



**Antonius J. van Rooij, Tim M. Schoenmakers**  
Met financiële steun van Stichting Volksbond Rotterdam

IVO januari 2013

**FACTSHEET**

MONITOR INTERNET EN JONGEREN 2010 – 2012

## HET (MOBIELE) GEBRUIK VAN SOCIALE MEDIA EN GAMES DOOR JONGEREN

### Bevindingen

- Twitter is de populairste nieuwe internetapplicatie; het percentage jonge gebruikers nam toe van 7% in 2010 naar 57% in 2012.
- Jongeren besteden de meeste tijd op het internet aan Twitter, Online Gamen, Youtube, Instant Messenger, en Sociale Netwerken.
- Meisjes besteden meer tijd dan jongens aan Twitter, Instant Messenger, en Sociale Netwerken. Jongens besteden meer tijd dan meisjes aan gamen en downloaden. Dit geldt zowel voor de pc als de mobiele telefoon.
- In 2012 heeft 56% van de jongeren een smartphone, terwijl bijna 33% van de jongeren een tablet computer heeft (zoals een iPad).
- De meest populaire applicaties op de smartphone zijn Youtube, chatdiensten (Google Talk / MSN; maar ook Whatsapp) en sociale netwerken zoals Facebook en Hyves, Twitter.
- Problematisch ('verslavend') internet- en gamegebruik is tussen 2010 en 2012 toegenomen.
- Het gebruik van sociale media via de mobiele telefoon wordt door 5% van de jongeren (meer meisjes dan jongens) als problematisch ervaren.

### Inleiding

We kunnen niet meer om het gebruik van smartphones en sociale media heen, zo lijkt het. Als je in de trein om je heen kijkt is vrijwel iedereen actief met de mobiele telefoon, een e-reader of een tablet computer zoals de iPad. Het CBS laat ons in 2012 weten dat 96% van de 12 tot 75 jarigen actief is op internet, waarbij zes op de tien via de mobiel online gaan. Onder jongeren ligt dit aandeel nog hoger: zo'n 86% van de jongeren tussen 12 en 25 jaar gaat regelmatig mobiel online.<sup>1</sup>

Ondertussen zitten veel opvoeders, docenten, en professionals met vragen over het gebruik van (mobiel) internet. Wat zijn nu de grenzen en wat is nog normaal? Het woord 'verslaving' valt al snel, en ook de pers kopte reeds dat de 'Twitterjunk' op komst is<sup>2</sup>. Maar het gebruik van de mobiele telefoon in het openbaar heeft ook een sociale component. Mensen zijn sociale wezens en geven zichzelf met dit apparaat een



houding<sup>3</sup>. Moeten we dan niet juist blij zijn? Liever Twitteren dan roken zou je zeggen. De jeugd is het hier misschien wel mee eens: *“Mijn ouders moeten trots op mij zijn omdat ik verslaafd ben aan twitteren niet aan drugs!”*, zo lezen we op Twitter (5/12/2012).

Maar hoewel iedereen een mening heeft ontbreekt het vaak aan wetenschappelijke onderbouwing. De huidige factsheet benut daarom het langlopende IVO monitor onderzoek naar internet en jongeren om de trends en ontwikkelingen in het (problematisch) gebruik van sociale media en gamen inzichtelijk te maken. Het gebruik van zowel sociale media als games via de smartphone krijgt hierbij bijzondere aandacht.

## Methode

- Jaarlijks worden er op scholen in het hele land jongeren ondervraagd over hun internetgebruik door middel van vragenlijsten. voor het IVO monitor onderzoek Internet en Welbevinden.
- Dit grootschalige onderzoek naar internet en jongeren wordt uitgevoerd door het IVO en loopt al sinds 2006<sup>4-10</sup>. Om actueel te blijven richten we ons in de huidige factsheet op de jaren 2010 (11 scholen), 2011 (13 scholen) tot en met 2012 (19 deelnemende scholen).
- De resultaten in deze factsheet zijn gebaseerd op de eerste twee klassen van het voortgezet onderwijs (2237 jongeren in 2010; 2194 in 2011; 3170 in 2012).
- De percentages in deze factsheet zijn representatief voor alle Nederlandse jongeren in de eerste twee klassen van het VO (leeftijd 12 tot en met 15). Hiertoe zijn de data statistisch gewogen op basis van sekse, etniciteit, opleidingsniveau, leerjaar en stedelijkheidsgraad.
- Alle in de tekst genoemde verschillen (stijgingen, afnames, verschillen tussen groepen of jaren) zijn statistisch significant (toetsing vond plaats op ongewogen data).

