans in de productie van media en de hiermee veranderende rol van de klassieke producent.

- **Identiteit:** we kijken hoe nieuwe media (of het nu sociale media, games, of smartphones zijn) een rol spelen in de manier waarop we onze identiteit vormgeven.
- **Nieuwe media ethiek:** op welke wijze roepen nieuwe media en bijhorende digitale cultuur ons op tot moreel/ethische reflectie?

## UTRECHT DATA SCHOOL PRACTICUM

Naast de vier cursussen binnen het verdiepingspakket raden we studenten ook aan de twee practica van de Utrecht Data School te volgen. De Utrecht Data School (UDS) is een onderzoeksproject waarin studenten data analyseren en visualiseren voor organisaties. Het vormt dan ook een prachtige kans om je kennis en vaardigheden die je opdoet tijdens de studie in de praktijk te brengen. Elk half jaar (februari en september) starten er in de vorm van het Practicum Data School I & II nieuwe edities. In een traject van twee keer 10 weken gaan studenten exploratief data van opdrachtgevers onderzoeken. Daarbij experimenteren ze met verschillende analyse- en visualisatietechnieken, aangevuld met essentiële kwalitatieve analyses om de data in de juiste context te plaatsen en betekenis te geven.

7

---

### ***Practicum I*** (Blok 1)

Deze cursus biedt een uitgebreide inleiding in dataverzameling, data-analyse en visualisatie. In een cursus (niveau 3) van tien weken ervaren studenten het proces om van (big) data naar kennis te gaan. Daarnaast plaatst de cursus de nieuwe methoden in een cultureel-analytisch perspectief van een geschiedenis over kennistechnologieën en hun epistemologische impact. In kleine teams leer je de externe partners (bedrijven, overheden en NGO's) en hun onderzoeksinteresse kennen op basis waarvan ze een onderzoeksvoorstel schrijven.

### ***Practicum II*** (Blok 2)

In de tweede cursus werk je samen met de externe partners aan de uitvoering van de onderzoeksprojecten. Onder begeleiding van ervaren onderzoekers van UDS pas je actief je kennis toe in het verzamelen van data, het analyseren en visualiseren van data en het presenteren van een uitgebreide analyse van hun bevindingen in een professioneel rapport voor

de externe partners. Hierbij is er nadrukkelijk aandacht voor ethische vraagstukken rondom data. Op de laatste dag van de cursus presenteren jullie je werk in een symposium voor partners en andere belangstellenden.

Meer informatie over de Utrecht Data School en het practicum is hier te vinden: [www.dataschool.nl](http://www.dataschool.nl)



## METHODEN EN VAARDIGHEDEN

In elke cursus maak je kennis met een andere (onderzoek)methode die relevant is in de wetenschap en praktijk van nieuwe media. Je leert daarnaast onder begeleiding onderzoeksvragen te ontwikkelen, onderzoek op te zetten en uit te voeren. Deze vaardigheden komen in elke cursus aan bod, maar we leggen het accent steeds op een andere onderzoeksvaardigheid. Deze vaardigheden heb je straks nodig voor het schrijven van je BA Eindwerkstuk. Ook al is het practicum formeel gezien geen onderdeel van het verdiepingspakket, we hebben het voor de volledigheid wel opgenomen in het onderstaande overzicht.

BLOK	CURSUS	METHODE	ONDERZOEKSVAADIGHEDEN
1	Green Media and Civic Engagement	intermediale vergelijking, discoursanalyse,	Diverse oude en nieuwe media in onderlinge overeenkomsten en verschillen kunnen duiden; Het kritisch kunnen begrijpen en analyseren van bijhorend mediadiscours
2	Computergames in context	tekstuele analyse, play als methode	Het kunnen analyseren van games als complexe mediavormen met hun eigen mediumpspecifieke betekenissystemen
3	Participatie-cultuur	online etnografie	In kaart brengen en kritisch analyseren van een online community
4	Nieuwe Mediafilosofie	conceptuele en filosofische analyse	Op grondige wijze filosofische concepten doorgronden en deze kunnen inzetten in een academisch essay om hedendaagse media en cultuur te duiden
1/2 OF 3/4	Optioneel: Practicum Nieuwe Media: UDS	Digital methods, data-analyse	Werken met hedendaagse digitale tools om data-onderzoek te verrichten om op kritische en ethische wijze data te analyseren en te visualiseren.

