



IVO

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



FACTSHEET

MONITOR INTERNET EN JONGEREN 2006-2009

Wat doen jongeren op internet en hoe verslavend is dit?

Antonius J. van Rooij, Tim M. Schoenmakers, Gert-Jan Meerkerk,
Dike van de Mheen

Deze studie is mede mogelijk gemaakt met financiële steun van
ZonMw, Stichting Volksbond Rotterdam, Tactus Verslavingszorg,
en Stichting Kennisnet.

IVO, november 2009

Inleiding

Internet is een geaccepteerd onderdeel van het dagelijks leven geworden. Of het nu gaat om studie, werk, of belastingaangifte: vrijwel iedereen heeft met internet te maken. Daarnaast heeft het internet - in al zijn verschijningsvormen - een belangrijke rol gekregen in de vrije tijd. Mensen vermaken zich op internet en komen op nieuwe manieren met elkaar in contact.

Na een eerste periode van angst en onzekerheid over het vereenzamende effect dat computers en internet zouden hebben, bleek onder andere uit onderzoek van IVO dat het internet door Nederlandse jongeren uiteindelijk vooral voor sociale activiteiten wordt benut¹. Het internet brengt jongeren bij elkaar. In die zin heeft er een belangrijke omslag in het mediadiet van jongeren plaatsgevonden: het voorheen belangrijkste medium televisie was in feite niet sociaal.



In de praktijk komen jongeren via een brede verscheidenheid aan internet-toepassingen met elkaar - en met de rest van de wereld - in contact. Hoewel alle applicaties gebruik maken van hetzelfde internet verschillen ze onderling sterk. De kwaliteit, hoeveelheid en rijkheid van de gedeelde informatie verschilt bijvoorbeeld sterk per internetapplicatie. Vergelijk bijvoorbeeld Twitter, waar berichten van slechts 140 tekens worden uitgewisseld, met email waar het aantal tekens onbeperkt is. Of vergelijk de langzame communicatie via email met het snelle, directe contact via chatten of de webcam. Door toenemende bandbreedte is het nu zelfs mogelijk volledig geïntegreerd 'real-time' samen te werken of te spelen. We kunnen hierbij denken aan brainstormsessies waarbij een team gezamenlijk aan eenzelfde document werkt vanuit verschillende locaties of aan virtuele online werelden zoals Runescape of World of Warcraft.

Met grotere gebruiksvriendelijkheid van computers en bandbreedte van het internet valt te verwachten dat de verscheidenheid aan applicaties alleen maar groter wordt. Kijk voor een blik in de toekomst bijvoorbeeld eens naar de experimentele dienst Google Wave², waarin tekst, audio, en visuele informatie naadloos met elkaar verweven worden om samen te werken via internet.

Hoewel er op internet van alles te doen is, zijn er ook risico's verbonden aan het gebruik van internetapplicaties. Eén van die risico's is compulsief gebruik³. Onder compulsief gebruik verstaan we de mate waarin internetten verslavende trekken begint te vertonen, waardoor andere delen van het leven schadelijke gevolgen gaan ondervinden van het internetten. Compulsief internetgebruikende jongeren hebben moeite om te stoppen met internetten, zijn continu met internet bezig, ook als ze niet achter de computer zitten, en voelen zich slecht als ze lang niet kunnen internetten. Eerder IVO onderzoek liet zien dat compulsief internetgebruik voorkomt onder drie tot vier procent van de Nederlandse jongeren en dat compulsieve internetters er psychologisch en sociaal slechter aan toe zijn¹.

Omdat de verschillende activiteiten allemaal een eigen aard hebben is het waarschijnlijk dat de ene activiteit meer risico op compulsief gebruik heeft dan de ander. Eerder IVO onderzoek liet zien dat vooral MSN^{4,5} en Gamers^{6,7} een rol spelen, maar er is weinig bekend over de relatieve rol van verschillende applicaties ten opzichte van elkaar.