## 1. Jongeren op het internet – trends in het gebruik

Allereerst bekijken we de trends en ontwikkelingen in het internetgebruik van jongeren. Wat doen jongeren op internet in de periode tussen 2010 en 2012, en hoeveel tijd wordt aan het internet besteedt? In deze eerste sectie wordt over internetgebruik in het algemeen gesproken, waarbij dus geen onderscheid gemaakt wordt tussen verschillende apparaten waarop de activiteiten plaatsvinden (hierover volgt meer informatie in sectie 2).



- De resultaten laten zien dat jongeren gemiddeld zo'n 16 uur per week aan internetgebruik in de vrije tijd besteden. Dit internetgebruik is gestegen sinds 2010 (12 uur per week) en 2011 (14 uur per week).
- Een kanttekening: Het wordt steeds moeilijker om aan te geven hoeveel 'uur' je het internet gebruikt. Dit komt doordat het internet min of meer overal aanwezig is en doordat veel (met name mobiele) applicaties heel kort gebruikt worden; bijvoorbeeld het versturen of checken van berichten. Het aantal uren per week geeft daarmee dus een globale indicatie van gebruik.

Het internet biedt allerlei toepassingen en applicaties. Figuur 1 geeft een overzicht van het percentage jongeren dat in elk van de drie jaren aangeeft een bepaalde applicatie te gebruiken. Naast wat kleine schommelingen is de meest opvallende verandering de explosieve toename in het gebruik van Twitter.

Opvallende stijgingen tussen 2010 en 2012

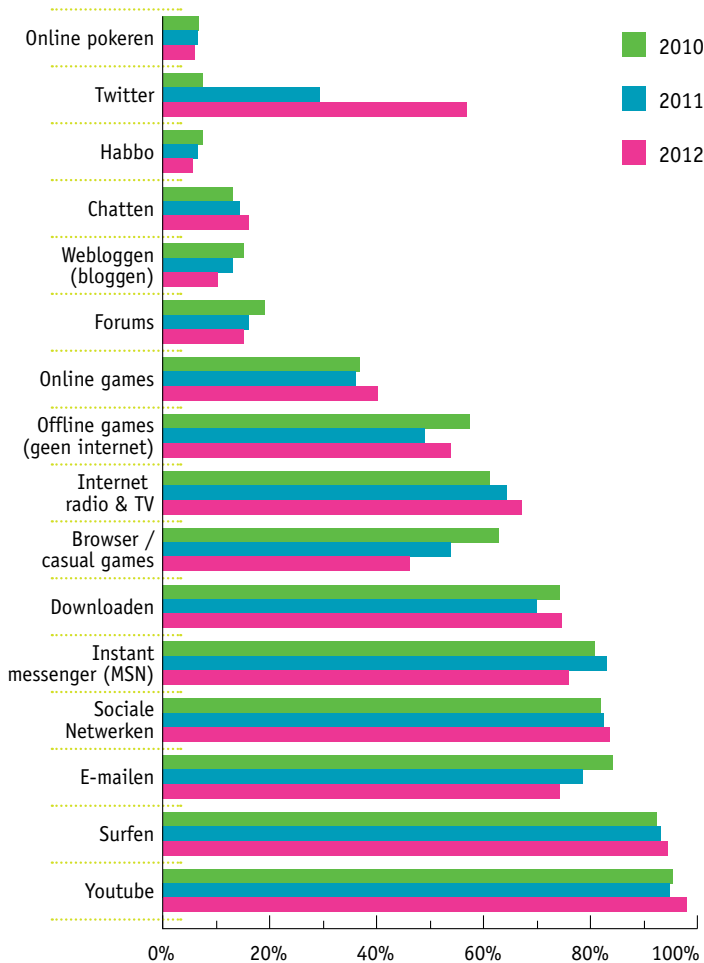
- Twitter vertoont de grootste stijging in gebruik en neemt toe van 7% in 2010 naar 57% in 2012.
- Het gebruik van internet radio / tv neemt iets toe: we zien een stijging van 61% gebruik in 2010 tot 67% gebruik in 2012.
- Tenslotte groeit ook het gebruik van de online games, het gebruikspercentage stijgt van 37% in 2010 naar 40% in 2012.

Opvallende dalingen tussen 2010 en 2012

- Het gebruik van casual games via de webbrowser (vb. Spele.nl) vertoont een aanzienlijke daling van 63% naar 47% in 2012. Een mogelijke verklaring is de parallelle opkomst van tablets

en smartphones tussen 2010 en 2012 (waarover later meer), die zich uitstekend lenen voor gamen via 'apps', zoals *Angry Birds* of *Wordfeud*.

- Het gebruik van e-mail daalt van 84% naar 75% in 2012. Mogelijk hangt dit samen met het gebruik van sociale netwerken of het toegenomen gebruik van smartphone chat applicaties zoals *WhatsApp*, die een vervangend communicatiekanaal bieden (zie sectie 2).