## LITERATUURLIJST

In de cursussen van het verdiepingspakket maken we veelal gebruik van literatuurlijsten opgebouwd uit losse artikelen. Als je je echter al wilt inlezen in de stof van de cursussen, of als je je verder wilt verdiepen in het academisch discours rondom nieuwe media en digitale cultuur, dan kunnen we je de volgende boektitels zeker aanraden:

**Frissen, Valerie, Sybille Lammes, Michiel de Lange, Jos de Mul en Joost Raessens (eds.). *Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures*. Amsterdam: Amsterdam University press, 2015.**

Een interdisciplinaire bundel waarin de rol van digitale mediatechnologie in identiteitsconstructie door een lens van spel en spelen wordt bekeken.

**Glas, René, Sybille Lammes, Michiel de Lange, Joost Raessens and Imar de Vries (eds.). *The Playful Citizen: Civic Engagement in a Mediatized Culture*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2019.**

10

In deze bundel worden de grensgebieden tussen media, politiek engagement onder de loep genomen om nieuwe vormen van burgerparticipatie in kaart te brengen.

**Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith & Susana Pajares Tosca. *Understanding video games: The essential introduction – third edition*. London: Routledge, 2015.** Dit boek biedt een uitgebreide introductie op de complexiteit van het medium computergames evenals het interdisciplinaire vakgebied 'game studies'.

**Schäfer, Mirko Tobias. *Bastard culture! How user participation transforms cultural production*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011.** Een boek waarin kritisch wordt gekeken naar de daadwerkelijke culturele gebruiken en activiteiten van creatieve consumenten nu hen in de hedendaagse participatiecultuur (soms onterecht) steeds meer macht en mogelijkheden worden toegedicht.

**Van Dijck, José. *The culture of connectivity: A critical history of social media*. Oxford: Oxford University Press, 2013.** Een historische en kritische kijk op sociale media als techno-cultureel maar ook sociaaleconomisch fenomeen met grote invloed op menselijke interactie.

**Scharff, Robert C. & Val Dusek (red.). *Philosophy of technology: The technological condition - an anthology (2nd. edition)*. Oxford: Blackwell Publishing., 2014.** Dit boek presenteert een uitgebreide selectie van exemplarische teksten uit de techniekfilosofie, van Plato tot Latour en van Aristoteles tot Haraway, essentieel voor iedereen die op zoek is naar een verdiepend perspectief op nieuwe media en digitale cultuur.

**Van den Boomen, Marianne, Ann-Sophie Lehmann, Sybille Lammes & Joost Raessens (red.). *Digital material. Tracing new media in everyday life & technology*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2009.** Een verzameld werk met artikelen over onderwerpen die typerend zijn voor het nieuwe mediateam van ons departement; uitgegeven rond het tienjarig bestaan van de studierichting Nieuwe Media en Digitale Cultuur.

**Kitchin, Rob. *The data revolution: Big data, open data, data infrastructure and their consequences*. London: SAGE, 2014.** Een boek waarin de datarevolutie ontstaat wordt van hype om vervolgens de enorme impact en implicaties van data op onze samenleving uiteen te zetten. Het biedt de conceptuele tools om data op kritische wijze te begrijpen en analyseren.

**Lister, Martin, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant & Kieran Kelly (red.). *New media: A critical introduction – second edition*. London: Routledge, 2009.** Een voor jullie ongetwijfeld bekend basisboek, maar niettemin een boek waar je altijd op terug kunt vallen voor een heldere uitleg en discussie over thema's en termen binnen onderzoek naar nieuwe media en digitale cultuur.

