

Rapport D1: State-of-the-art betreffende mediagebruik bij jongeren en jongvolwassenen in België, Vlaanderen en Brussel

Vlieghe, Joachim

Vrije Universiteit Brussel

De Troyer, Olga

Vrije Universiteit Brussel

Dit rapport maakt deel uit van het EUFEDER 2014-2020 project TICKLE

Adaptive Persuasive ICT Tools to Tackle School Burnout Among Youngsters in Brussels

Met de steun van het Europees Fonds voor Regionale Ontwikkeling (EFRO)



La Région et l'Europe investissent dans votre avenir ! • Het Gewest en Europa investeren in uw toekomst!



Abstract

In dit state-of-the-art rapport geven we een overzicht van de resultaten van het bestaande onderzoek naar mediagebruik bij jongvolwassenen in België, Vlaanderen en Brussel uitgevoerd tussen 2010 en 2015. In het eerste deel van het rapport hebben we aandacht voor een aantal belangrijke vereisten die het mediagebruik voorafgaan, meer bepaald: toegang, competenties en percepties. In het tweede deel hebben we aandacht voor het eigenlijke gebruik, beginnend bij de algemene aanwending van de beschikbare infrastructuur. We kijken in het tweede deel tevens naar het gebruik van verschillende apparaten en het internet in het kader van specifieke activiteiten en contexten: vergaring van informatie, communicatie en vrijetijdsbesteding. In het derde deel hernemen we met een korte samenvatting om vervolgens in het vierde deel van het rapport tot een aantal conclusies te komen, waaronder de vaststelling dat jongeren een sterke voorkeur hebben voor mobiele apparaten.

Keywords: *mediagebruik, jongeren, jongvolwassenen, internet, games, sociale media*

Inhoudstafel

Inleiding	1
Belangrijke vereisten	3
Toegang.....	3
Internet	4
Apparaten	6
Competenties.....	10
Percepties	15
Gebruik	17
Infrastructuur.....	17
Apparaten	17
Internet	21
Applicaties	23
Informatie, leren en werken	25
Communicatie.....	29
Vrije tijd en entertainment	33
Samenvatting.....	42
Conclusies.....	47
Extended English summary	49
Bibliografie	55
Eindnoten	56

Inleiding

In dit rapport belichten we de state-of-the-art van het onderzoek in België, Vlaanderen en Brussel met betrekking tot het mediagebruik van jongvolwassenen in de periode van 2010 tot en met 2015. Het rapport maakt deel uit van het onderzoek in kader van het EUFEDER 2014-2020 project *Adaptive Persuasive ICT Tools to Tackle School Burnout Among Youngsters In Brussels*. Op basis van dit onderzoek zal gewerkt worden aan de ontwikkeling van innovatieve ICT tools die kunnen helpen bij het (re)activeren en motiveren van jongeren die kampen met schoolmoeheid. De studie moet op die manier leiden tot een flexibele en kosteneffectieve aanpak voor de preventie van schoolmoeheid.

De onderzoekers willen in dit project optimaal gebruik maken van de hedendaagse technologieën en de populariteit van digitale media. Uit eerder onderzoek is immers reeds veelvuldig gebleken dat deze technologieën en media heel mat mogelijkheden bieden aan kinderen, jongeren en volwassenen om deel te nemen aan cultuur en zich te engageren in spontane leerprocessen (zie ook Vlieghe, 2014). Regelmatige deelname aan dergelijke leerprocessen heeft vaak een positieve invloed op het zelfvertrouwen en de intrinsieke motivatie van de lerenden om zich te engageren in levenslang leren. Dit kan op haar beurt een positieve invloed hebben op het verminderen van schoolmoeheid.

Voor de onderzoekers zich aan hun taak kunnen kwijten moeten zij uiteraard een duidelijk beeld krijgen van de context waarin zij te werk zullen gaan. Om dit te verwezenlijken werden bij aanvang van het project een aantal verkennende studies opgezet. Die studies peilden onder meer naar de beïnvloedende factoren voor het ontwikkelen van schoolmoeheid, de bestaande preventieve en remediërende aanpakken, de beschikbare technologieën en ontwerpstrategieën, alsook naar de bestaande media en het mediagebruik bij jongeren en jongvolwassenen. Dit rapport

is het resultaat van de laatstgenoemde studie die een literatuurstudie omvat van de verscheidene grootschalige onderzoeken met betrekking tot ICT-tools en het gebruik ervan. De onderzoeken die in deze studie werden opgenomen werden allen in de afgelopen 5 jaar uitgevoerd en richten zich op België, Vlaanderen en/of Brussel. Het betreft meer bepaald:

- *ICT Monitor 2015 Burgers: Digitale Geletterdheid, Vaardigheden en Inclusie*
- *Apestaartjaren 5*
- *digiMeter: Measuring Digital Media Trends in Flanders*
- *MICTIVO 2012: Monitor voor ICT-Integratie in het Vlaamse Onderwijs (Secundair Onderwijs)*

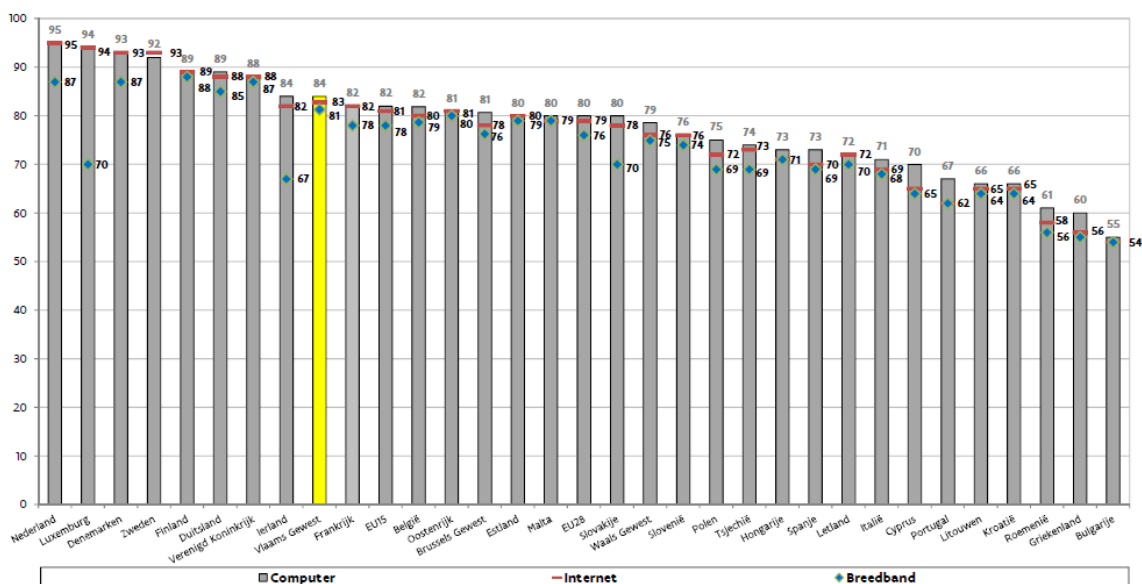
Belangrijke vereisten

Er zijn uiteraard een aantal belangrijke vereisten die het gebruik van digitale media voorafgaan. De voornaamste vereisten zijn toegang tot de nodige materialen, beschikken over de nodige kennis en vaardigheden, en natuurlijk ook bereid zijn om digitale media te gebruiken. In dit onderdeel van het rapport bespreken we in hoeverre aan deze vereisten voldaan is binnen Belgische, Vlaamse en Brusselse huishoudens met kinderen (HHM).

Toegang

De eerste en belangrijkste vereiste die het eigenlijke mediagebruik vooraf gaat is de toegang tot media. Op het gebied van toegang tot digitale media (i.e. ICT) doet België het globaal gezien behoorlijk goed. Zoals blijkt uit onderstaande grafiek (Figuur 1) evenaren huishoudens uit België, alsook het Vlaamse en het Brussels Gewest, het Europees gemiddelde (EU28) wat betreft de toegang tot computers, internet en breedband verbindingen. In deze sectie willen we die resultaten in wat meer detail bekijken om zicht te krijgen op ICT infrastructuur die ter beschikking staat van jongvolwassenen in België, Vlaanderen en Brussel.

Figuur 1 - Aandeel huishoudens met ICT-toegang, internationale vergelijking, in 2013 (Moreas, 2015, p. 15).



Internet

Uit verscheidene onderzoeken blijkt dat een groot percentage van de huishoudens in België beschikt over een internetverbinding. Volgens de *ICT-monitor 2015 Burgers* rapporten 94% van de Belgische HHM dat ze beschikken over een verbinding met het internet. Tussen de verschillende gewesten is er wel een duidelijk verschil merkbaar. Terwijl 97% van de Vlaamse HHM beschikken over een internet verbinding, blijkt dat voor HHM in het Brusselse gewest slechts 90% te zijn. Binnen die groepen maakt 98% gebruik van een vaste breedbandverbinding en 18% (voor Brussel) tot 34% (voor Vlaanderen) van een mobiele breedbandverbinding (zie Tabel 1). Uit het *Apestaartjaren 5* onderzoek blijkt dat 92,1% van de bevraagde Vlaamse jongeren wiens gezin beschikt over een laptop (93,1%) thuis gebruik te maken van internet via Wifi. Daarnaast maken ook 36,7% van de jongeren die beschikken over een smartphone of gsm (98,2%) gebruik van mobiel internet via een data-abonnement en 8,9% doet dat via een herlaadkaart (Zie Tabel 2). Als we een vergelijking maken tussen huishoudens met en zonder kinderen (HHZ), dan blijkt uit de resultaten van de *ICT-monitor 2015 Burgers* dat de cijfers voor HHZ aanzienlijk lager liggen. Hierdoor zakken de gemiddelden voor Vlaanderen en Brussel respectievelijk tot 86% en 80%. Volgens de *digiMeter* ligt dat gemiddelde voor Vlaanderen toch wat hoger, namelijk op 91,2%.

Tabel 1 - Overzicht types internet verbindingen voor HHK (Moreas, 2015).