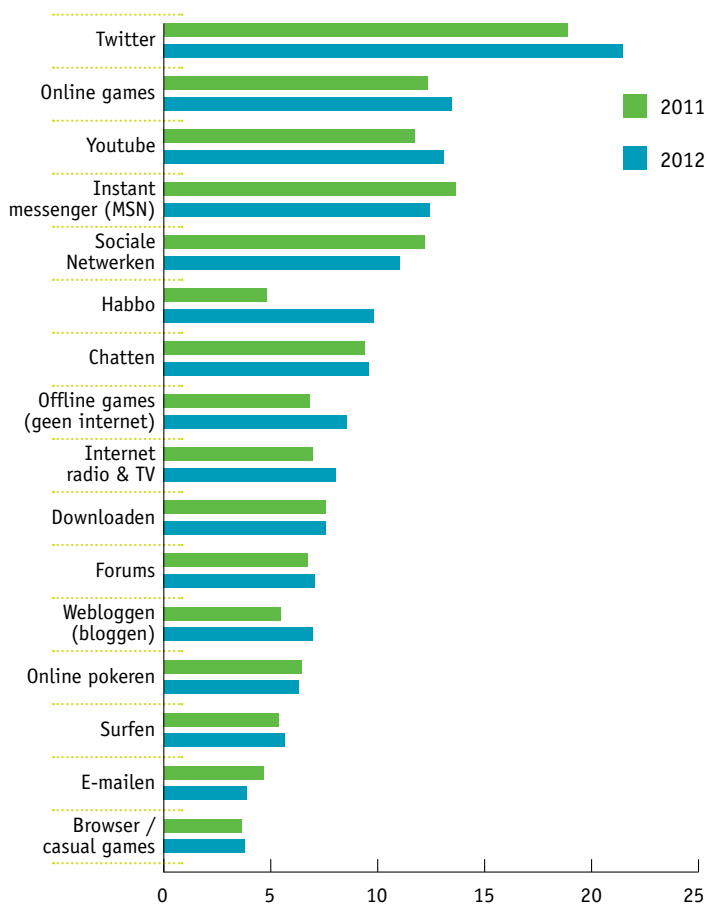


**Figuur 1.** Percentage jongeren dat een bepaalde applicatie gebruikt.

Naast het gebruik van bepaalde applicaties is ook de tijdsbesteding aan verschillende applicaties van belang.<sup>a</sup> Het aantal uren in figuur 2 is niet optelbaar omdat jongeren regelmatig applicaties naast elkaar gebruiken<sup>10</sup>.

<sup>a</sup> Omdat de vraagstelling naar tijdsbesteding per applicatie vanaf 2011 veranderd is rapporteren we alleen 2011 en 2012; deze cijfers zijn onderling vergelijkbaar zonder risico op methode effecten.

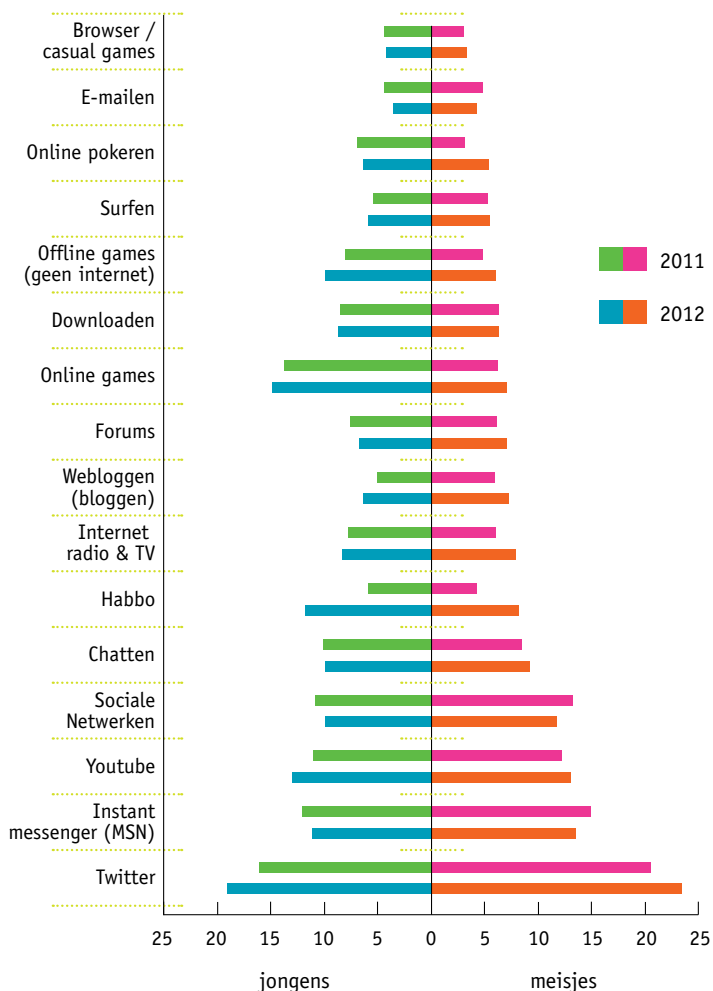
- Figuur 2 laat zien dat de gerapporteerde tijdsbesteding aan Twitter erg hoog is en iets toe neemt: bijna 22 uur per week in 2012 (19 uur in 2011). Mede omdat het gebruik van Twitter regelmatig via de mobiel loopt is dit cijfer mogelijk een overschatting omdat het gebruik tussen en naast andere activiteiten door zal gebeuren.
- De tijdsbesteding aan Habbo nam in 2012 ook toe: mogelijk heeft dit te maken met nieuwe Habbo software die werd gelanceerd in december 2011 of het strengere beleid op vervuiling van het spel door 'bots' (niet menselijke spelers) waardoor het spelen leuker wordt.<sup>11</sup>
- Een hoge tijdsbesteding (boven de 10 uur per week) wordt naast Twitter ook gevonden voor online gamen, Youtube, Instant Messenger, en sociale netwerken. Hierbij weten we uit de eerdere IVO factsheet<sup>10</sup> over dit onderwerp dat gebruik van Instant Messenger, Youtube, downloaden, en sociale netwerken regelmatig parallel aan andere activiteiten plaatsvindt (multi-tasks).