Onderzoeksvragen

De kracht van een herhalend onderzoek, zoals het Monitoronderzoek Internet en Jongeren, is dat ontwikkelingen en trends in het internetgebruik in kaart kunnen worden gebracht over de jaren heen. In deze factsheet komen dan ook twee onderzoekslijnen bij elkaar. Ten eerste worden de verschillende applicaties en de ontwikkelingen in het gebruik hiervan over de laatste vier jaar uitgewerkt, in aansluiting op de factsheet uit 2008¹. Ten tweede worden de ontwikkelingen in compulsief

internetgebruik nader uitgewerkt voor 2006 tot en met 2009. Tot slot worden de twee lijnen bij elkaar gebracht: wat is de relatieve bijdrage van de verschillende applicaties aan compulsief internetgebruik? Anders gezegd: welke applicatie is het meest "verslavend"?

Hieruit volgen deze onderzoeksvragen:

- Hoeveel tijd besteden Nederlandse jongeren aan internetgebruik, en welke internetapplicaties worden vooral gebruikt? Wat zijn hierin de ontwikkelingen van 2006 tot en met 2009?
- Hoeveel jongeren in Nederland maken compulsief gebruik van het internet? Wat zijn de ontwikkelingen hierin van 2006 tot en met 2009?
- Welke internetapplicaties spelen de grootste rol als het gaat om compulsief internet gebruik?

Onderzoeksmethode

In 2009 voerde IVO voor de vierde keer het jaarlijkse onderzoek "Monitor Internet en Jongeren" uit. Met behulp van dit herhalende vragenlijstonderzoek worden trends en ontwikkelingen in het internetgebruik van jongeren gevolgd. De vierde meting is wederom in de periode maart - april uitgevoerd. Er is één nieuwe school voor het voortgezet onderwijs geworven, terwijl drie scholen er voor kozen om niet nog een jaar mee te doen (waarvan twee nieuwe deelnemers uit 2008). In aansluiting op de eerdere metingen ging het ook in 2009 uitsluitend om het voortgezet onderwijs. Uiteindelijk zijn er iets meer dan 4000 ingevulde vragenlijsten verwerkt, afkomstig van tien scholen verspreid over het hele land.

Met uitzondering van de laatste paragraaf ('Compulsief internetgebruik voorspeld') gaan de resultaten telkens over de eerste twee klassen van het voortgezet onderwijs omdat deze in elk van de vier metingen zijn meegenomen. Het betrof de volgende aantallen leerlingen: 3345 (2006), 2610 (2007), 3170 (2008), en 2533 (2009). In deze rapportage worden uitkomsten gerapporteerd die representatief zijn voor de landelijke situatie. Dit is gedaan door de onderzoeksgegevens te wegen op landsregio, sekse, etniciteit, opleidingsniveau en leerjaar (en indirect dus leeftijd).

Voor het meten van compulsief internetgebruik wordt de voor adolescenten aangepaste versie van de Compulsive Internet Use Scale gebruikt^{7,8}. Deze vragenlijst meet in hoeverre jongeren hun internetgebruik onder controle hebben. Vragen zijn onder andere: "Hoe vaak ga je langer door met internetten, terwijl je je had voorgenomen om te stoppen?" en "Hoe vaak raffel je je huiswerk af om te kunnen internetten?". Wanneer jongeren gemiddeld meer dan "soms" als antwoord geven op veertien van dit soort vragen wordt hun gedrag als compulsief gezien. Hierbij moet worden benadrukt dat dit slechts een schatting geeft van de probleemgroep: het is niet mogelijk om een klinische diagnose te stellen met een dergelijke vragenlijst.