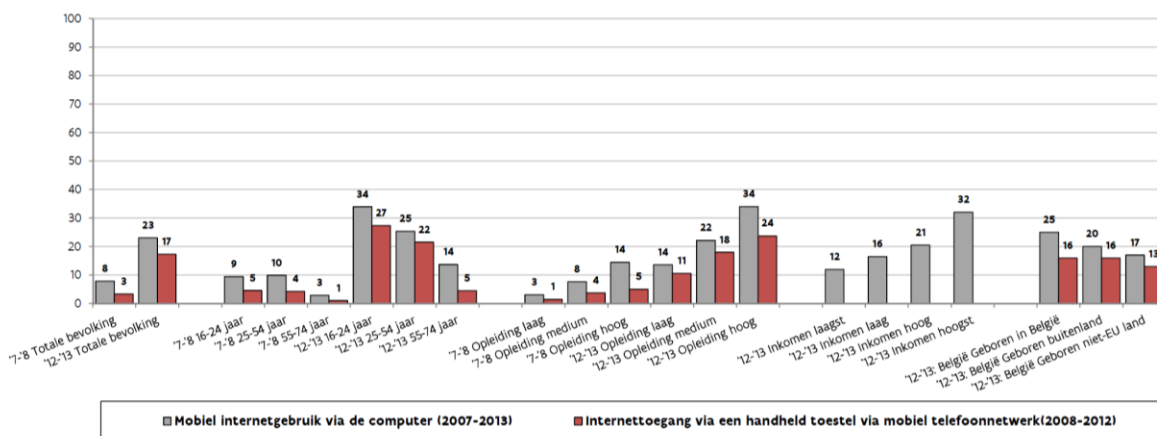
Huishoudens met kinderen 2014	vast breedband	vast smallband	mobiel breedband	mobiel smallband
Brussel	98%	1%	18%	4%
Vlaanderen	98%	1%	34%	9%
België	98%	1%	26%	3%

Tabel 2 - Overzicht types internetverbindingen gebruikt door Vlaamse jongeren ingedeeld per apparaattype (Van Waeg, Van Hoecke, Demeulenaere, & D'hanens, 2014).

internet toegangsmethode	Wifi thuis	Wifi elders	Hotspot Homespot	Data-abonnement	Gratis sessies	Herlaad-kaart	Weet ik niet
laptop	92,1%	20,4%	15,6%	3,8%	2,0%	1,0%	4,9%
gsm/smartphone	88,3%	48,0%	29,1%	36,7%	13,2%	8,9%	4,0%
tablet	94,9%	27,7%	17,8%	5,6%	3,5%	1,1%	2,5%
mobiele gameconsole	89,6%	29,7%	19,8%	4,9%	6,6%	3,8%	4,4%
mp3-speler	89,6%	41,1%	31,6%	4,9%	5,8%	0,9%	7,7%

De cijfers uit het *Apestaartjaren 5* rapport gaven al aan dat een grote meerderheid van de (Vlaamse) jongvolwassenen beschikt over een handheld toestel (i.e. gsm of smartphone) en daarmee ook toegang zoekt tot het internet. De resultaten van de *ICT-monitor 2015 Burgers* geven eveneens aan dat jongeren tussen 16 en 24 de voornaamste gebruikers zijn van mobiele internetverbindingen. De resultaten tonen echter ook aan dat er een recht evenredig verband bestaat tussen het opleidingsniveau en het gebruik van mobiele internetverbindingen via laptops of handheldtoestellen: hoe hoger het opleidingsniveau van de participant, hoe hoger het gebruik van mobiele internetverbindingen (zie Figuur 2).

Figuur 2 - aandeel burgers met mobiel internetgebruik naar doelgroep, Vlaamse Gewest, van 2007 tot 2013 (Moreas, 2015, p. 39).



Het niet hebben of geen gebruik maken van een internetverbinding kan uiteraard verscheidene redenen hebben. Op basis van resultaten uit eerder onderzoek verricht in het kader van de *ICT-monitor 2015 Burgers* blijkt dat deze redenen in het Brussels gewest de volgende zijn: omdat de verbindingskosten (vb. abonnements- of telefoonkosten) te hoog zijn (39%), omdat het materiaal te duur is (35%), omdat internet niet nodig wordt geacht (geen interesse, niet nuttig, ...) (28%), omdat er elders toegang is (22%), omdat de nodige vaardigheden ontbreken (19%), omdat er bezorgdheid heerst over privacy of veiligheid (11%), omdat internet niet gewenst is (vb. omwille van mogelijk schadelijke inhoud) (7%), omdat de participant kampt met een fysieke of zintuiglijke handicap die het gebruik bemoeilijkt (4%), omdat er in de omgeving van de woonst geen breedband internetverbindingen beschikbaar zijn (2%). Een aanvullende reeks redenen op basis van cijfers uit 2013 en 2014 omvat: te weinig tijd (40%), bezorgdheid om privacy of veiligheid (31%), gebrek aan kennis en vaardigheden (26%), te trage verbinding (24%), algemene belemmeringen (20%), te hoge kosten voor extra tijd / downloadvolume (16%), onvoldoende kennis van vreemde talen (14%), te hoge kosten voor online-inhoud (11%), inhoud is niet interessant genoeg (7%).

Apparaten

Dankzij moderne technologieën kunnen jongeren vandaag toegang tot het internet en allerlei media zoeken via een breed scala aan apparaten. Computers nemen nog steeds een voorname plaats in binnen het huishouden op het gebied van internettoegang. Zo blijkt uit de *ICT-monitor 2015 Burgers* dat 93% van de Brusselse HHM beschikken over één of meerdere computers met internettoegang. Voor Vlaanderen ligt dat aantal zelfs op 97%. Daarnaast zien we echter ook een sterke aanwezigheid van mobiele apparaten. Voor Brusselse HHM ligt het aantal op 77%, terwijl het aantal Vlaamse HHM dat beschikt over één of meerdere mobiele apparaten op

86% ligt. Vooral gsm's, smartphones en tablets doen het goed (zie Tabel 3). Andere apparaten, zoals e-readers en smart TV's, komen weinig voor. Met 22% aanwezigheid in de Brusselse HHM en 28% in Vlaamse HHM vormen spelconsoles een bescheiden uitzondering in de laatste groep.

Tabel 3 - Overzicht aanwezigheid aparatentypes in HHK (Moreas, 2015).

HHM 2014	Desktop	Laptop	GSM of Smartphone	Tablet	Palmtop PDA	Mediaspeler (vb. MP3)	E-reader	Smart TV	Spelconsole
Brussel	44%	76%	72%	49%	4%	8%	3%	13%	22%
Vlaanderen	52%	84%	77%	64%	2%	10%	4%	23%	28%
België	51%	82%	71%	55%	2%	9%	3%	18%	24%

De resultaten van het *digiMeter* onderzoek schetsen een gelijkaardig beeld (zie Tabel 4). Op basis van een vergelijking met cijfers uit eerder metingen van de *digiMeter* stellen Vanhaelewyn en collega's dat het bezit van tablets in Vlaanderen is gestagneerd. Het onderzoek geeft verder nog details over de beschikbaarheid van meerder apparaattypes binnen één huishouden. Daaruit blijkt dat meer dan de helft van de Vlaamse huishoudens beschikken over drie of meer apparaattypes (zie Tabel 5).

“20,0% van de Vlamingen leeft in een triple screen huishouden: ze hebben thuis toegang tot drie verschillende schermen.

- *Meest voorkomende triple screen combinatie: tv, laptop en smartphone (8,4%)*
- *Op één na meest voorkomende combinatie: tv, laptop en tablet (4,1%)*
- *Derde meest voorkomende combinatie: tv, desktop en laptop (3,3%)*
- *Andere combinaties: 4,2%*

32,9% van de Vlamingen leeft in een quadruple screen huishouden: zij beschikken thuis over vier verschillende schermen.

- *Meest voorkomende quadruple screen combinatie: tv, laptop, tablet en smartphone (18,9%)*
- *Op één na meest voorkomende combinatie: tv, desktop, laptop en smartphone (7,3%)*
- *Derde meest voorkomende combinatie: tv, desktop, tablet en smartphone (3,3%)*
- *Andere combinaties: 3,4%*

25,5% van de Vlaamse populatie leeft in een quintuple screen huishouden: zij hebben toegang tot alle vijf schermen (tv, desktop, laptop, smartphone en tablet)."

(Vanhaelewyn, et al., 2015, p. 9)

Tabel 4 - Overzicht aanwezigheid aparatentypes in HHK (Vanhaelewyn, et al., 2015).

HHM 2015	Desktop	Laptop	GSM	Smartphone	Tablet	Smart TV	Spelconsole TV	Mobiele Spelconsole	Wearables
	90%								
Vlaanderen	51,1%	78,8%	47,0%	68,5%	58,3%	29,0%	30,5%	15,8%	7,6%

Tabel 5 - Overzicht aanwezigheid meerder apparaattypes binnen één huishouden (Vanhaelewyn, et al., 2015).

Aantal schermen	Vlaamse huishoudens 2015
0	0,4%
1	7,7%
2	13,4%
3	20,0%
4	32,9%
5	25,5%

De cijfers van de *ICT-Monitor 2015* en de *digiMeter* verschillen voor sommige apparaattypes erg van de resultaten uit het *Apestaartjaren 5* onderzoek. Zo blijken aanzienlijk meer respondenten uit laatste genoemd onderzoek te beschikken over een laptop of desktop computers, gsm of

smartphone, mobiele en vaste game consoles, mp3-spelers en e-readers (zie Tabel 6). Het verschil kan misschien verklaard worden door het feit dat heel wat jongeren (ruim één op drie) verklaren dat ze op eigen houtje deze toestellen hebben aangekocht (zie Tabel 7), mogelijks zonder medeweten van de andere leden uit het gezin. Dit vermoeden wordt versterkt door het feit dat de twee apparaattypes die het vaakst zelf worden bekostigd door de jongeren, namelijk gsm's/smartphones en mp3-spelers (beiden 37%), ook het vaakst enkel door de jongeren zelf gebruikt worden. De resultaten geven aan dat het gaat om respectievelijk 86% en 64,5%.

Tabel 6 - Aanwezigheid apparaattypes in HHM in Vlaanderen (Van Waeg, Van Hoecke, Demeulenaere, & D'hanens, 2014).

	thuis aanwezig	alleen door mij gebruikt
Laptop	93,1%	53,9%
Desktop	75,7%	14,7%
Gsm/smartphone	98,2%	86,0%
Mobiele gameconsole	73,5%	43,2%
Vaste gameconsole	75,5%	31,0%
Mp3-speler	82,3%	64,5%
Tablet	69,0%	26,8%
E-Reader	8,7%	2,0%

Tabel 7 - Aankoopwijze per apparaattype gerapporteerd door Vlaamse jongeren (Van Waeg, Van Hoecke, Demeulenaere, & D'hanens, 2014)

	Kocht ik volledig zelf	Betaalde ik deels zelf	Heb ik gekregen
Laptop	27,50%	19,00%	53,50%
Desktop	15,70%	11,40%	72,50%
Gsm/smartphone	37,40%	18,50%	44,10%
Mobiele gameconsole	25,10%	13,20%	61,60%
Vaste gameconsole	32,80%	16,00%	51,10%
Mp3-speler	37,20%	12,10%	50,80%
Tablet	34,90%	14,20%	50,90%

Competenties

Een tweede vereiste die mediagebruik mogelijk maakt is het beschikken over de nodige competenties. Competenties van jongeren inzake mediagebruik komen niet in alle onderzoeken aan bod. Zowel in *Apestaartjaren 5* als in *digiMeter* ligt de nadruk vooral op toegang (of beschikbaarheid) en gebruik. Enkel in *ICT-monitor 2015 Burgers* en *MICTIVO2012* is er aandacht voor de competenties van jongeren. De invulling van het concept ‘competenties’ is in beide onderzoeken voornamelijk gericht op vaardigheden. Kennis komt enkel impliciet aan bod in de vorm van operationele kennis (i.e. weten hoe een handeling kan verricht worden). Mediawijsheid daarentegen, of de kennis nodig om op een kritische en doordachte wijze gebruik te maken van media, komt zelden of niet voor in deze onderzoeken. Voor een uitgebreide literatuurstudie betreffende kwantitatief en kwalitatief onderzoek naar mediawijsheid kan u terecht in ‘*How users balance opportunity and risk: a conceptual exploration of social media literacy and measurement*’ (Vanwynsberghe, 2014).

In het kader van de *ICT-monitor 2015 Burgers* werden de respondenten bevraagd over hun computer- en internetvaardigheden. We merken op dat de vraagstelling, namelijk ‘welke van volgende computeractiviteiten hebt u ooit uitgevoerd’, eerder peilt naar ervaring. De cijfers die voortkomen uit de *ICT-monitor 2015 Burgers* weerspiegelen dus enkel in welke mate de respondenten reeds in aanraking zijn gekomen met bepaalde handelingen en niet hoe goed ze die handelingen (denken te) kunnen uitvoeren. Omwille van de eerder beperkte steekproefgrootte voor het Brussels Gewest zijn er geen gedetailleerde gegevens beschikbaar betreffende de doelgroep die centraal staat in ons rapport (i.e. jongvolwassenen). Voor Vlaanderen en België is dat wel het geval.