## AANDACHT VOOR DE PRAKTIJK

De beroepspraktijk van studenten in het veld van nieuwe media en digitale cultuur is breed en divers. Ons doel is de student binnen het verdiepingspakket uit te dagen om een kritische, actieve burger en opiniemaker te worden om binnen deze beroepspraktijk te kunnen opereren. Om dit mogelijk te maken brengen we je via evenementen, gastcolleges en zo nu en dan excursies in contact met relevante culturele, commerciële en maatschappelijke organisaties in het werkveld. Zo wordt er vanuit het nieuwe mediateam binnen het departement veel samengedaan met het Impakt Festival, culturele organisaties als SETUP en de Dutch Game Garden. Studenten uit het verdiepingspakket worden tevens onderdeel van een netwerk van inmiddels honderden Nieuwe Media en Digitale Cultuur alumni die actief zijn in de beroepspraktijk, maar zich nog altijd bij de opleiding betrokken voelen via diverse sociale mediakanalen. Uiteraard raden we je aan om je zelf ook actief verder te verdiepen in nieuwe media en digitale cultuur buiten de cursussen om.

## 12

### WAT KAN JE NA AFRONDING VAN DIT PAKKET?

Je kan een academisch onderzoek opzetten over een fenomeen of praktijk binnen nieuwe media en digitale cultuur en weet hoe je dit onderzoek moet positioneren in een relevant theoretisch kader. Je kan het onderzoek uitvoeren volgens passende, binnen het onderzoeksveld gehanteerde onderzoeksmethodes. Nieuwe media en digitale cultuurfilosofische vraagstukken kan je ook in relatie tot het beroepenveld plaatsen, zodat je een vertaalslag kan maken van theorie naar praktijk. Met deze kennis en vaardigheden ben je voldoende voorbereid om een BA Eindwerkstuk over nieuwe media en digitale cultuur te schrijven, als een visitekaartje waarmee je daarna aan de slag kan in het veld, of aan een Masterprogramma in dit vakgebied kan beginnen. Het verdiepingspakket vormt natuurlijk een goede voorbereiding op de **Master New Media & Digital Culture**. Hier kan je je echt specialiseren in één van de lijnen die we in het verdiepingspakket opzetten, evenals andere onderwerpen die het landschap van nieuwe media bepalen zoals mobiele media en de urbane ruimte, nieuwe vormen van transmedia en ethische dilemma's rondom

media platform en data. Met een sterke onderzoeksfocus op nieuwe mediafenomenen vormt ook de **Research Master Media, Arts and Performance Studies** een goede aansluiting op het verdiepingspakket. Voor meer informatie over deze (Research)Masterprogramma's, inclusief de ingangseisen, aanmeldingsprocedure en andere praktische zaken, zie: <http://www.uu.nl/masters/en/new-media-digital-culture> en <https://www.uu.nl/masters/en/media-art-and-performance-studies>.

### **WAT DOE JE NAAST JE VERDIEPINGSPAKKET?**

Uiteraard kunnen we in vier cursussen niet oneindig veel onderwerpen en onderzoeksrichtingen aanbieden. Als je je naast de vier cursussen nog meer zou willen verdiepen in Nieuwe Media en Digitale Cultuur, raden we je zeker de opties hieronder aan:

#### **De Nieuwe Media en Digitale Cultuur community**

Wij hebben een actieve en grote sociale media community van zowel BA en MA studenten als alumni die ooit Nieuwe Media en Digitale Cultuur studeerden en nu actief zijn in dit werkveld. Met name in de Facebook groep zal je veel links aantreffen naar interessante artikelen maar ook evenementen en lezingen waar onze studenten interesse in hebben. Volg de volgende link en vraag vervolgens toegang tot de groep: <https://www.facebook.com/groups/51630977195/>.