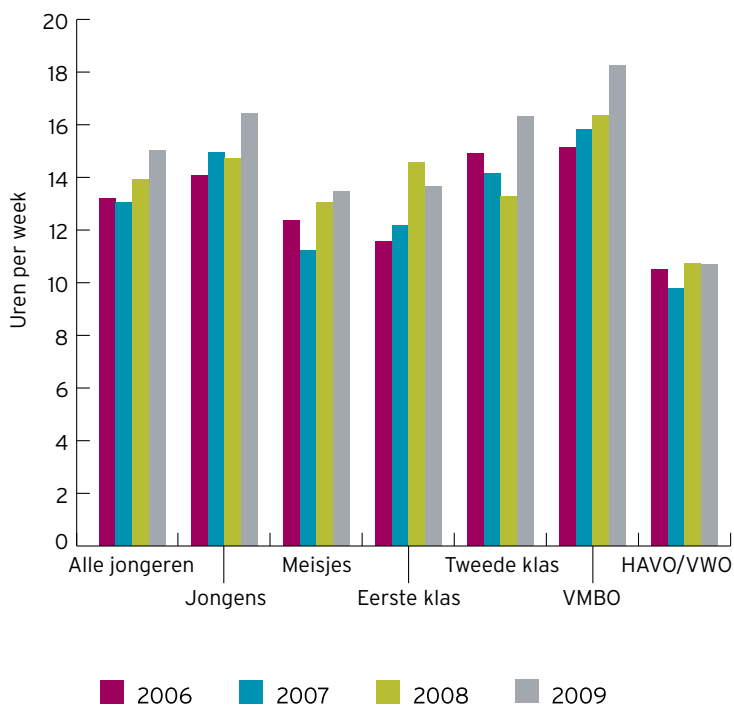
Resultaten

Internetgebruik in de vrije tijd

Het internetgebruik in de vrije tijd onder jongeren in de eerste (13 jaar oud) en tweede klas (14 jaar oud) van het voortgezet onderwijs stijgt onder steeds. Zoals blijkt uit onderstaande figuur 1 is het gemiddelde internetgebruik in uren per week tussen 2006 en 2009 gemiddeld bijna 2 uur gestegen, van iets meer dan 13 uur naar 15 uur per week.

Figuur 1 laat daarnaast zien dat er ook op sekse, leerjaar (leeftijd) en op opleidingsniveau verschillen zijn. Jongens besteden iets meer tijd aan internetten (16,5 uur in 2009) dan meisjes (14,5 uur in 2009) en de tweede klas (18,3 uur in 2009) besteedt gemiddeld iets meer tijd aan internet dan de eerste klas (16,3 uur in 2009) met uitzondering van 2008. Het grootste verschil wordt gevonden tussen opleidingsniveaus: jongeren op het VMBO (18,3 uur in 2009) besteden meer tijd aan internetten dan jongeren op het HAVO/VWO (10,7 uur in 2009). Dit verschil in opleidingsniveau is te vinden over alle vier de jaren en neemt toe tussen 2006 en 2009 doordat het internetgebruik door VMBO jongeren is toegenomen terwijl het voor HAVO/VWO nagenoeg gelijk is gebleven.

Figuur 1. Internetgebruik in uren per week voor 2006, 2007, 2008 en 2009



Internetapplicaties

De onderstaande tabel 1 geeft een kort en schematisch overzicht van de verschillende internetapplicaties die zijn meegenomen in het onderzoek. Offline spelletjes zijn ter referentie meegenomen en zijn geen internetactiviteit, terwijl online poker en Youtube in 2009 voor het eerst zijn meegenomen.

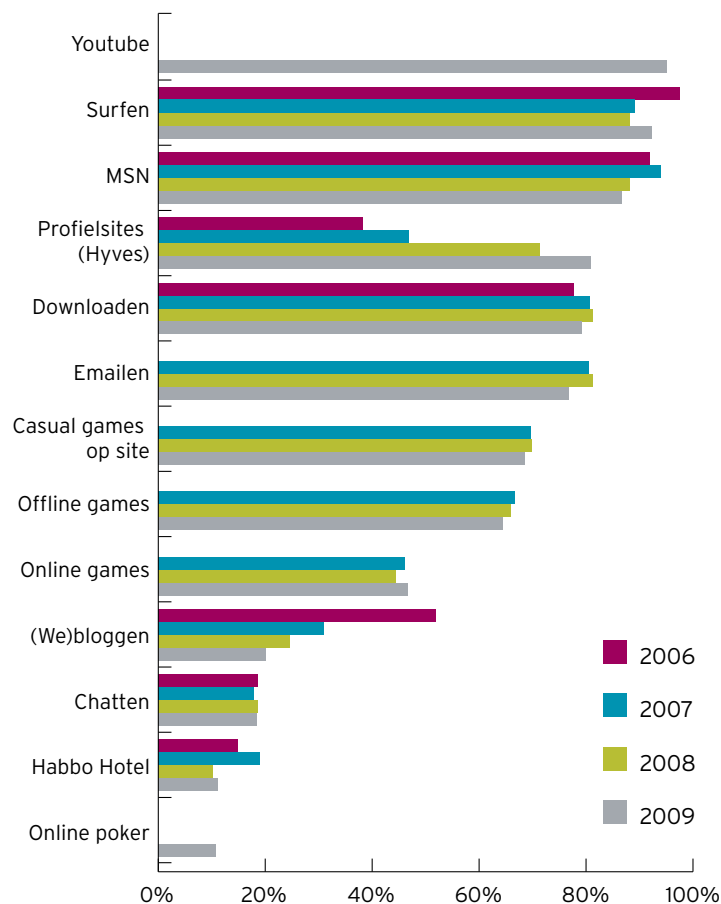
Tabel 1. Schematisch overzicht van Internetapplicaties