Een vergelijking van de gemiddelden voor Vlaanderen en Brussel geeft aan dat Brussel over het algemeen iets minder scoort, maar dat de verschillen desondanks eerder klein zijn (zie Tabel 8). Uit een vergelijking van de gedetailleerde cijfers voor de doelgroep met de gemiddelden voor België en Vlaanderen valt op dat jongvolwassenen het telkens beter doen, met verschillen die oplopen tot 30 procentpunten. Bovendien toont het cijfermateriaal enerzijds aan dat basishandelingen (vb. bestanden kopiëren en verplaatsen, bestandsoverdracht, ...) en handelingen in de context van bureau-toepassingen (vb. tekst kopiëren en plakken, rekenkundige formules in een rekenblad gebruiken, ...) behoren tot de ervaring van een grote meerderheid van de jongvolwassenen. Anderzijds laten de cijfers ook zien dat er een duidelijke afname is wat betreft de ervaring met gespecialiseerde handelingen zoals het installeren van nieuwe hardware, het wijzigen van configuratieparameters of het installeren van besturingssystemen. Opvallend is dat bijna één op vijf respondenten tussen 16 en 24 jaar oud aangeeft ooit een computerprogramma te hebben geschreven. Het is echter moeilijk te achterhalen wat de exacte aard en omvang van deze handelingen is.

Tabel 8 - Overzicht computervaardigheden op basis van zelfrapportage (Moreas, 2015).

Computervaardigheden 2014	België Algemeen	België 16-24 jaar	Vlaanderen Algemeen	Vlaanderen 16-24 jaar	Brussel
Bestanden kopiëren en verplaatsen	76%	88%	79%	90%	72%
Tekst kopiëren en plakken	72%	83%	75%	88%	67%
Bestandsoverdracht tussen apparaten uitvoeren	66%	82%	68%	87%	62%
Nieuwe hardware installeren	52%	60%	53%	64%	53%
Rekenkundige formules in rekenblad gebruiken	47%	59%	53%	71%	45%
Elektronische presentaties maken	40%	67%	43%	74%	41%
Bestanden comprimeren (zippen)	35%	47%	37%	53%	37%
Wijzigen configuratieparameters	23%	30%	21%	28%	33%
Besturingssysteem installeren of vervangen	22%	28%	23%	33%	26%
Computerprogramma schrijven	10%	17%	10%	18%	12%
Geen van bovenvermelde handelingen	13%	4%	11%	2%	12%

Een vergelijking van de gedetailleerde cijfers voor de doelgroep met de gemiddelden voor België en Vlaanderen met betrekking tot internetvaardigheden levert gelijkaardige resultaten op (zie Tabel 9). Zo zien we dat jongvolwassenen het meestal beter doen dan de gemiddelden, opnieuw met verschillen die tot 30 procentpunten groot zijn. De enige uitzondering op deze regel is het gebruik van zoekmachines, waarbij jongvolwassenen de gemiddelden evenaren (96-97%). Ook bij de ervaringen met internet-gerelateerde handelingen zien we een duidelijke afname wanneer het gaat om eerder gespecialiseerde handelingen zoals het delen van media-inhouden via peer-to-peer netwerken, het aanmaken van webpagina's en het wijzigen van de veiligheidsinstellingen van de browser.

Tabel 9 - Overzicht internetvaardigheden op basis van zelfrapportage (Moreas, 2015).

Internetvaardigheden 2014	België Algemeen	België 16-24 jaar	Vlaanderen Algemeen	Vlaanderen 16-24 jaar	Brussel
Zoekmachine gebruiken	96%	97%	97%	96%	95%
E-mails met bijlagen versturen	86%	93%	89%	93%	84%
Telefoneren via online diensten (vb. Skype)	48%	66%	49%	72%	61%
Berichten versturen op sociale media	56%	85%	56%	87%	59%
Media-inhouden uploaden (tekst, afbeelding, ...)	45%	74%	47%	81%	46%
Peer-to-peer sharing van media-inhouden	18%	35%	20%	42%	21%
Webpagina maken	14%	23%	14%	27%	19%
Veiligheidsinstellingen browser wijzigen	21%	30%	27%	39%	18%
Geen van bovenvermelde handelingen	2%	1%	1%	1%	3%

In het *MICTIVO 2012* onderzoek wordt er, net zoals bij de *ICT-monitor 2015 Burgers*, gebruik gemaakt van zelfrapportage. De focus bij het *MICTIVO 2012* onderzoek ligt echter op de inschatting van computer- en internetvaardigheden door de jongeren zelf (hier Vlaamse jongeren tussen 12 en 18 jaar oud). Bovendien wordt deze inschatting afgewogen tegen de inschattingen die de leerkrachten van de jongeren over hun computer- en internetvaardigheden maken. Jammer

genoeg komen niet alle bevroagde items voor bij beide groepen van respondenten, waardoor een vergelijking van de resultaten niet altijd mogelijk is.

Zowel de jongeren als de leerkrachten schatten de vaardigheden van de jongeren eerder hoog in (zie Tabel 10). Waar de vergelijking mogelijk is zien we dat de leerkrachten de jongeren hoger inschatten dan de jongeren zelf voor wat het betreft het gebruik van presentatiesoftware, alsook het invoegen en vertonen van audiovisuele media in digitale teksten en presentaties. Mogelijks zijn de jongeren dus bescheiden of onzeker over hun eigen vaardigheden. We merken echter ook op dat de gemiddelde afwijking bij leerkrachten vrij groot is, wat ons dwingt tot enige voorzichtigheid ten aanzien van voorgaande interpretatie. Een vergelijking van de resultaten met betrekking tot het gebruik van zoekmachines vertoont een omgekeerd beeld, waarbij jongeren hun vaardigheden vrij hoog inschatten (4,55) terwijl de leerkrachten die een stuk lager schatten (3,90). Dit item sluit aan bij de vaardigheden die te maken hebben met de kennis en kritische houding die wordt omschreven als mediawijsheid. In de wetenschappelijk literatuur bestaat een grote bezorgdheid over het tekort aan dergelijke cognitieve vaardigheden (zie ook Vanwynsberghe, 2014). Die bezorgdheid lijkt te worden weerspiegeld in de cijfers van de leerkrachten. Bovendien lijkt er voor dit item flink wat minder onenigheid te leven onder de leerkrachten. Bij de jongeren neemt de onenigheid voor dit item wel toe.

Tabel 10 - Inschatting van computer- en internetvaardigheden bij leerlingen uit het secundair onderwijs in Vlaanderen, uitgedrukt in cijfers op een schaal van 1 (niet) tot en met 5 (uitstekend) (Pynoo, Kerckaert, Goeman, Elen, & van Braak, 2013).

... met een computer	Eigen inschatting		Inschatting door leerkrachten	
	Gemiddeld	Gemiddelde afwijking	Gemiddeld	Gemiddelde afwijking
Presentaties maken	3,95	0,98	3,96	2,11
Een grafiek, een tekening of een foto in een digitale tekst zetten	3,99	1,04	4,27	2,12
Tijdens een spreekbeurt digitale foto's, filmpjes of afbeeldingen laten zien	3,97	1,08	4,26	2,17
Met zoekmachine altijd de gewenste informatie vinden	4,55	1,23	3,90	1,55
Zelfstandig oefeningen maken	4,17	0,83		
Een e-mail versturen naar meerdere mensen tegelijk	4,48	0,91		
Een e-mail versturen naar iemand			4,56	1,22
Een tekst schrijven			4,52	1,22
Creatief zijn met ICT			3,95	1,88

Percepties

Een derde vereiste die mediagebruik mogelijk maakt is de perceptie ten aanzien van de te gebruiken media en de houding die men aanneemt ten gevolge daarvan. Onderzoek dat expliciet peilt naar de perceptie van jongeren met betrekking tot media(gebruik) komt enkel voor in *het MICTIVO 2012* rapport. Vanwege de focus op ICT integratie in het onderwijs zijn de vragen steeds gericht op percepties ten aanzien van ICT gebruik in een schoolse context. Desondanks bieden de resultaten toch aantal interessante inzichten, vooral met betrekking tot computerondersteund leren. Uit de resultaten van het *MICTIVO 2012* onderzoek blijkt dat jongeren overwegend positief zijn over het gebruik van computers (zie Tabel 11). Opvallend is ook dat jongeren aangeven dat het werken met de computer hun slechts matig interesseert terwijl ze toch het belang ervan inzien. Bovendien zijn ze er van overtuigd dat ze veel kunnen leren met de hulp van computer. Ze geven ook aan dat het gebruik van computers lessen interessanter maakt. We zien echter een geleidelijke afname van het enthousiasme en een toename van de onenigheid onder de jongeren wanneer het gaat om 'leerplezier' bij computerondersteund leren. Die afname zet zich door wanneer de jongeren bevraagd worden over de uitkomsten van het eigenlijk gebruik. De jongeren hebben een eerder neutrale houding als het gaat om het sneller maken van huiswerk met een computer, beter begrip van de leerstof, leren aan de hand van oefeningen op een computer en aandacht in de klas. Jongeren lijken dus het belang van computers en hun gebruik in leersituaties te erkennen, maar blijken minder overtuigd van de voordelen en meerwaarde van het gebruik van computer in hun eigen leerpraktijk.

Op de vraag over kritische evaluatie van gebruikte computersoftware scoren jongeren het laagste (gemiddeld 3,43). Daarenboven bestaat hier ook het meeste onenigheid onder de jongeren (gemiddelde afwijking 1,67). Aangezien mediawijsheid nauw verbonden is met het aannemen van

een kritische levenshouding lijkt de eerder besproken bezorgdheid over de beperkte mediawijsheid van jongeren verder te worden gevoed.

Tabel 11 - Percepties van Vlaamse jongeren in het secundair onderwijs ten aanzien van ICT gebruik voor schoolse activiteiten uitgedrukt cijfers op een schaal van 1 (volledig oneens) tot en met 6 (volledig eens) (Pynoo, Kerckaert, Goeman, Elen, & van Braak, 2013).

	Gemiddeld	Gemiddelde afwijking
Ik vind het belangrijk om een computer te kunnen gebruiken	5,14	1,02
Het gebruik van een computer is nuttig voor mij	5,07	1,07
Computer maken lessen interessanter	4,72	1,30
Ik kan veel dingen leren als ik een computer gebruik	4,63	1,20
Ik leer graag met computers	4,39	1,43
Je vindt leren leuker als je een computer mag gebruiken	4,34	1,46
Mijn schoolwerk gaat sneller vooruit als ik een computer gebruik	4,17	1,62
Het werken met computer interesseert me enorm	4,09	1,43
Met computer begrijp je de les beter	3,98	1,38
Ik leer veel over de leerstof door oefeningen te maken op een computer	3,91	1,48
Je kan beter opletten in de klas wanneer er computers worden gebruikt	3,55	1,45
Ik vergelijk regelmatig de voordelen en de nadelen van verschillende computerprogramma's	3,43	1,67

Gebruik

In deze sectie overlopen we de stand van zaken met betrekking tot het gebruik van digitale media in België, Vlaanderen en Brussel. In dit state-of-the-art rapport beperken we ons voornamelijk tot het gebruik van digitale media door jongeren in hun vrije tijd. We hebben echter ook in beperkte mate aandacht voor mediagebruik gerelateerd aan leer- en werksituaties. We bespreken achtereenvolgens de beschikbare gegevens betreffend het gebruik van infrastructuur, het gebruik voor doeleinden zoals informatie zoeken, leren, werken, communiceren, vrije tijdsbesteding en entertainment.