**Figuur 2.** De gemiddelde tijdsbesteding aan verschillende internet applicaties in uren per week (alleen voor gebruikers van de betreffende applicatie).

Uit eerdere publicaties<sup>10</sup> weten we dat er duidelijke verschillen tussen jongens en meisjes zijn in de tijdsbesteding aan verschillende internetactiviteiten. Figuur 3 laat zien dat dit ook in 2011 en 2012 nog steeds geldt:

- Jongens besteden gemiddeld meer tijd aan online games (8 uur meer per week, 2012) en offline games (4 uur meer per week, 2012) dan meisjes. In mindere mate geldt ook dat ze meer downloaden (2 uur meer per week, 2012).
- Meisjes besteden gemiddeld meer tijd dan jongens aan Twitter (4 uur meer, 2012), Instant Messenger (2 uur meer, 2012) en Sociale netwerken (2 uur meer, 2012).

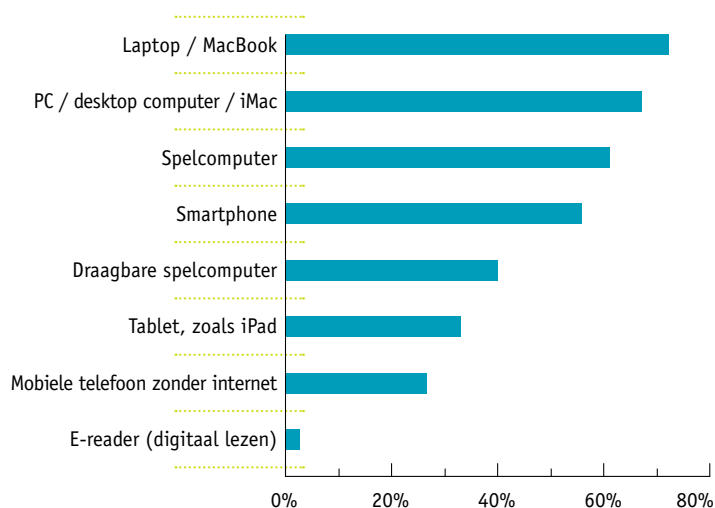


**Figuur 3.** De gemiddelde tijdsbesteding in uren per week aan verschillende internet applicaties door jongeren die een bepaalde applicatie gebruiken: jongens tegenover meisjes

## 2. Apparaten, en activiteiten op de mobiele telefoon

In 2012 zijn de jongeren ondervraagd over het soort apparaat dat zij gebruiken. Deze vraag is relevant geworden omdat er de laatste jaren een sterke groei is geweest in het aantal beschikbare manieren om internet toegang te krijgen. Het beste voorbeeld hiervan is de opkomst van smartphones met een groot touchscreen zoals Android gebaseerde telefoons en de iPhone.

- Figuur 4 laat zien dat de meest gebruikte apparaten nog altijd 'volledige' computers zijn (laptop of desktop). Hierna volgt de spelcomputer (console, zoals Playstation 3, Xbox 360, of Wii).
- De smartphone is opvallend aanwezig: in 2012 heeft meer dan de helft (56%) van de jongeren een smartphone, terwijl bijna 33% van de jongeren een tablet computer heeft (zoals een iPad). De mobiele telefoon zonder internet wordt nog door zo'n 27% van de jongeren gebruikt.
- De e-reader, een apparaat waarop men digitaal boeken kan lezen, is niet erg populair onder jongeren: slechts 3% heeft een e-reader.