Naar informatie zoeken of surfen	Surfen of zoeken naar informatie op internet is één van de kernactiviteiten op het internet. Hiervoor wordt altijd een zogenaamde "webbrowser" applicatie gebruikt. Bekende voorbeelden zijn Internet Explorer (Microsoft), Firefox (Mozilla), Safari (Apple) en Chrome (Google). Deze activiteit is belangrijk en wordt steeds belangrijker: browsers worden namelijk steeds krachtiger en kunnen nu ook simpele programma's draaien.
Emailen	E-mailen, oftewel digitale post, is naast surfen één van de oudste en bekendste functies van het internet. E-mail is ondertussen ook goed geïntegreerd geraakt in de samenleving: scholen maken er gebruik van voor het inleveren van huiswerk en veel bedrijven beginnen facturen via email te versturen.
Instant Messaging (MSN-en / Live messenger)	MSN / Live messenger is de meest populaire applicatie onder jongeren voor instant messaging. Andere voorbeelden zijn Google Talk en ICQ. Bij instant-messaging communiceren direct met elkaar door middel van korte tekstberichten. In feite is dit een meer persoonlijke vorm van ouderwetse anonieme chatbox; slechts goedgekeurde vrienden verschijnen op de lijst met contacten. Audio en videomogelijkheden zijn er tegenwoordig ook, waarmee de concurrentie met de internettelefoon wordt aangegaan (Skype).
Chatten (anoniem)	Gezien de populariteit en gebruiksvriendelijkheid van MSN, waarmee je gemakkelijk met (min of meer) bekenden kunt communiceren, is het niet verbazingwekkend dat het chatten in anonieme chatrooms niet zo populair meer onder jongeren. Chatten is net iets anders dan MSN, je kunt namelijk min of meer passief in een kanaal rondhangen en toekijken wat anderen bespreken terwijl je met MSN vaak 1-op-1 deelnemer bent.
Downloaden van muziek, films, foto's of programma's	Met de toenemende bandbreedte van internetverbindingen in Nederland wordt het steeds gemakkelijker om allerlei zaken te downloaden: muziek, foto's, softwareprogramma's, en zelfs complete speelfilms behoren tot de mogelijkheden. Hoewel legale downloaddiensten in Europa in opkomst zijn (Steam, iTunes), gaat het hier waarschijnlijk regelmatig om illegaal materiaal.