Infrastructuur

Apparaten

Een grote meerderheid van de Belgen maakt dagelijks gebruik van het computers. De auteurs van de *ICT-monitor 2015 Burgers* rapporteren dat 70,5%¹ dagelijks gebruik maakt van computers (zie Tabel 12). Respondenten uit Brussel blijken het Belgische gemiddelde te evenaren (70,5%), terwijl Vlaamse participanten iets hoger scoren (73,9%). Volgens de cijfers van het *digiMeter* onderzoek ligt het gemiddelde voor het gebruik van computers door Vlamingen zelfs nog hoger, namelijk 80,0% (zie Tabel 13). De cijfers van de *ICT-monitor 2015 Burgers* geven aan dat jongeren het steeds beter doen dan het gemiddelde, met 86,3% van de Belgische jongeren en 88,2% van de Vlaamse jongeren die dagelijks gebruik maken van computers. Ondanks een opsplitsing op basis van locatie en doel leunen de resultaten uit het *MICTIVO 2012* rapport met betrekking tot het dagelijks gebruik van computers bij Vlaamse jongeren dicht aan bij de cijfers weergegeven in de *ICT-monitor 2015 Burgers*. Het *MICTIVO 2012* rapport geeft immers aan dat 67,4% van de Vlaamse jongeren dagelijks gebruik maakt van computers voor vrijetijdsdoeleinden,

15,1% voor het maken van huiswerk en 3,4% maakt dagelijks gebruik van computers in de klas (zie Tabel 14).

In het *digiMeter* onderzoek is ook aandacht voor het gebruik van mobiele technologieën zoals tablets en smartphones. Hier zien we dat smartphones het uitzonderlijk goed doen met een gerapporteerd dagelijks gebruik door 94,0% van de Vlamingen (zie Tabel 13). Tablets worden daarentegen slechts door 53,0% van de Vlamingen gebruikt. Bovendien blijken jongeren voor het dagelijks gebruik van tablets ook sterk onder het gemiddelde te scoren met 36,6% (15 tot 19 jaar) en 41,2% (20 tot 29 jaar) (zie Figuur 3).

Tabel 12 - Overzicht van computergebruik op basis van zelfrapportage (Moreas, 2015).

		Laatste 3 maanden				3 maanden tot 1 jaar	> 1 jaar geleden	Nooit
		(bijna)	Wekelijks	Maandelijks	Minder dan maandelijks			
		Dagelijks						
Computers	België algemeen	85%				2%	3%	3%
		83%	14%	2%	1%			
	België 16-24	97%				1%	2%	2%
		89%	10%	0%	0%			
	Vlaanderen algemeen	88%				1%	2%	2%
		84%	13%	2%	1%			
	Vlaanderen 16-24	98%				1%	1%	1%
		90%	10%	0%	0%			
	Brussel algemeen	84 %				3 %	5 %	8 %
		84%	3%	5%	8%			

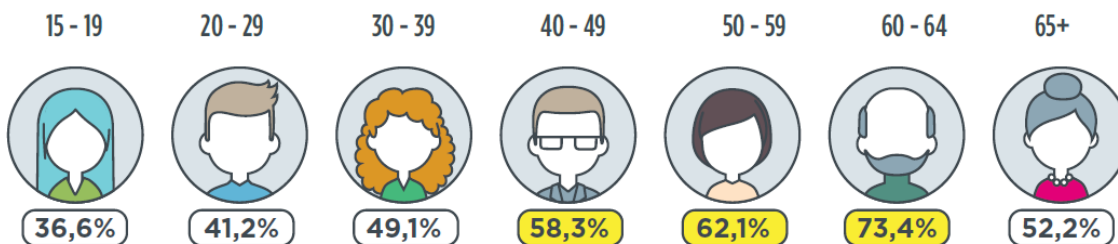
Tabel 13 - Overzicht frequentie gebruik computer, tablet en smartphone op basis van zelfrapportering (Vanhaelewyn, et al., 2015).

	Computer	Tablet	Smartphone
Dagelijks	80,0%	53,0%	94,0%
Minder dan 1 uur per dag		22,0%	27,0%
1 tot 3 uur per dag		24,0%	32,0%
1 tot 4 uur per dag	40,1%		
Meer dan 3 uur per dag		7,0%	34,0%
Meer dan 5 uur per dag	28,3%		
Meer dan 8 uur per dag	14,9%		

Tabel 14 - Overzicht plaatsen waar jongeren uit het secundair onderwijs in Vlaanderen gebruik maken van computers (Pynoo, Kerckaert, Goeman, Elen, & van Braak, 2013).

	Nooit	Jaarlijks	Maandelijks	Wekelijks	Dagelijks
In de klas	6,7%	22,9%	18,5%	48,5%	3,4%
Voor huiswerk	3,7%	14,4%	28,7%	38,0%	15,1%
Voor vrije tijd	1,1%	0,9%	5,3%	25,3%	67,4%

Figuur 3 - Verdeling dagelijks gebruik tablet per leeftijdsgroep (Vanhaelewyn, et al., 2015, p. 21).



Populaire doeleinden voor het gebruik van computers blijken volgens het *digiMeter* onderzoek voornamelijk gerelateerd te zijn aan het gebruik van het internet. Zo zien we dat het activiteiten zoals het lezen en versturen van e-mails en het opzoeken van informatie vrij hoog scoren (zie Tabel 15). Het gebruik van sociale media en het raadplegen van nieuwswebsites doen het dan weer iets minder als doeleinden voor het gebruik van computers. Bij respondenten met een smartphone blijkt het gebruik van sociale media toch bijna zo belangrijk als het lezen van e-mails. De resultaten van

het *Apestaartjaren 5* onderzoek suggereren echter dat dit beeld voor jongeren mogelijk afwijkend is. De Vlaamse jongeren die deelnamen aan het onderzoek duiden aan als belangrijkste activiteiten met smartphones: sms'en (88,0%), telefoneren (85,0%), foto's nemen (80,0%), spelletjes spelen (75,0%) en muziek beluisteren (64,0%) (zie Tabel 16). Activiteiten zoals e-mailen, het aanmaken van websites of het bewerken van een profielpagina op sociale media scoren allen eerder laag (respectievelijk 28,0%, 33,0% en 23,0%).

Tabel 15 - Overzicht populaire doeleinden van het gebruik van computer, tablet en smartphone (Vanhaelewyn, et al., 2015).

	Computer	Tablet	Smartphone
Lezen van e-mails	77,1%	41,9%	63,0%
Versturen van e-mails	65,8%	34,1%	
Opzoeken van informatie	68,0%	39,8%	
Gebruik van sociale media	55,0%	37,4%	60,4%
Raadplegen nieuwswebsites	50,2%	29,1%	

Tabel 16 - Overzicht doeleinden gebruik mobiele telefoon bij Vlaamse jongeren (Van Waeg, Van Hoecke, Demeulenaere, & D'hanens, 2014).

	2014
Sms'en	88%
Bellen	85%
Foto's nemen	80%
Spelletjes spelen	75%
Muziek beluisteren	64%
Wekker gebruiken	53%
Filmpjes bekijken	47%
Radio luisteren	41%
Chatten	34%
Websites bekijken	33%
E-mailen	28%
Profielpagina aanpassen	23%
Huiswerk maken	16%
Boeken of kranten lezen	9%

Een interessante toevoeging uit het *Apestaartjaren 5* rapport is een overzicht van de plaatsen waar de verschillende apparaten gebruikt worden door de jongeren (zie Tabel 17). Dat

overzicht laat zien dat laptops, tablets, mobiele game consoles en e-readers voornamelijk gebruikt worden in gedeelde ruimtes thuis. Uit het onderzoek kwam eerder al naar voor dat deze apparaten vaak gedeelde eigendom zijn binnen het gezin (zie ook Tabel 6), wat hun gebruik in de gedeelde ruimtes thuis kan verklaren. Andere apparaten zoals MP3-spelers, gsm's en smartphones worden eveneens vaak thuis gebruikt, maar worden in vergelijking met de reeds vermelde apparaten vaker op de eigen slaapkamer gebruikt. Daarenboven worden beiden ook aanzienlijk vaker buitenshuis gebruikt. Uit de eerder vermelde resultaten weten we dat deze apparaten vaker uitsluitend eigendom van de jongeren zijn (zie Tabel 7), wat het uiteraard makkelijker maakt om het apparaat steeds bij zich te dragen.

Tabel 17 - Overzicht plaatsen waar Vlaamse jongeren in hun vrije tijd gebruik maken van verschillende apparaten (Van Waeg, Van Hoecke, Demeulenaere, & D'hanens, 2014).

	In een gedeelde ruimte thuis	Op mijn slaapkamer	Buitenshuis
Laptop	76,3%	62,7%	16,9%
Gsm/smartphone	79,4%	78,0%	68,0%
Tablet	88,3%	50,4%	27,1%
Mobiele gameconsole	73,5%	53,6%	28,1%
Mp3-speler	65,8%	73,9%	57,7%
E-Reader	83,0%	32,4%	18,5%

Internet

Net zoals van computers en smartphones, maakt een grote meerderheid van de Belgen dagelijks gebruik van het internet. Uit de cijfers van de *ICT-monitor 2015 Burgers* blijkt dat 71,4%² van de Belgen dagelijks gebruik maakt van computers (zie Tabel 18). Voor participanten uit Brussel liggen de resultaten iets onder het Belgische gemiddelde (69,7%), terwijl Vlamingen het ook hier iets beter doen (74,8%). Verder blijkt opnieuw dat jongeren het telkens beter doen dan het gemiddelde. De resultaten zijn ronduit spectaculair: 91,2% van de Belgische jongeren en 94,1% van de Vlaamse jongeren beweren dagelijks gebruik te maken van het internet. Amper 3% van de

Belgische en 1% van de Vlaamse jongeren zegt nooit gebruik te maken van het internet. De overgebleven 5,8% (België) en 4,9% (Vlaanderen) van de jongeren zeggen wekelijks gebruik te maken van het internet.

Tabel 18 - Overzicht van internetgebruik op basis van zelfrapportage (Moreas, 2015).

		Laatste 3 maanden				3 maanden tot 1 jaar	> 1 jaar geleden	Nooit
Internet		(bijna) Dagelijks	Wekelijks	Maandelijks	Minder dan maandelijks			
		België algemeen	84%	14%	2%	1%	85%	1%
België 16-24	94%	6%	0%	0%	97%	0%	0%	3%
Vlaanderen algemeen	85%	13%	2%	1%	88%	1%	0%	10%
Vlaanderen 16-24	95%	5%	0%	0%	99%	0%	0%	1%
Brussel algemeen	85%	13%	2%	0%	82%	1%	2%	15%

Wanneer we kijken naar de manieren waarop jongeren toegang zoeken tot het internet, dan blijkt uit het *Apestaartjaren 5* onderzoek dat laptops (84,6%) en gsm's of smartphones (71,5%) de grootste koplopers zijn (zie Tabel 19). Ze worden op enige afstand gevolgd door desktop computers (57,3%) en tablets (56,6%). Andere apparaten zoals vaste en mobiele game consoles, MP3-spelers en Smart TV's zijn aanzienlijk minder populair. Aansluitend geeft het *Apestaartjaren 5* onderzoek ook toelichting over de manier waarop jongeren verbinding maken met het internet wanneer ze deze toestellen hanteren. De draadloze breedband verbinding thuis wordt het vaakst gebruikt, ongeacht het type apparaat waarmee toegang tot het internet wordt gezocht (zie Tabel 20). Tevens valt op dat gsm's en smartphones de enige mobiele apparaten zijn waarvoor relatief

vaak een mobiele breedband verbinding wordt gebruikt (data-abonnement 36,7% en herlaadkaart 13,2%). MP3-spelers die de jongeren, net als gsm's en smartphones, vaak buitenshuis gebruiken, worden voornamelijk verbonden met het internet via openbare Wifi netwerken (41,1%) en Homespots (31,6%).

Tabel 19 - Overzicht apparaten waarmee jongeren toegang zochten tot het internet in de maand voorafgaand aan het onderzoek (Van Waeg, Van Hoecke, Demeulenaere, & D'hanens, 2014).