**Figuur 4.** Gebruik van apparaten (percentages; er waren meerdere antwoorden mogelijk dus de antwoorden tellen niet bij elkaar op)

Tussen 2010 en 2012 zijn jongeren ook ondervraagd over de zaken die ze met hun smartphone doen op internet. De meest opvallende nieuwe vormen van internetgebruik, mogelijk gemaakt door de smartphone, beschrijven we in box 1.

**Box 1.** De smartphone verandert het internetgebruik: enige voorbeelden van nieuw internetgebruik via de smartphone.

**Twitter.** Twitter is een communicatiedienst waarbij gebruikers door middel van korte berichten van maximaal 140 tekens (tweets) met elkaar en de wereld kunnen communiceren. Je zou Twitter kunnen zien als een online versie van een prikbord waar mensen berichten op kunnen plakken, want communicatie via Twitter is standaard openbaar (desgewenst kan de gebruiker een account wel afschermen). In tegenstelling tot forums, waar anonimiteit via een nickname gebruikelijk is, is de Twitter account vaak persoonsgebonden en is het duidelijk om welke persoon het gaat.

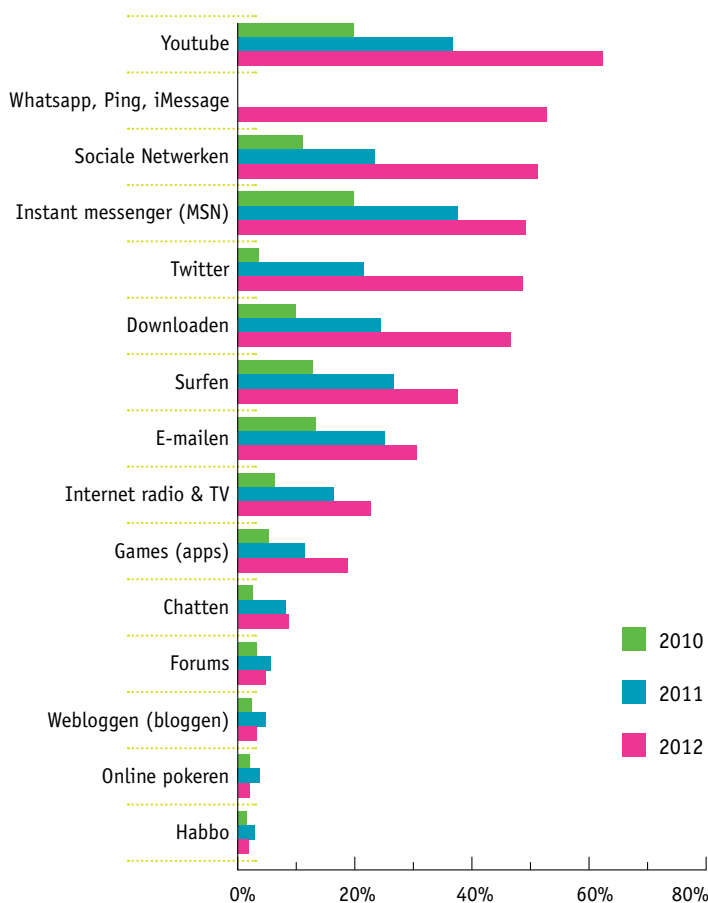
**Whatsapp, Ping, iMessage.** Het uitwisselen van korte tekstberichten in de één op één relatie was via het internet al mogelijk door applicaties zoals Google Chat of MSN / Windows Live Messenger. Met de opkomst van het mobiele internetgebruik hebben diensten zoals Whatsapp, iMessage, en Ping (Blackberry) de functie van zowel SMS op de telefoon als Instant Messenger applicaties op de computer deels overgenomen. Whatsapp kan ook voor groepscommunicatie gebruikt worden, zodat meerdere gebruikers in een groep (bijvoorbeeld een schoolklas) berichten uit kunnen wisselen over bijvoorbeeld huiswerk of het uitvallen van een les.

**Games 'apps'.** Het gamen op de smartphone heeft vaak een laagdrempeliger karakter dan het traditionele gamen op een pc of console. Mede omdat de telefoon vaak aanwezig is in situaties waar een korte tijd moet worden overbrugd (wachten op de bus), en doordat touchscreens zich beter lenen voor bepaalde speltypen (vogels afschieten vanuit een catapult, torens plaatsen in een tower defense game), zijn de meest populaire spelen op de smartphone vaak de simpelere games zoals *Angry Birds* en *Plants versus Zombies*. Regelmatig gebruiken deze games het internet slechts indirect (om scores bij te houden) en worden ze offline gespeeld.