13

#### **Onderzoeksgroepen**

Je kan als BA student activiteiten bezoeken van de diverse aan Nieuwe Media en Digitale Cultuur gerelateerde onderzoeksgroepen:

- The Datafied Society: [datafiedsociety.wp.hum.uu.nl](http://datafiedsociety.wp.hum.uu.nl)
- [urban interfaces]: [www.urbaninterfaces.net](http://www.urbaninterfaces.net)
- Centre for the Study of Digital Games and Play: [www.gamesandplay.nl](http://www.gamesandplay.nl)

#### **BA Stage**

We wijzen je ook graag op de mogelijkheid om een stage te doen tijdens je Bachelor studie (7,5 of 15 ECTS). In de creatieve industrie en het bedrijfsleven zijn veel stageplekken te vinden met een link naar nieuwe media en digitale cultuur, maar denk ook aan de cultuursector (festivals,

culturele instellingen) en de overheid. Honderden studenten in Nieuwe Media en Digitale Cultuur zijn je hierin inmiddels voorgedaan aangezien het al jaren een verplicht onderdeel is van de Master Nieuwe Media en Digitale Cultuur. Voor het werken aan je professionele netwerk is dit ideaal. Voor interessante stageplekken kan je kijken op de eerdergenoemde Facebook groep, maar ook op <http://www.mediastages.nl/> of <https://www.villamedia.nl>.

Via de Utrecht Data School kunnen excellente studenten aan de slag als Embedded Research Assistant om een stageonderzoek uit te voeren bij bedrijven, overheden of NGO's (zie [www.dataschool.nl](http://www.dataschool.nl)).

### **Wetenschapsfilosofie**

Ten slotte: ieder jaar organiseren de verschillende faculteiten van de Universiteit van Utrecht, samen met Studium Generale, een reeks lezingen rondom een wetenschapsfilosofisch thema. Tijdens deze lezingen reflecteren experts vanuit verschillende disciplines op de vraag wat wetenschap precies is, welke wetenschappelijke uitdagingen hun vakgebied typeren, en wat we kunnen leren van de wetenschapspraktijken van onderzoekers uit verschillende velden. Voor studenten NMDC biedt de lezingenreeks een interessant kijkje in hoe media en technologie de wetenschap vormgeven, óók, of misschien wel juist, in disciplines waarin van oudsher weinig wordt gereflecteerd op de rol en invloed van media in kennispraktijken. Wie zich wil verdiepen in de vraag welke fundamentele bijdrage nieuwe mediastudies kan bieden aan de wetenschap in het algemeen kan daar tijdens deze reeks uitgebreid over denken en schrijven.

Deze lezingenreeks is voor studenten te volgen voor studiepunten. Meer informatie over de cursus en een overzicht van de thema's die de afgelopen negentien jaar aan bod zijn gekomen vind je op de website van de cursus: <http://www.uu.nl/wetfilos/>

### **Utrecht Game Lab**

In de cursus Computergames in Context gaan we niet direct zelf aan de slag met game design. Binnen ons departement bestaat er sinds 2015 wel een onderzoeksgroep van docenten en studenten (BA en MA) die onder de

naam Utrecht Game Lab (UGL) experimenteren met game design als onderzoeksmethode. Het UGL heeft altijd diverse projecten lopen en komt wekelijks bij elkaar. Je kan binnen het UGL leren omgaan met het maken en remixen van games door tools als Game Makes: Studio, Unity 3D of simpelweg via papieren prototypes. Kunnen programmeren is geen vereiste. Je kan je altijd vrijwillig aansluiten bij het UGL (contact via Stefan Werning, [s.werning@uu.nl](mailto:s.werning@uu.nl)).

### **MEER INFORMATIE?**

De coördinator van het verdiepingspakket Nieuwe Media en Digitale Cultuur is *René Glas* ([r.glas@uu.nl](mailto:r.glas@uu.nl)).

Voor meer informatie over de inschrijvingsprocedure voor het verdiepingspakket kan je hier terecht: <http://students.uu.nl/qw/media-en-cultuur/praktische-zaken/in-en-uitschrijving/inschrijven-verdiepingspakket>