Jongeren 2014	
Laptop	84,58%
Gsm/Smartphone	71,46%
Vaste computer	57,25%
Tablet	56,56%
Vaste game console	21,95%
MP3-speler	18,83%
Televisie	12,31%
Mobiele Game console	10,51%
Vaste telefoon	1,79%
e-Reader	0,25%

Tabel 20 - Overzicht gebruikte methoden van Vlaamse jongeren om toegang te krijgen tot het internet (Van Waeg, Van Hoecke, Demeulenaere, & D'hanens, 2014).

	Wifi thuis	Wifi elders	Hotspot Homespot	Data-abonnement	Gratis sessies	Herlaadkaart	Weet ik niet
Laptop	92,1%	20,4%	15,6%	3,8%	2,0%	1,0%	4,9%
Gsm/smartphone	88,3%	48,0%	29,1%	36,7%	13,2%	8,9%	4,0%
Tablet	94,9%	27,7%	17,8%	5,6%	3,5%	1,1%	2,5%
Mobiele gameconsole	89,6%	29,7%	19,8%	4,9%	6,6%	3,8%	4,4%
Mp3-speler	89,6%	41,1%	31,6%	4,9%	5,8%	0,9%	7,7%

Applicaties

Als laatste onderdeel binnen de sectie aangaande het gebruik van de beschikbare infrastructuur staan we stil bij de verwerving van verschillende applicaties of apps. Het eigenlijke gebruik van de apps komt verderop in dit rapport uitgebreid aan bod. Het *Apestaartjaren 5* onderzoek is de enige studie die aandacht lijkt te hebben voor de verwerving van apps door

jongeren. De beschikbare gegevens beperken zich tot informatie over het aantal geïnstalleerde applicaties en de wijze waarop jongeren over het algemeen in contact komen met nieuwe apps. Uit de cijfers blijkt dat een kleine meerderheid van de jongeren slechts 10 tot 20 apps heeft geïnstalleerd op haar of zijn smartphone (54,3%) (zie Tabel 21). Iets meer dan een kwart van de jongeren heeft tot 40 apps geïnstalleerd (27,0%) en ongeveer één op tien heeft tot 60 apps geïnstalleerd (11,5%). De overgebleven 7,3% van de jongeren met een smartphone zijn heavy-users die meer dan 60 apps hebben geïnstalleerd op hun toestel. De jongeren geven aan dat ze vooral in aanraking komen met nieuwe applicaties via de App Store van Apple of de Play Store van Google (81,4%) en via vrienden (75,8%) (zie Tabel 22). Veel minder populair zijn bronnen zoals de (nieuws)media (30,0%), reclame via andere apps (25,7%) of websites (16,7%). Opvallend is dat de leerkracht helemaal onderaan de lijst van beïnvloedende factoren prijkt (1,6%).

Tabel 21 - Overzicht aantal geïnstalleerde app(licatie)s op smartphones van Vlaamse jongeren (Van Waeg, Van Hoecke, Demeulenaere, & D'hanens, 2014).

Aantal apps	Jongeren 2014
10-20	54,3%
20-40	27,0%
40-60	11,5%
60-80	3,5%
80-100	1,5%
100+	2,28%

Tabel 22 - Overzicht manieren waarop jongeren in contact komen met nieuwe apps (Van Waeg, Van Hoecke, Demeulenaere, & D'hanens, 2014).

	Jongeren 2014
Via de app/play store zelf	81,40%
Via vrienden	75,80%
Via de media	30,00%
Reclame in een andere app	25,70%
Via een website	16,70%
Apps die een overzicht geven van andere apps	13,90%
Andere	4,20%
Via een forum	3,90%
Via een leerkracht	1,60%

Informatie, leren en werken

De activiteiten die we bespreken in dit onderdeel omvatten zaken zoals het uitvoeren van opzoeking op het internet met het oog op het verwerven van informatie over goederen en diensten, actualiteit, opleidingsmogelijkheden of werkgelegenheden. Onder de verschillende activiteiten die opgegeven worden in het kader van de *ICT-Monitor 2015 Burgers* blijkt het opzoeken van informatie over goederen en diensten veruit de populairste handeling te zijn. Deze handeling wordt uitgevoerd door 84% van de Belgen die gebruik maken van het internet (zie Tabel 23). Verder zien we ook dat het lezen van nieuws (62,0%), het opzoeken van reizen en reisinformatie (52,0%) en het raadplegen van Wiki's (48,0%) tot de vaak uitgevoerde handelingen behoren. We zagen eerder al dat de twee hoogst scorende activiteiten, namelijk informatie opzoeken en nieuws lezen, ook in het *digiMeter* onderzoek erg populair bleken (zie Tabel 15 en sectie *Infrastructuur: Apparaten*).

De verschillen tussen de gemiddelden voor België, Vlaanderen en Brussel zijn over het algemeen verwaarloosbaar. Ook wanneer we naar de verschillen van de respectievelijke gemiddelden kijken en die vergelijken met de cijfers voor de jongeren, dan valt op dat de verschillen meestal eerder klein zijn. Uitzonderingen zijn het raadplegen van Wiki's (65,0% Belgische jongeren, 67,0% Vlaamse jongeren), het opzoeken van informatie over een opleidingsaanbod (43,0% Belgische jongeren, 49,0% Vlaamse jongeren), het raadplegen van overige internetbronnen om bij te leren (50,0% Belgische jongeren, 49,0% Vlaamse jongeren), en het zoeken naar werk of solliciteren (33,0% Belgische jongeren, 33,0% Vlaamse jongeren). Het is weinig verbazend dat de bevroegde jongeren voor deze items telkens aanzienlijk hoger scoren dan het Belgische en Vlaamse gemiddelde wanneer we in acht nemen in welke levensfase ze zich bevinden, i.e. het einde van het leerplicht onderwijs en de overgang van secundair naar tertiaire onderwijs of de arbeidsmarkt.

Tabel 23 - Overzicht van informatie, studeer en werkactiviteiten waarvoor het internet werd gebruikt in België, Vlaanderen en Brussels gedurende de laatste drie maanden voor het onderzoek (Moreas, 2015).

	België Algemeen	België 16-24 jaar	Vlaanderen Algemeen	Vlaanderen 16-24 jaar	Brussel
Opzoeken informatie goederen en diensten	84%	80%	86%	85%	81%
Opzoeken reizen en reisinfo	52%	49%	56%	55%	58%
Nieuws lezen	62%	62%	65%	64%	63%
Inschrijven nieuwssite (push berichten)	22%	22%	23%	20%	28%
Lezen online opinies	19%	22%	19%	21%	29%
Werk zoeken of solliciteren	21%	33%	19%	33%	31%
Deelnemen aan professionele netwerken	15%	12%	15%	12%	24%
Opzoeken informatie opleidingsaanbod	28%	43%	28%	49%	37%
Webleren	8%	13%	6%	10%	16%
Raadplegen Wiki's	48%	65%	50%	67%	56%
Raadplegen internet (geen Wiki's) om te leren	38%	50%	38%	49%	47%

In het *MICTIVO 2012* rapport ligt de nadruk uitsluitend op de studie-gerelateerde activiteiten van de jongeren. Uit deze resultaten blijkt echter eveneens dat het opzoeken van informatie (63,0%³) de activiteit is die het populairste is bij Vlaamse jongeren wanneer ze gebruik maken van een computer (zie Tabel 24). Ze wordt gevolgd door activiteiten zoals: het maken van oefeningen (43,1%), samenwerken (36,1%), en het chatten over leerstof (29,7 %). Bij deze laatste twee speelt ook het gebruik het internet ongetwijfeld een belangrijk rol. Andere activiteiten zoals het maken van toetsen (17,7%) en zelfstandig leren (17,0%) schijnen een stuk minder populair te zijn. Het lijkt er dus op dat jongeren de computer vooral gebruik om te exploreren, te experimenteren en te communiceren.

Tabel 24 – Overzicht studie-gerelateerde activiteiten uitgevoerd met behulp van een computer door jongeren uit het secundair onderwijs in Vlaanderen (Pynoo, Kerckaert, Goeman, Elen, & van Braak, 2013).

	Nooit	Jaarlijks	Maandelijks	Wekelijks	Dagelijks
Informatie opzoeken	10,9%	26,2%	29,3%	27,0%	6,7%
Oefeningen maken	25,5%	31,4%	25,2%	15,5%	2,4%
Zelfstandig leren	59,8%	23,3%	9,6%	6,0%	1,4%
Samenwerken	29,5%	34,4%	24,2%	10,2%	1,7%
Toetsen maken	60,2%	22,2%	10,9%	5,7%	1,1%
Chatten over leerstof	53,9%	16,4%	12,2%	11,2%	6,3%

In het *digiMeter* onderzoek is dan weer meer aandacht voor de wijzen waarop respondenten de actualiteit trachten op te volgen. De resultaten plaatsen radio (59,0%) en televisie (57,0%) voorop. De hoge score voor de radio als nieuwsmedium valt mogelijks te verklaren door het feit dat heel wat Vlaming dagelijks met de auto pendelen naar het werk en van hun reistijd gebruik maken om naar het nieuws te luisteren. De hoge score voor de televisie valt op haar beurt misschien te verklaren door de alomtegenwoordigheid van televisies in de Vlaamse huiskamers. Zo beschikken 97% van de Vlaamse huishoudens volgens de *digiMeter* over een televisietoestel. Daarenboven maakt het gebruik van het televisiescherm het mogelijk om intussen op de overige beschikbare schermen (computer, laptop, tablet, smartphone) andere activiteiten te verrichten. Volgens het *digiMeter* onderzoek maken 70% van de Vlaamse televisiekijkers gebruik van een tweede scherm om daarop andere activiteiten te verrichten die gerelateerd zijn aan wat er op de televisie getoond wordt (56,0%) of net niet (64,0%). Naast radio en televisie doen de papieren krant (32,0%), de computer (35,0%) en de smartphone (29,0%) het ongeveer even goed (zie Tabel 25). We merken op dat het gebruik van de computer voor het opvolgen van de actualiteit de voorkeur wegdraagt van jongeren tussen 20 en 29, terwijl jongeren tussen 15 en 19 die functie dan weer vooral aan de smartphone toedichten.

Tabel 25 – Overzicht gebruik van apparaten voor het dagelijks raadplegen van de actualiteit (Vanhaelewyn, et al., 2015).

Bron	Dagelijkse actualiteit	opvolgen	Voorkeur leeftijdsgroep(en)
Papieren krant	32%		[30-39] [60-64]
Radio	59%		-
Televisie	Regionale televisie	21%	[40-49] [50-59] [65+
	Nationale televisie	57%	
	Computer	35%	[20-29]
	Tablet	19%	-
	Smartphone	29%	[15-19]

Communicatie

In deze sub-sectie hebben we hoofdzakelijk aandacht voor activiteiten waarbij apparaten en het internet gebruikt worden om te communicatie tot stand te brengen. Op basis van de resultaten van de *ICT-monitor 2015* blijkt het versturen en ontvangen van e-mails (91,0%) de meest uitgevoerde activiteit te zijn waarvoor het internet wordt gebruikt (zie Tabel 26). Een tweede belangrijke activiteit blijkt het communiceren via sociale media (62,0%) te zijn. Net zoals in de voorgaande sub-sectie zien we dat de twee populairste activiteiten binnen deze categorie opgenomen zijn in de lijst met meest uitgevoerde activiteiten aangegeven door het *digiMeter* onderzoek (zie Tabel 15 en sectie *Infrastructuur: Apparaten*). Activiteiten zoals het telefoneren (36,0%), het houden van videogesprekken (30,0%) en instant messaging (27,0%) via het internet zijn stuk minder populair, maar halen wel onderling vergelijkbare scores. Deelnemen aan chatsites, nieuwsgroepen of discussiefora (21,0%) volgt wat verderop. Activiteiten zoals het geven van opinies (5,0%) en het deelnemen aan petities (6,0%) via het internet schijnen bijzonder onpopulair te zijn.