De meest populaire activiteiten op de mobiele telefoon worden weergegeven in figuur 5. Hieruit blijkt dat deze activiteiten aardig aansluiten op de activiteiten die ook op de vaste computer gedaan kunnen worden. Uitzondering vormen grootschalige online games die je met anderen speelt, waar de smartphone zich minder goed voor leent. We kunnen uit figuur 5 ook afleiden dat het smartphone gebruik een sterke stijging vertoont tussen 2010 en 2012<sup>b</sup>.

*b In vergelijking met de figuur 4 blijkt dat meer jongeren Youtube gebruik via de mobiele telefoon rapporteren dan er jongeren zijn die een smartphone zeggen te hebben, mogelijk heeft dit te maken met onduidelijkheid over oudere telefoons die wel Youtube aankunnen maar niet als smartphone gezien worden.*

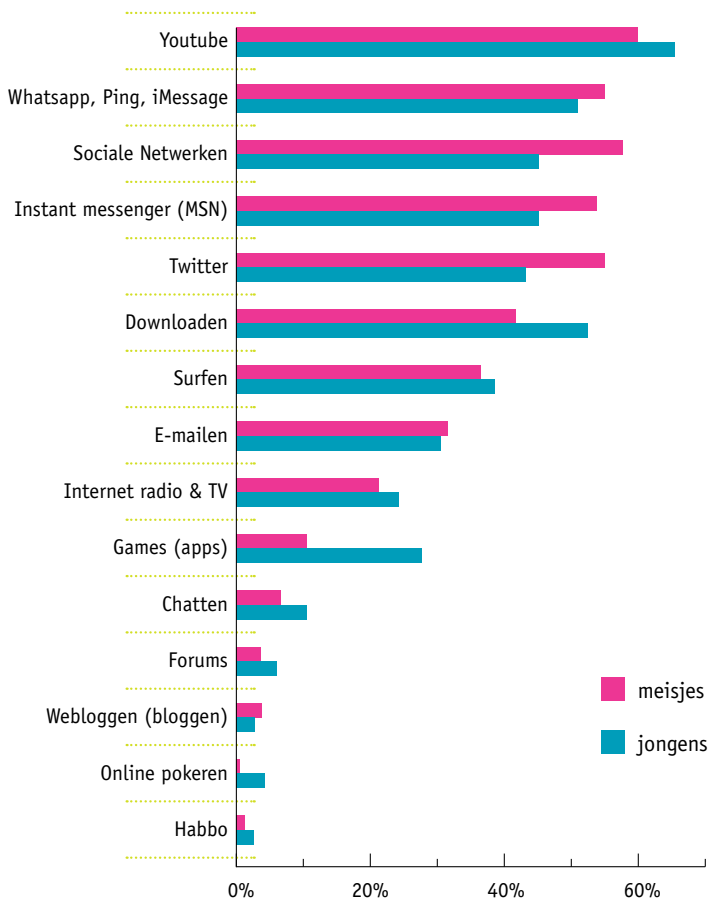
- De meest populaire applicaties op de smartphone zijn Youtube (63%), sociale netwerken zoals Facebook en Hyves (51%), Twitter (49%), oude chatdiensten (Instant messenger; 49%) en nieuwe chatdiensten (Whatsapp, Ping; 49%).
- Op de tweede plaats wordt de smartphone gebruikt voor basisactiviteiten zoals email (31%), het zoeken van informatie (38%) en het downloaden van nieuwe apps of media (47%).



**Figuur 5.** Percentage jongeren dat gebruik maakt van activiteiten met de mobiele telefoon op het internet (percentages ten opzichte van alle jongeren, inclusief degenen zonder smartphone; WhatsApp / Ping is pas vanaf 2012 meegenomen).

Gezien de verschillen tussen jongens en de meisjes die eerder werden gevonden voor regulier internetgebruik is het interessant om ook het mobiele applicatiegebruik apart te bekijken voor jongens en meisjes. Figuur 6 geeft een overzicht van de verschillen in applicatiegebruik tussen jongens en meisjes in 2012.

→ Ook bij mobiel telefoongebruik zijn meer meisjes dan jongens met communicatie bezig (12% meer gebruikers Twitter en Sociale netwerken), terwijl een hoger percentage jongens (17% meer) zich met gamen bezig houdt. Ook geeft een hoger percentage van de jongens aan te downloaden (10% meer).



**Figuur 6.** Verschillen in het gebruik van de mobiele telefoon voor verschillende applicaties tussen jongens en meisjes. Percentage ten opzichte van alle jongeren, inclusief degenen zonder smartphone.