Profielites. Hyves, Facebook, CU2, Sugababes, etc.	Met profielites wordt gedeeld op websites waar jongeren een profiel over zichzelf maken met allerlei informatie over hobby's, interesses en dergelijke. Deze profielen zijn steeds vaker afgeschermd voor onbekenden, en kunnen met elkaar verbonden worden zodat er online sociale netwerken van bekenden en vrienden ontstaan. Bekende voorbeelden zijn Hyves en Facebook. Online forums worden hier in dit onderzoek ook onder geschaard.
Habbo hotel	Habbo Hotel is een 3D-omgeving waarin deelnemende jongeren door een tekenfilmfiguurtje (een avatar) worden gerepresenteerd. Het voornaamste doel is chatten met anderen, maar men kan tegen betaling (via de mobiele telefoon) bijvoorbeeld ook meubels voor de eigen virtuele hotelkamer aanschaffen.
Weblog maken/ bezoeken, b.v. MSN-spaces of web-log.nl	Het maken of bezoeken van een Weblog (bijvoorbeeld MSN-spaces of web-log.nl) is een variant op de profielites. Het kenmerkende verschil is dat een weblog niet zozeer een profiel van de persoon geeft, maar meer een soort elektronisch dagboek is. Mensen schrijven in hun weblog ervaringen op om ze via het internet met anderen te delen.
Youtube of andere sites met filmpjes	Streaming video - videomateriaal dat in één keer afgespeeld wordt vanaf het internet naar de computer - is één van de meest populaire internetapplicaties. Het gaat hier om allerlei materiaal, maar het zijn (voorlopig) vaak nog wel over korte filmpjes en muziekvideo's.
Online pokeren	Hoewel de grootste mediahype over poker voorbij lijkt in 2009 blijft het mogelijk om via internet online poker te spelen - vaak op buitenlandse sites omdat Nederlandse aanbieders het niet lokaal mogen aanbieden. Voor jongeren is hierbij een grote drempel dat het gaat soms gaat om echt geld en dat er dus een creditcard nodig kan zijn.
Spellen waarin je online met anderen samen speelt	Multiplayer online games zijn spellen waarin je online - dus over het internet - met (anonieme) anderen samen speelt. Bekende voorbeelden zijn Runescape, World of Warcraft en Call of Duty.
Kleine spelletjes op sites (casual games)	Met de opkomst van het internet is het mogelijk geworden om laagdrempelig en gratis kleine spelletjes op websites te spelen in de webbrowser. Denk bijvoorbeeld aan Zylom.nl of Spele.nl. Deze "browser-games" worden apart genoemd omdat ze populair blijken te zijn onder jongeren.
Offline spelletjes, dus zonder Internet	Een offline game is het meest basale en meest bekende type game. De speler speelt hierbij zonder internet ("offline") op een computer of console. Meestal zonder sociaal contact (single player), maar soms ook met meerdere mensen achter één systeem. Klassieke voorbeelden zijn Super Mario, Pacman, en Streetfighter.

Figuur 2 bevat een overzicht van het gemiddelde gebruik van de verschillende internetapplicaties door jongeren voor 2006 tot en met 2009. Het gaat hier om het percentage jongeren dat de applicatie wel eens gebruikt (de rest geeft aan de applicatie niet te gebruiken). De meest opvallende trend is de doorlopende opkomst van profielites die steeds populairder worden. Youtube, in 2009 voor het eerst meegenomen in het onderzoek, blijkt eveneens een zeer veelgebruikte applicatie te zijn. Online pokeren, eveneens nieuw, wordt door 10% van de jongeren gebruikt.