De gemiddelden voor Vlaanderen liggen dicht bij de gemiddelden voor België. Brussel doet het echter beter voor activiteiten zoals het telefoneren (51,0%), het houden van videogesprekken (46,0%), instant messaging (44,0%) en het versturen van berichten via chatsites, nieuwsgroepen of discussiefora (31,0%). Bij de cijfers voor jongeren kunnen we een gelijkaardig patroon zien (voor Belgische jongeren respectievelijk: 54,0%, 52,0%, 46,0% en 38,0%; voor Vlaamse jongeren respectievelijk: 58,0%, 54,0%, 43,0% en 39,0%). Nog opmerkelijker is echter de sterke afwijking wat betreft het deelnemen aan sociale media. Hier scoren Belgische jongeren met 89% en Vlaamse jongeren met 92% aanzienlijk hoger dan het gemiddelde van 62%. Sociale media blijken dus ontzettend belangrijk te zijn voor jongeren.

De populariteit van de verschillende communicatie activiteiten bij jongeren weerspiegelt zich ook in hun gebruik van applicaties. Uit de cijfers van het *Apestaartjaren 5* onderzoek blijkt dat vooral sociale media en instant messaging apps het goed doen, met als koplopers Facebook Messenger (86,0%), Snapchat (49,0%), Whatsapp (25,0%), iMessage (24,0%) en Twitter (20,0%) (zie Tabel 27). Ook applicaties voor het telefoneren en houden van videogesprekken via het internet doen het uitstekend, met als voorbeelden Skype (40,0%) en Viber (10,0%).

Tabel 26 - Overzicht van communicatie activiteiten waarvoor het internet werd gebruikt in België, Vlaanderen en Brussels gedurende de laatste drie maanden voorafgaand aan het onderzoek (Moreas, 2015).

	België Algemeen	België 16-24 jaar	Vlaanderen Algemeen	Vlaanderen 16-24 jaar	Brussel
Versturen en/of ontvangen van e-mails	91%	92%	93%	94%	88%
Deelnemen aan sociale netwerken (vb. Facebook)	62%	89%	62%	92%	60%
Telefoneren over het internet (vb. Skype)	36%	54%	36%	58%	51%
Videogesprekken houden via webcam	30%	52%	28%	54%	46%
Berichten sturen naar chatsites, nieuwsgroepen of naar online discussiefora	21%	38%	18%	39%	31%
Instant messaging	27%	46%	23%	43%	44%
Geven van opinies online	5%	9%	5%	8%	9%
Deelnemen aan online petities	6%	9%	6%	6%	14%

Tabel 27 - Overzicht applicaties gebruikt door Vlaamse jongeren voor communicatie in de week voorafgaand aan het onderzoek (Van Waeg, Van Hoecke, Demeulenaere, & D'hanens, 2014).

Jongeren 2014	
Facebook Messenger	86%
Snapchat	49%
Skype	40%
Whatsapp	25%
iMessage	24%
Twitter	20%
Viber	10%
Google Hangout	6%
Triing	2%
Voxer	1%

Het *Apestaartjaren 5* onderzoeksrapport biedt op het gebied van communicatie een interessante inkijk in de voorkeurskanalen waarlangs jongeren op de hoogte worden gehouden van activiteiten uit hun sociale omgeving. Opvallend is dat SMS het in alle contexten het beste doet (tussen 27,0% en 49,0%), met uitzondering van het jeugdhuis. In het kader van deze laatste context ontvangen jongeren liefst informatie via uitnodigingen op sociale media (28,0%), privéberichten op sociale media (24,0%) en affiches of flyers (24,0%). Ook in de context van de sportclub en de jeugdbeweging genieten privéberichten op sociale media een sterke voorkeur bij Vlaamse jongeren (respectievelijk 28,0% en 36,0%). In de context van de sportclub, de kunstacademie, de speelpleinwerking en de fanclub neemt email een sterke tweede plaats in (met respectievelijk: 34,0%, 36,0%, 28,0% en 22,0%). In geen enkele van de contexten is er een sterke voorkeur van de jongeren voor andere communicatievormen, zoals face-to-face gesprekken, telefoon gesprekken en tweets of statusupdates op sociale media. Het lijkt er op dat klassieker vormen van digitale communicatie zoals SMS en e-mail de sterkste voorkeur genieten. We merken evenwel op dat het opsplitsen van de communicatie activiteiten via sociale media in privéberichten, uitnodigingen en statusupdates kan zorgen voor een onbedoelde verlaging van de resultaten. Het is mogelijk dat de algemene voorkeur voor het gebruik van sociale media voor communicatie doeleinden binnen een aantal van de context – zo niet alle – aanzienlijk hoger ligt dan cijfers voor de individuele communicatie activiteiten verbonden aan sociale media.

Tabel 28 - Overzicht van wijzen waarop Vlaamse jongeren het liefst op de hoogte worden gehouden over activiteiten van verschillende instellingen en organisaties (Van Waeg, Van Hoecke, Demeulenaere, & D'hanens, 2014).

	Sportclub	Kunst- of muziek-academie	Jeugd-beweging of -vereniging	Speelplein werking	Jeugdhuis	Fanclub
Face-to-Face of mondeling	21%	23%	21%	15%	17%	6%
Affiches of Flyers	11%	15%	16%	17%	24%	15%
Telefoongesprek	15%	14%	15%	8%	6%	8%
SMS	46%	36%	49%	31%	23%	27%
E-mail	34%	36%	29%	28%	17%	22%
Privébericht via sociale media	28%	19%	36%	18%	24%	17%
Uitnodiging via sociale media	13%	10%	21%	17%	28%	11%
Tweet of statusupdate op sociale media	17%	9%	22%	10%	19%	15%

Vrije tijd en entertainment

In deze laatste sub-sectie hebben we aandacht voor het gebruik van digitale apparaten en internet voor vrijetijdsdoeleinden. Een eerste blik op de resultaten van de *ICT-monitor 2015 Burgers* maakt meteen duidelijk dat de cijfers voor de best scorende activiteiten in deze categorie een stuk lager liggen in vergelijking met de cijfers uit de voorgaande secties. De populairste vrijetijdsactiviteiten zijn het streamen van muziek (39,0%) en het streamen van videomateriaal (37,0%) (zie Tabel 29). Op enige afstand volgen het luisteren naar webradio (28,0%), het uploaden en delen van eigen creaties (26,0%), het spelen van single player games (25,0%). Daarna volgen het downloaden muziek (24,0%), spelletjes (23,0%) en videomateriaal (21,0%), en het bekijken van webtelevisie (21,0%). Helemaal achteraan in lijst staan het spelen van multiplayer games (17,0%) en het aanmaken van websites of blogs (7,0%). Zeer opmerkelijk is dat bijna één op drie Belgen aangeeft het internet niet te gebruiken voor ontspanning.

Bij een vergelijking van de gemiddelden voor België en Vlaanderen zien we opnieuw erg weinig verschil. Bij een vergelijking met resultaten voor Brussel zien we dat de respondenten minder single player games lijken te spelen (20,0%), maar wel heel wat vaker video materiaal (50,0%) en muziek streamen (48,0%), naar webradio luisteren (34%), videomateriaal downloaden (29,0%) en webtelevisie kijken (27,0%). Het is dan ook niet verbazend dat slechts 23% van de Brusselse participanten aangeeft het internet niet te gebruiken voor ontspanning.

Tabel 29 - Overzicht van vrijetijdsactiviteiten waarvoor het internet werd gebruikt in België, Vlaanderen en Brussels gedurende de laatste drie maanden voorafgaand aan het onderzoek (Moreas, 2015).

	België Algemeen	België 16-24 jaar	Vlaanderen Algemeen	Vlaanderen 16-24 jaar	Brussel
Downloaden van spelletjes of van hun updates	23%	42%	23%	44%	24%
Spelen spelletjes (met anderen)	17%	38%	16%	39%	15%
Spelen spelletjes (alleen)	25%	39%	27%	46%	20%
Luisteren naar webradio	28%	36%	26%	34%	34%
Online afspelen van muziek	39%	65%	38%	68%	48%
Downloaden van muziek	24%	53%	24%	58%	27%
Kijken naar webtelevisie	21%	34%	20%	37%	27%
Online afspelen van beeld- of videomateriaal	37%	60%	34%	58%	50%
Downloaden van beeld- of videomateriaal	21%	37%	20%	40%	29%
Eigen creaties (tekst, beeld, ...) uploaden en delen	26%	39%	28%	44%	30%
Aanmaken van websites of blogs	7%	12%	6%	13%	11%
Geen gebruik van internet voor ontspanning	31%	13%	33%	12%	23%

Een vergelijking met de cijfers van de jongeren toont aan dat zij op elk gebied aanzienlijk hoger scoren dan de gemiddelden. Bij gevolg geven slechts 13% van de Belgische jongeren en 12% van de Vlaamse jongeren aan dat ze het internet niet gebruiken voor ontspanning. De populairste vrijetijdsactiviteiten bij jongeren zijn het streamen van muziek (65,0% Belgische jongeren, 68,0% Vlaamse jongeren) en videomateriaal (60,0% Belgische jongeren, 58,0% Vlaamse jongeren) en het downloaden van muziek (53,0% Belgische jongeren, 58,0% Vlaamse jongeren). Ook populair zijn het downloaden (42,0% Belgische jongeren, 44,0% Vlaamse jongeren) en spelen van spelletjes, zowel alleen (39,0% Belgische jongeren, 46,0% Vlaamse jongeren) als met anderen (38,0% Belgische jongeren, 39,0% Vlaamse jongeren). Uit de cijfers van het *Apestaartjaren 5* onderzoek blijkt dat de meeste van deze activiteiten voornamelijk verrichten zonder daarvoor te betalen (zie Tabel 30). In tegenstelling tot de resultaten van de *ICT-monitor 2015 Burgers* geven de resultaten van het *Apestaartjaren 5* onderzoek aan dat bij jongeren het downloaden van muziek

en films populairder is dan het streamen ervan (zowel betaald als onbetaald). Het streamen van series (eveneens beeldmateriaal) volgt wel het eerder vastgestelde patroon. De resultaten van de *digiMeter* zetten de resultaten van de *ICT-monitor 2015 Burger* kracht bij door te bevestigen dat downloaden en streamen van muziek en films populaire activiteiten zijn, maar ook dat het streamen voor beiden populairder is dan het downloaden (zie Tabel 31). Tevens geeft de *digiMeter* aan dat het streamen van muziek en films bij de meerderheid van de respondenten voornamelijk op een legale manier verloopt (respectievelijk 92,0% en 70,0%). Bij het downloaden loopt dat aantal sterk terug (respectievelijk 65,0% en 47,0%). Gezien hun vaak eerder beperkte financiële onafhankelijkheid is het aannemelijk om op basis van de verschillende onderzoeksresultaten te stellen dat jongeren zowel bij het streamen als bij het downloaden trachten om dat zo goedkoop mogelijk te doen, ook als dat betekent zich op illegale wijze toegang verschaffen tot de gewenste content.

Tabel 30 - Overzicht wijzen waarop Vlaamse jongeren toegang zoeken digitale content (Van Waeg, Van Hoecke, Demeulenaere, & D'hanens, 2014).