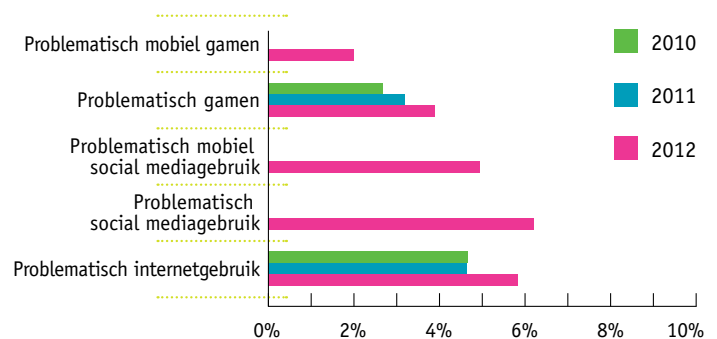
### 3. Veiligheid en problematisch gebruik: internet en mobiel

IVO heeft een lange traditie in het onderzoek naar ‘internetverslaving’ of problematisch internetgebruik. Hierbij wordt gebruik gemaakt van de *Compulsive Internet Use Scale*<sup>12</sup>, en een variant daarop, de *Video*

*game Addiction Test*<sup>13</sup>. In de huidige factsheet maken we gebruik van vijf verkorte versies van deze lijsten. Deze versies richten zich respectievelijk op internetgebruik in het algemeen, gamen, en het gebruik van sociale media, waarbij de laatste twee ook herhaald worden voor de smartphone.

Al deze lijsten meten de zes kernsymptomen van problematisch (‘verslavend’) internetgebruik (controleverlies, sociaal conflict, preoccupatie met de toepassing, onthoudingsverschijnselen, problemen, en vluchtgedrag in de toepassing). Alleen het gamen en internetgebruik wordt al vanaf 2010 gemeten. Gebruik wordt als problematisch aangemerkt als een leerling aangeeft de bovengenoemde zes kernsymptomen van problematisch gebruik gemiddeld vaker dan ‘soms’ zegt te ervaren<sup>10,14</sup>

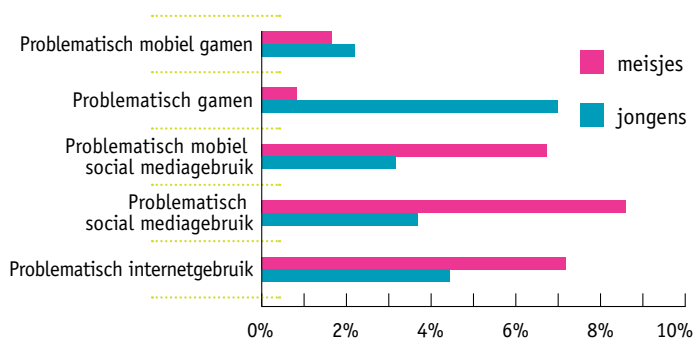
- Figuur 7 laat zien dat het problematisch internetgebruik gestegen is tussen 2010 (5%) en 2012 (6%). Dit geldt ook voor het problematische gamen (van 3% naar 4%). Mogelijk heeft deze stijging te maken met de toegenomen mogelijkheden voor internet-toegang via de mobiele telefoon.
- Problematisch gamen op de smartphone komt niet veel voor (2%).
- Het gebruik van sociale media lijkt relatief vaak problematisch te zijn: 6% van de jongeren geeft aan hiermee problemen te onder-vinden als er gevraagd wordt naar sociale media in het algemeen.
- Als er specifiek naar het gebruik van sociale media via de mobiele telefoon gevraagd wordt geeft 5% van de jongeren aan dit problematisch te vinden. Waarschijnlijk overlapt dit met de voorgaande 6%.



**Figuur 7.** Problematisch gebruik van verschillende internettoepassingen (percentage ten opzichte van alle jongeren) In de onderstaande figuur 8 wordt duidelijk dat de verschillen tussen jongens en meisjes ook gelden voor problematisch gebruik.

- Jongens geven vaker aan problematisch te gamen dan meisjes (7% tegen 1%), terwijl meisjes eerder aangeven dat ze problemen

ervaren met het gebruik van sociale media (9% tegenover 4%). Dit verschil geldt ook voor mobiel gebruik sociale media (7% ten opzichte van 3%).



**Figuur 8.** Problematisch gebruik van verschillende internet-toepassingen, verdeeld naar geslacht (alleen 2012, percentage ten opzichte van de gehele groep per sekse).



## Referenties

1. Centraal Bureau voor de Statistiek. Verdere groei mobiel internetgebruik. *CBS Persbericht*. 2012:1-3. Available at: <http://www.cbs.nl/nl-nl/menu/themas/dossiers/jongeren/publicaties/artikelen/archief/2012/2012-060-pb.htm>.
2. Dinjens M. Sociale media junk op komst – Metro. *Metro Nieuws*. 2012. Available at: <http://www.metronieuws.nl/nieuws/social-media-junk-op-komst/SrZljx!2PCec3y6QT5z/>. Accessed October 25, 2012.