Figuur 2. Percentage jongeren dat een bepaalde applicatie gebruikt

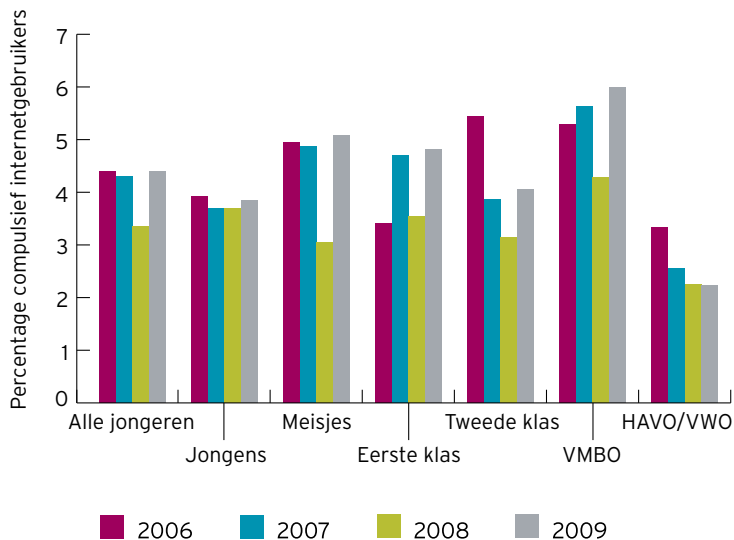


Compulsief Internetgebruik

Uit eerder onderzoek weten we dat er een percentage jongeren is dat niet in staat is om het internetgebruik onder controle te houden. In de onderstaande figuur 3 worden de ontwikkelingen in compulsief internetgebruik over de laatste vier jaar in kaart gebracht. Hoewel er schommelingen te zien zijn in het percentage blijkt het compulsief

internet gebruik over de jaren heen statistisch gezien stabiel te zijn - het schommelt rond de 4%^a. Het VMBO scoort net als op het aantal uren internetgebruik hoger dan HAVO/VWO: over alle jaren heen is het percentage compulsieve internetters op het VMBO hoger dan op het HAVO/VWO.

Figuur 3: Compulsief internetgebruik tegen over sekse, klas, en opleidingsniveau (2006 tot 2009)



Compulsief internetgebruik voorspeld vanuit de verschillende applicaties

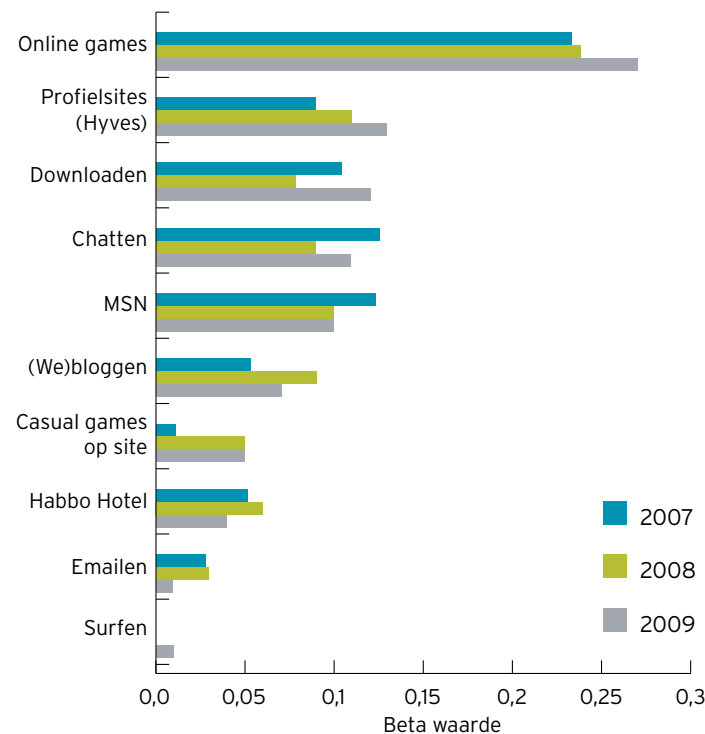
We hebben onderzocht welke internetapplicaties samenhangen met compulsief internetgebruik en dus mogelijk bijdragen aan het veroorzaken ervan. Deze analyse is gebaseerd op de jaren 2007, 2008, en 2009. Dit omdat gamen in 2007 voor het eerst in subtypen is gesplitst. Omdat 2006 uitvalt, wordt het ook mogelijk om de analyse op een iets grotere groep te doen: de eerste drie klassen van het voortgezet onderwijs doen mee. Online poker en Youtube zijn pas vanaf 2009 zijn meegenomen en worden niet in de analyse opgenomen. In figuur 4 wordt de samenhang van de verschillende activiteiten met compulsief internetgebruik duidelijk gemaakt door de uitkomst van een statistisch regressiemodel te presenteren^b. In dit model wordt gekeken of het aantal dagen dat per week aan een activiteit wordt besteed samenhangt met de mate van compulsief internetgebruik.

^a Elke statistische schatting heeft een foutmarge. Voor deze figuur 3 betekent dit dat het lijkt alsof er verschillen zijn tussen de jaren voor alle jongeren, maar deze blijken niet significant te zijn.