	Betaald			Zonder betalen		
	Downloaden	Streamen	Offline	Downloaden	Streamen	Offline
Films	10,6%	5,7%	19,9%	42,3%	36,1%	19,6%
Muziek	14,5%	7,8%	8,9%	62,0%	42,6%	12,8%
Series	6,6%	7,1%	12,6%	30,6%	38,2%	16,4%
Games	18,2%	4,8%	19,0%	42,4%	21,8%	12,5%
e-Books	10,1%	4,0%	8,5%	23,4%	13,1%	14,6%
Apps	25,4%	3,1%	3,6%	70,6%	8,6%	6,0%
Software	21,5%	10,0%	10,0%	52,4%	13,2%	9,7%

Tabel 31 - Overzicht wijzen waarop respondenten uit Vlaanderen toegang zoeken tot muziek en video's (Vanhaelewyn, et al., 2015).
Opmerking: de som van de cijfers voor het streamen van muziek resulteert in 101%. Mogelijks is er bij het verwerken van de data door de auteurs van het digiMeter onderzoek een afrondingsfout gemaakt.

	Streamen			Downloaden		
	Legaal	Illegaal	Beide	Legaal	Illegaal	Beide
Muziek		34%			25%	
	76%	9%	16%	48%	35%	17%
Video's		26%			20%	
	52%	30%	18%	31%	52%	16%

Als we verder kijken naar de resultaten van de *ICT-monitor 2015 Burgers* met betrekking tot vrijetijdsactiviteiten die jongeren verrichten via het internet, dan zien we dat ook het uploaden en delen van eigen creaties (39,0% Belgische jongeren, 44,0% Vlaamse jongeren) een erg populaire activiteit is bij jongeren (zie Tabel 29). In het licht van de eerder aangetoonde populariteit van sociale media is dat weinig verrassend. Het overzicht van de meeste gebruikte applicaties door Vlaamse jongeren op smartphones en tablets dat werd opgenomen in het *Apestaartjaren 5* rapport bevestigt bovendien nogmaals dat sociale media zoals Facebook (44,7%), Snapchat (23,6%), YouTube (15,0%), Instagram (15,0%) en Twitter (9,3%) erg populair zijn (zie Tabel 32). Daarnaast zien we in het overzicht ook hoofdzakelijk games verschijnen, zoals bijvoorbeeld Subway Surfers (5,2%), Candy Crush (4,6%) en Clash of Clans (4,6%). Gezien de grote diversiteit in het aanbod van games voor smartphones en tablets is het niet verwonderlijk dat cijfers voor de individuele games in deze lijst eerder laag liggen.

Tabel 32 - Overzicht van de vaakst gebruikte app(licatie)s voor smartphone en tablet bij Vlaamse jongeren (Van Waeg, Van Hoecke, Demeulenaere, & D'hanens, 2014).

	Smartphone	Tablet
Facebook	44,7%	33,9%
Snapchat	23,6%	13,1%
YouTube	15,0%	15,4%
Instagram	15,0%	9,1%
Twitter	9,3%	5,3%
Whatsapp	6,8%	-
Facebook messenger	4,7%	-
Subway Surfers	4,7%	5,2%
HLN.be	3,9%	2,3%
Google Search	3,8%	3,1%
Candy Crush	3,4%	4,6%
Pou	3,3%	1,6%
We Heart It	2,9%	1,8%
Skype	2,8%	3,9%
Clash of Clans	2,7%	4,6%
Foursquare	2,3%	-
Tumblr	2,3%	1,7%
De Slimste Mens ter wereld	2,1%	1,0%
Hill Climb Racer	1,9%	-
iTube	1,9%	1,3%
Temple Run	-	2,8%
Hay Day	-	1,4%
Zombie Tsunami	-	1,4%

Zowel het *Apestaartjaren 5* onderzoek als de *digiMeter* hebben aandacht voor de accounts die jongeren hebben op verschillende websites en sociale media en hoe vaak ze daar gebruik van maken. Uit het *Apestaartjaren 5* onderzoek komen vooral Facebook (89,9%) en YouTube (62,0%) naar voor als de sociale media omgevingen waarop Vlaamse jongeren het vaakst inloggen (zie Tabel 33). Naast Facebook zien we ook andere sociale netwerk sites opduiken, zoals Google+ (29,9%), Twitter (25,1%) en Tumblr (14,6%). Aan de zijde van YouTube zien we ook heel wat andere sociale media die gericht zijn op het streamen van video of het aanbieden van ander beeldmateriaal, zoals Instagram (30,1%), We Heart It (12,9%) en 9gag (6,8%). Voorts duiken in de lijst ook website en sociale media op die gericht zijn op het streamen en downloaden van muziek,

zoals Spotify (28,5%), Soundcloud (7,5%) en Deezer (4,7%). Ook MSN, de website die de e-maildiensten van Hotmail en Outlook bundelt, prijkt vrij hoog op de lijst (18,6%). De verhoudingen van de hoogste scorende sociale media omgevingen worden ook in het *digiMeter* onderzoek weerspiegelt (zie Tabel 34), met name Facebook (70,0%), YouTube (30,0%), Google+ (23,0%), Twitter (19,0%) en Instagram (17,0%). We zien dat Tumblr in deze reeks plaats ruimt voor Instagram, dat volgens de resultaten inderdaad vooral populair lijkt te zijn bij jongeren. Opvallend is dat vooral Facebook (44,0%) en Instagram (21,0%) lijken uit te nodigen tot zwaar gebruik, waarbij respectievelijk 44% en 21% van de participanten met een account rapporteren dat ze dagelijks meer dan 1 uur spenderen aan activiteiten in deze sociale media omgevingen.

Tabel 33 - Overzicht van de online diensten waarvoor Vlaamse jongeren een account hebben waarop ze in hebben ingelog tijdens de maand voorafgaand aan het onderzoek (Van Waeg, Van Hoecke, Demeulenaere, & D'hanens, 2014).

Jongeren 2014	
Facebook	89,90%
YouTube	62,00%
Instagram	30,10%
Google+	29,90%
Spotify	28,50%
Twitter	25,10%
Msn	18,60%
Tumblr	14,60%
We heart it	12,90%
Foursquare	10,10%
Ask.fm	9,30%
Soundcloud	7,50%
9gag	6,80%
Vine	6,50%
RDIO	5,60%
Deezer	4,70%
Netlog	4,20%
Picasa	4,20%
Ketnet	3,70%
Pinterest	3,00%

Tabel 34 - Overzicht populairste sociale media accounts, gebruiksfrequenties en spreiding op basis van leeftijdsgroepen (Vanhaelewyn, et al., 2015).

	Facebook	Twitter	Google+	LinkedIn	Instagram	YouTube
Account en afgelopen maand ingelogd	70%	19%	23%	19%	17%	30%
Meer dan 1 uur per dag	44%	12%	7%	3%	21%	
Account en afgelopen maand niet ingelogd	4%	12%	22%	10%	7%	12%
Account verwijderd	3%	2%	1%	1%	1%	
Nooit een account gehad	27%	68%	54%	69%	75%	
15-19	19%	21%	17%	4%	44%	
20-29	19%	21%	19%	21%	26%	
30-39	17%	22%	18%	23%	17%	
40-49	15%	17%	13%	26%	9%	
50-59	12%	11%	11%	13%	3%	
60-64	11%	5%	12%	8%	2%	
65+	7%	3%	9%	4%	0%	

Tot slot belicht het *digiMeter* onderzoek ook het gebruik van games binnen Vlaamse huishoudens.

Volgens de auteurs van het onderzoeksrapport gaven 55% van de respondenten aan dat ze in de maand voorafgaand aan de studie een digitaal spel speelden. Dat cijfer ligt toch aanzienlijk hoger dan de resultaten aangegeven door de *ICT-monitor 2015 Burgers*, die enkel betrekking hadden op het gebruik van het spelen van digitale games via het internet. Er wordt dus ook heel wat offline gespeeld. De auteurs van de *digiMeter* rapporteren bovendien dat net iets meer dan de helft van de gamende respondenten (51,5%) dagelijks speelt. Eén op vier doet dat zelfs meer dan één uur per dag (24,0%). Deze groep van gebruikers wordt door de onderzoekers gelabeld als ‘heavy-gamers’. Deze frequente gamers gebruiken bij het gamen ook beduidend vaak meerder apparaten. Bij de heavy-gamers gebruikt 70% minstens twee apparaten om te gamen, terwijl dat bij de minder frequente gamers (light gamers) slecht voor 47,7% het geval is. De heavy-gamers vertegenwoordigen de grootste gebruikersgroep voor ieder apparaat, behalve voor de tablet. Zowel

heavy-gamers als bij de light-gamers maken slechts 40,5% van de respondenten gebruik van een tablet om te gamen.

Uit de resultaten met betrekking tot het globaal gebruik van apparaten bij het gamen valt onmiddellijk op dat zowel vaste (15,0%) als draagbare game consoles (4,0%) bijzonder laag scoren in vergelijking met de overige apparaten (zie Tabel 35). Wanneer we de verdeling in meer detail bekijken, dan zien we wel dat vaste en draagbare game consoles vaker door mannen (respectievelijk 67,0% en 60,0%) dan vrouwen (respectievelijk 33,0% en 40,0%) worden gebruikt. De consoles zijn ook veel populairder bij jongeren (respectievelijk 51,0% en 56,0%) dan bij oudere gamers, en worden teven het vaakst gebruikt door de jongeren bij het gamen. Tablets (22,0%) doen het globaal gezien beter dan de game consoles, maar de apparaten die het vaakst gebruikt worden voor het gamen zijn computers (31,0%) en smartphones of gsm's (30,0%). Op basis van geslacht zijn de verschillen in voorkeur voor deze apparaten eerder gering. Wel valt op dat vrouwen een iets grotere voorkeur lijken te hebben voor mobiele toestellen, terwijl mannen dan weer een iets grotere voorkeur lijken te hebben voor vaste toestellen. Wanneer we voorkeuren per leeftijdsgroep vergelijken, dan zien we dat jongeren vooral smartphones of gsm's verkiezen (41,0%) boven computers (32,0%) en tablets (24,0%). We merken dus dat ook hier smartphones een goede beurt maken bij de jongeren, terwijl tablets eerder zwak scoren. Daarenboven merken we op dat bij de jongeren de mobiele apparaten, met name draagbare game consoles en smartphones of gsm's, het merkbaar beter doen dan de vergelijkbare vaste toestellen. Zoals reeds aangehaald in voorgaande secties kan het niet hoeven delen van deze apparaten hierbij een belangrijke rol spelen (zie Tabel 6).

Tabel 35 - Overzicht apparaatsvoorkeur bij het spelen van digitale games op basis van geslacht en leeftijdsgroep (Vanhaelewyn, et al., 2015).

	Man	Vrouw	15-29	30-49	50+	Globaal
Vaste game console	67%	33%	51%	40%	9%	15%
Draagbare console	60%	40%	56%	29%	16%	4%
Computer	53%	47%	32%	31%	38%	31%
Smartphone/gsm	49%	51%	41%	42%	17%	30%
Tablet	47%	53%	24%	42%	34%	22%

Samenvatting

In welke mate is er volgens de besproken onderzoeken aan volgende vereisten voldaan?