3. Ter Bogt TFM, Nikken P. Beeldschermverslaving: reden tot zorg? [NJI lezingencyclus "Opgroeien tussen praktijk en wetenschap"]. 2012. Available at: <http://www.nji.nl/smartsite.dws?id=141842>.
4. Meerkerk G-J, Van den Eijnden RJJM, Van Rooij AJ. *Factsheet Monitor Internet en Jongeren: Compulsief Internetgebruik onder Nederlandse Jongeren [Monitor Internet and Youth: Compulsive Internet Use Among Dutch Youth]*. Rotterdam: IVO; 2006. Available at: <http://bit.ly/hLhWix>.
5. Van Rooij AJ, Schoenmakers TM, Meerkerk G-J, Van de Mheen D. *Factsheet Monitor Internet en Jongeren 2006-2009: Wat doen jongeren op internet en hoe verslavend is dit? [Monitor Internet and Youth. Activities of adolescents on the internet: how addictive are they?]*. Rotterdam: IVO; 2009. Available at: <http://bit.ly/eLuX3>.
6. Van Rooij AJ, Van den Eijnden RJJM. *Monitor Internet en Jongeren 2006 en 2007. Ontwikkelingen in internetgebruik en de rol van opvoeding [Monitor Internet and Youth 2006 and 2007. Developments in Internet Use and the Role of Parenting]*. Rotterdam: IVO Reeks 54; 2007. Available at: <http://bit.ly/eUubibi>.
7. Van den Eijnden RJJM, Vermulst AA, Van Rooij AJ, Meerkerk G-J. *Factsheet Monitor Internet en Jongeren. Pesten op Internet en het psychosociale welbevinden van jongeren [Monitor Internet and Youth. Bullying on the Internet and psychosocial youth well-being]*. Rotterdam: IVO; 2006. Available at: <http://bit.ly/c25eGn>.
8. Van Rooij AJ, Schoenmakers TM, Meerkerk G-J, Van de Mheen D. *Factsheet Monitor Internet en Jongeren. Videogames en Nederlandse jongeren [Monitor Internet and Youth. Video games and Dutch Youth]*. Rotterdam: IVO; 2008. Available at: <http://bit.ly/ihp9PG>.
9. Van Rooij AJ, Meerkerk G-J, Schoenmakers TM, Van den Eijnden RJJM, Van de Mheen D. *Factsheet Monitor Internet en Jongeren. Ontwikkelingen in het internetgebruik van Nederlandse Jongeren [Monitor Internet and Youth. Developments in Internet Use among Dutch Youth]*. Rotterdam: IVO; 2008. Available at: <http://bit.ly/hrxg0j>.
10. Van Rooij AJ, Schoenmakers TM, Van de Mheen D. *Factsheet Monitor Internet en Jongeren 2006-2010. Nederlandse jongeren op internet: applicaties, (overmatig) gebruik, en de relatie met middelengebruik*. Rotterdam: IVO; 2011. Available at: <http://bit.ly/nvZozc>.
11. Wikipedia. Habbo. *Wikipedia.org*. 2012. Available at: <http://en.wikipedia.org/wiki/Habbo>. Accessed December 4, 2012.
12. Meerkerk G-J, Van den Eijnden RJJM, Vermulst AA, Garretsen HFL. The compulsive internet use scale (CIUS): Some psychometric properties. *CyberPsychology & Behavior*. 2009;12(1):1-6.
13. Van Rooij AJ, Schoenmakers TM, Van den Eijnden RJJM, Vermulst AA, Van de Mheen D. Video game addiction test: validity and psychometric characteristics. *Cyberpsychology, behavior and social networking*. 2012;15(9):507-11. Available at: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/22900926>. Accessed October 16, 2012.
14. Meerkerk G-J. *Pwned by the internet. Explorative research into the causes and consequences of compulsive internet use [PhD thesis]*. Rotterdam: Erasmus University Rotterdam; 2007. Available at: <http://repub.eur.nl/res/pub/10511/>.



Center  
for  
**Behavioral**  
**Internet**  
**Science**

Wij ondersteunen professionals met wetenschappelijke kennis over de sociale en psychologische kant van internetgebruik – [internetscience.nl](http://internetscience.nl)



wetenschappelijk bureau voor  
onderzoek, expertise en advies  
op het gebied van **leefwijzen**,  
**verslaving** en daaraan gerelateerde  
maatschappelijke ontwikkelingen

Heemraadssingel 194  
3021 DM Rotterdam  
T 010 425 33 66  
F 010 276 39 88  
[Secretariaat@ivo.nl](mailto:Secretariaat@ivo.nl)  
[www.ivo.nl](http://www.ivo.nl)