^b Er wordt gecontroleerd voor geslacht, leeftijd, opleidingsniveau en etniciteit.

Het blijkt dat compulsief internetgebruik in de afgelopen drie jaar het best wordt voorspeld door online gamen^c. Email, surfen en casual games (in 2009) hangen niet samen met compulsief internetgebruik (voorspelling is niet significant). Naast online gamen spelen de sociale netwerken (profielites en weblogs) en instant messaging (zowel instant messenger als chatten) een rol in het voorspellen van compulsief gebruik. In nadere analyse blijken MSN, Downloaden, en Sociale netwerken onderling vrij sterk met elkaar samen te hangen^d. Dit doet vermoeden dat het hier gaat om activiteiten gaat die tegelijk worden gedaan. MSN kan ook op de achtergrond actief zijn, zo ook downloaden.

Figuur 4: Predictie van Compulsief Internetgebruik



Conclusie

Het internetgebruik onder Nederlandse jongeren stijgt. Tussen 2006 en 2009 is het gemiddelde gebruik 2 uur gestegen, naar gemiddeld 15 uur per week. Jongens lijken iets meer te internetten dan meisjes en jongeren uit een hogere klas internetten vaak iets meer dan jongeren uit

^c Een waarde van bijvoorbeeld 0,25 op gamen betekent praktisch dat als jongeren twee dagen per week extra aan gamen besteden, dat de score van CIUS 0,25 punten omhoog gaat (CIUS wordt gemeten op een schaal van 1 tot 5).

^d Spearman's bivariate correlaties hoger dan 0.40 ($p < 0.01$).



een lagere klas. Het meest opvallende verschil is gevonden in het opleidingsniveau: jongeren op het VMBO besteden gemiddeld bijna acht uur per week meer aan internetten dan jongeren op het HAVO/VWO. Dit verschil zou te maken kunnen hebben met omgevingsfactoren zoals een lagere sociaal economische status van het gezin, waardoor er bijvoorbeeld minder ruimte is voor andere (duurdere) activiteiten. Het verschil neemt overigens tussen 2006 en 2009 alleen maar toe. Gezien deze groei is het belangrijk om te weten wat jongeren zoal doen op internet - en wat hierbij de risico's en gevolgen zijn.

De verschillende populaire internetapplicaties laten zich indelen in het zoeken van informatie (bv. Youtube, surfen, downloaden), en sociale activiteiten (bv. instant messaging, online gamen, profielsites, emailen). De meest opvallende verandering in het gebruik van applicaties is de doorlopende groei van het gebruik van profielsites: ondertussen gebruikt 80% van de jongeren profielsites. Dit is een groei van 40% in vier jaar. Hoewel online poker minder gebruikt wordt dan de andere applicaties, is 10% toch aanzienlijk voor een toepassing die veel weg heeft van gokken. Daarnaast zou de uitkomst kunnen betekenen dat deze jongeren online spelen met echt geld via credit card (van een volwassene).

Wat betreft compulsief gebruik van het internet blijkt dat het percentage stabiel is over de jaren heen. De schatting van het percentage compulsieve internetters ligt in alle vier de jaren rond de 4%. Opvallende uitkomst is wel dat het VMBO ook dit jaar weer hoger scoort: over alle jaren heen is het percentage compulsieve internetters hoger op het VMBO. Uit ander onderzoek is bekend dat VMBO jongeren wat betreft leefstijl en psychische factoren ongezonder scoren dan HAVO/VWO (meer alcohol, roken, cannabis, meer onveilige seks)⁹. Het hogere percentage compulsief internetgebruikers kan enerzijds duiden op een hogere verslavingsgevoeligheid van deze leerlingen. Anderzijds

wordt er over het algemeen meer geïnternet in deze groep dus lopen de jongeren die gevoelig zijn voor het ontwikkelen van compulsief internetgebruik meer kans het te ontwikkelen.

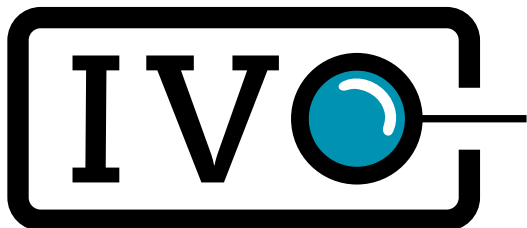
Online gamen blijkt veruit de sterkste voorspeller te zijn van compulsief internetgebruik. Daarbij bleek vorig jaar al uit ons onderzoek⁶ dat het percentage compulsief internetgebruikers onder online gamers hoger ligt dan de algemene prevalentie onder jongeren. Dit samen betekent dat online gamen waarschijnlijk een sterke rol speelt in het ontstaan van compulsief internetten, maar ook dat deze activiteit specifieke aandacht verdient in verder onderzoek naar de verslavingsgevoeligheid van internetapplicaties. Naast online gamen zijn vooral profielsites en MSN sterke voorspellers en deze lijken ook nog eens vaak tegelijkertijd gedaan te worden. Maar het wordt nog complexer, want profielsites zoals Facebook en Hyves bieden tegenwoordig ook instant messaging functionaliteit en kleine spellen aan waarmee activiteiten in elkaar gaan overlopen.

Samenvattend: het internet wordt steeds meer onderdeel van het dagelijks leven voor jongeren. Het zoeken naar informatie en sociaal contact staan centraal in het gebruik, maar ook vermaak speelt een grote rol. Vooral jongeren op het VMBO lijken een risicogroep voor het ontwikkelen van compulsief internetgebruik. Online games zijn een risico applicatie als het gaat om compulsief internetten, maar ook communicatietoepassingen spelen een rol. Waarschijnlijk moeten we in toekomstig onderzoek niet meer spreken van compulsief internetten, maar eerder van compulsief online gamen of compulsief online communiceren.



Referenties

1. Van Rooij AJ, Meerkerk GJ, Schoenmakers T, Van den Eijnden RJJM, Van de Mheen D. Monitor Internet en Jongeren. Ontwikkelingen in het internetgebruik van Nederlandse Jongeren. Rotterdam: IVO; 2008.
2. Google Wave - Communicate and collaborate in real time [Internet]. 2009 [2009 Oct 20]; Zie: <http://wave.google.com/>
3. Meerkerk GJ, Van den Eijnden RJJM, Vermulst AA, Garretsen HFL. The Compulsive Internet Use Scale (CIUS): Some Psychometric Properties. *CyberPsychology & Behavior*. 2009;12(1):1-6.
4. Van den Eijnden RJ, Meerkerk GJ, Vermulst AA, Spijkerman R, Engels RC. Online communication, compulsive Internet use, and psychosocial well-being among adolescents: a longitudinal study. *Developmental Psychology*. 2008;44(3):655-65.
5. Van den Eijnden RJJM, Vermulst AA. Online communicatie en het psychosociale welbevinden van jongeren. In: De Haan J, Van 't Hof C, editors. *Jaarboek ICT en Samenleving*. Amsterdam: Boom; 2006. p. 25-40.
6. Van Rooij AJ, Schoenmakers T, Meerkerk GJ, Van de Mheen D. Monitor Internet en Jongeren. Videogames en Nederlandse jongeren. Rotterdam: IVO; 2008.
7. Van Rooij AJ, Van den Eijnden RJJM. Monitor Internet en Jongeren 2006 en 2007. Ontwikkelingen in Internetgebruik en de Rol van Opvoeding. Rotterdam: IVO; 2007.
8. Van den Eijnden R, Spijkerman R, Vermulst A, Van Rooij T, Engels R. Compulsive Internet Use Among Adolescents: Bidirectional Parent-Child Relationships. *Journal of Abnormal Child Psychology* [Internet]. 2009 Sep; <http://dx.doi.org/10.1007/s10802-009-9347-8>
9. Schrijvers CTM, Schoemaker CG. Spelen met gezondheid. Leefstijl en psychische gezondheid van de Nederlandse jeugd. Rijksinstituut voor Volksgezondheid en Milieu (RIVM); 2008.



IVO
Heemraadssingel 194
3021 DM Rotterdam
T 010 425 33 66
F 010 276 39 88
Secretariaat@ivo.nl
www.ivo.nl