- **Toegang tot internet:** Gemiddeld beschikken ruim 90% van Belgische en Brusselse huishoudens met kinderen (HHM) over een internetverbinding. In Vlaanderen is dat zelfs 97%. Bijna al deze gezinnen maken gebruik van een vaste breedbandverbinding. Ongeveer één op vijf Brusselse en één op drie Vlaamse HHM maakt gebruik van een mobiele breedbandverbinding. Dit blijkt ook uit de bevragingen bij jongeren. De belangrijkste reden voor de afwezigheid internet binnen huishoudens blijkt de kost van het materiaal en de aansluiting te zijn. Tevens blijkt er een positief verband te bestaan tussen het gebruik van mobiele internetverbindingen en het opleidingsniveau van de gebruikers.
- **Toegang tot apparaten:** Het bezit van één of meerder computers binnen Brusselse en Vlaamse HHM ligt flink boven de 90%. Op het gebied van mobiele apparaten is er een duidelijk verschil tussen Brussel en Vlaanderen. Slechts drie op vier Brusselse HHM beschikken over mobiele apparaten, tegenover bijna negen op tien Vlaamse gezinnen die dergelijke apparaten in huis hebben. Spelconsoles komen voor in één op vijf Brusselse huishoudens en bijna één op drie Vlaamse huishoudens. Meer dan 75% van de Vlaamse gezinnen beschikt over drie of meerdere apparaattypes. Opvallend is dat de cijfers voor de vermelde items aanzienlijk hoger liggen bij Vlaamse jongeren. Dit kan mogelijk verklaard worden door het feit dat heel wat jongeren de apparaten zelf bekostigen en uitsluitend zelf gebruiken waardoor het bezit ervan ouders mogelijk ontgaat. De populairste apparaten die jongeren ook het vaakst zelf aankopen zijn smartphones en mp3-spelers, gevolgd door laptops en mobiele gameconsoles.

- **Beschikken over de nodige competenties:** Jongeren scoren over het algemeen beter dan de gemiddelde Belg of Vlaming op het vlak van ervaring met computerhandelingen. Vooral ervaringen met basisoperaties en handelingen met bureautoepassingen zijn sterk aanwezig bij de jongeren. Gespecialiseerde handelingen (zoals het installeren van nieuwe hardware, het wijzigen van configuratieparameters of het installeren van besturingssystemen) komen minder voor. Toch valt op dat bijna één op vijf van de jongeren aangeeft ooit een computerprogramma te hebben geschreven. Ook op vlak van ervaring met internethandelingen scoren jongeren hoger dan de gemiddelde Belg of Vlaming. Hier zien we opnieuw dat de gespecialiseerde handelingen (zoals het delen van media-inhouden via peer-to-peer netwerken, het aanmaken van webpagina's en het wijzigen van de veiligheidsinstellingen van de browser) minder voorkomen. De inschatting van de vaardigheden van jongeren is over het algemeen iets bescheidenere bij de jongeren zelf in vergelijking met de inschatting door volwassenen (i.e. leerkrachten).
- **Aanhouden van de geschikte percepties:** Jongeren geven aan dat het gebruik van computer belangrijk is en lessen op school interessanter kan maken. Terzelfdertijd geven de jongeren echter aan dat het gebruik van computers hun slechts matig interesseert. Bovendien zijn ze het sterk oneens over de mogelijkheden om met behulp van computers het leerplezier te verhogen. Jongeren lijken dus het belang van computers en hun gebruik in leersituaties erkennen, maar blijken minder overtuigd van de voordelen en meerwaarde van het gebruik van computer in hun eigen leerpraktijk.

Hoe vaak en op welke manier maken jongeren voor verschillende doeleinden gebruik van de beschikbare apparaten, internetverbindingen en digitale media volgens de besproken onderzoeken ?

- **Algemeen gebruik van apparaten:** Tussen 85 en 90 % van de Belgische en Vlaamse jongeren maken dagelijks gebruik van computers en scoren daarmee ruim boven de opgetekende gemiddelden. Ook het dagelijks gebruik van smartphones door 94% van de Vlaming ligt ver boven het gemiddelde gebruik van computers in België en Vlaanderen. Tablets scoren met een gebruik door één op twee Vlaming eerder zwak tegenover computers en smartphones. Computers worden vooral gebruikt om opzoekingen te verrichten of e-mails te lezen en te versturen. Het dagelijks gebruik van computers richt zich bij jongeren vooral op vrijetijdsdoeleinden. Ook bij het gebruik van smartphones neemt het lezen en versturen van e-mails een belangrijke plaats in, al worden hier ook activiteiten op sociale media belangrijk. Opvallend is wel dat jongeren de smartphone hoofdzakelijk gebruiken voor communicatiedoeleinden (sms'en, telefoneren, etc.) en het omgaan met audiovisuele media (foto's, spelletjes, muziek). E-mails en sociale media scoren in vergelijking hiermee merkbaar lager.
- **Algemeen gebruik van het internet:** Gemiddeld zeven op tien respondenten uit België, Vlaanderen en Brussel maken dagelijks gebruik van het internet. Bij jongeren loopt dat op tot ruim negen op tien. Deze laatste zoeken voornamelijk toegang tot het internet via laptops en smartphones. Slechts één op twee doet dat via een desktop computer of tablet. Jongeren maken daarbij vooral gebruik van Wifi netwerken (i.e. thuis, openbaar of via een hotspots). Enkel bij het gebruik van smartphones zien we dat ongeveer één op twee jongeren gebruik maakt van een mobiele breedbandverbinding.

- **Gebruik van apparaten en internet voor het verwerven van informatie:** Twee van de voornaamste activiteiten waarvoor computers en internet gebruikt worden zijn het opzoeken van informatie en het lezen van nieuwsberichten. Het opzoeken van informatie over goederen en diensten is veruit de populairste activiteit. Dit is ook bij jongeren het geval. Toch valt op dat jongeren vaker dan gemiddeld rapporten dat ze Wiki's en andere internetbronnen raadplegen om bij te leren, of opzoekingen verrichten die betrekking hebben tot een opleidings- of werkaanbod. Wat betreft het opvolgen van de actualiteit merken vooral dat jongeren tussen 20 en 29 voornamelijk het gebruik van de computer prefereren, terwijl jongeren tussen 15 en 19 die functie vooral aan de smartphone toedichten.
- **Gebruik van apparaten en internet voor communicatie:** De belangrijkste communicatiehandelingen waarvoor het internet gebruikt wordt zijn het ontvangen en versturen van e-mails en het gebruik van sociale media. Binnen Brussel valt op dat ongeveer één op twee respondenten het internet eveneens gebruikt voor activiteiten zoals voeren van telefoon- en videogesprekken, en het versturen van tekstberichten. Het zelfde patroon komt voor bij jongeren. Negen op tien jongeren geven bovendien aan te communiceren via sociale media, waarmee ze sterk boven het Belgische gemiddelde scoren. De populariteit van de genoemde activiteiten wordt weerspiegelt door de applicaties die jongeren frequent gebruiken. Jongeren worden bovendien het liefst op de hoogte gehouden via sms, e-mail of sociale media over de belangrijke updates van organisaties waarbij ze betrokken zijn.
- **Gebruik van apparaten en internet voor vrijetijdsactiviteiten:** De populairste vrijetijdsactiviteiten waarvoor binnen België, Vlaanderen en Brussel het internet wordt

gebruikt omvatten het streamen van digitale content (muziek, video, webradio) en het uploaden en delen van eigen creaties. Opvallend is dat één op drie Belgen aangeeft het internet niet te gebruiken voor ontspanningsdoeleinden. Bij Brusselse respondenten gaat het slechts op één op vier, aangezien zij voor de eerder genoemde activiteiten steeds hoger scoren. Jongeren doen het op alle gebied beter dan de gemeten gemiddelden. Slechts één op tien jongeren geeft aan het internet niet te gebruiken voor vrijetijdsactiviteiten. De overige groep jongeren blinkt vooral uit in het streamen van muziek en videomateriaal, gevolgd door het downloaden van muziek en het downloaden en spelen van spelletjes. Jongeren geven daarbij vooral de voorkeur aan gratis diensten. Eveneens populair bij jongeren is het uploaden en delen van eigen creaties. Deze resultaten uit zich in de populariteit van digitale games en sociale media applicaties die het delen en uploaden van eigen content mogelijk maken. De populairste applicaties bij jongeren zijn Facebook, Youtube, Instagram en Spotify. Vooral Facebook en Instagram blijken uit te nodigen tot zwaar gebruik (meer dan één uur per dag). In de lijst met populaire applicaties komen ook een breed scala aan games voor. Ruim één op twee respondenten speelt regelmatig games. Ongeveer één op vier doet dat dagelijks en één op acht doet dat zelfs meer dan één uur per dag. De helft van de dagelijkse gamers en 70% van de heavy-gamers gebruikt meerder apparaten om spelletjes te spelen. Over de leeftijdsverdeling is spijtig genoeg niets geweten. Wel weten we dat bij jongeren de game consoles de populairste apparaten voor het gamen zijn, gevolgd door smartphones en computers. Tablets scoren over het algemeen eerder zwak.

Conclusies

Uit het eerst onderdeel van dit rapport blijkt dat een zeer grote meerderheid van de Belgische jongeren toegang hebben tot het internet en de nodige digitale apparaten, in het bijzonder computers en smartphones. Daarnaast zien we ook dat jongeren over de nodige competenties beschikken, al zijn ze daar zelf eerder bescheiden over. Op vlak van percepties schijnen jongeren het belang van computers en hun gebruik in leersituaties erkennen, ondanks het feit dat ze slechts matig overtuigd lijken van de voordelen en meerwaarde voor zichzelf. Er lijkt dus aan alle belangrijke voorwaarden voldaan te zijn, al zien we toch enige terughoudendheid of scepticisme bij de jongeren betreffend het gebruik van digitale apparaten en het internet binnen leersituaties.

Toch merken we op dat naast vrijetijdsbesteding en communicatiedoelinden, het raadplegen van informatie een belangrijke reden blijkt te zijn voor het gebruik van digitale apparaten en internet. Meer nog, die laatste groep activiteiten blijkt globaal gezien zelfs de voornaamste gebruiksredenen te zijn. Als we echter kijken naar de meer gedetailleerd cijfers over tijdsbesteding, dan valt op dat communicatie en vrije tijd meer uitnodigen tot zwaar gebruik (i.e. dagelijks of tot meerdere uren per dag). Hoewel jongeren vaak hoger scoren dan de Belgische, Vlaamse of Brusselse gemiddelden, blijkt deze tendens ook aanwezig te zijn binnen de gehele populatie. Het is daarom moeilijk om terug te vallen op eenvoudige verklaringen zoals bijvoorbeeld het idee van de Digital Natives (see e.g. Prensky, 2001).

Sociale media, games, en de consumptie van audiovisuele media vallen het vaakst binnen de categorie van zwaar gebruik. Jongeren gebruiken voor deze activiteiten een breed scala aan apparaten, maar het is duidelijk dat vooral mobiele apparaten zoals smartphones, MP3-spelers, draagbare gameconsoles of laptops de voorkeur wegdragen. Eén type mobiel apparaat dat op alle vlakken eerder laag scoort is de tablet. Doorheen het rapport hebben we aantal mogelijke

verklaringen voor deze patronen aangedragen op basis van de beschikbare gegevens uit de verschillende onderzoeken. Die cijfers doen immers vermoeden dat mobiele apparaten beter passen bij de levensstijl van jongeren, die vaak een beperkt budget hebben en heel wat tijd buitenshuis doorbrengen (vb. op school, in de sportclub, in de jeugdbeweging, enz.). Vooral de kleinere mobiele apparaten, zoals smartphones en MP3-spelers, zijn vaak enkel eigendom van de jongeren. Ze kunnen makkelijk overal meegenomen worden en laten toe om toegang te krijgen tot het internet via voordelige data-abonnementen of openbare Wifi netwerken. Op die manier kunnen jongeren nagenoeg altijd, overal en met minimale kosten toegang krijgen tot hun sociale contacten (met behulp van sociale media en instant messaging applicaties zoals Facebook en Snapchat) of audiovisuele content (met behulp van muziek- en videostreaming diensten zoals Spotify en YouTube). Daar tegenover staan vaste toestellen, zoals desktop computers, en grotere mobiele apparaten, zoals tablets. Die zijn doorgaans duurder en worden daarom vaker door het gehele gezin aangekocht. Ze moeten bijgevolg vaker gedeeld worden met andere leden van het gezin en zijn dus minder vaak beschikbaar, zowel binnenshuis als buitenshuis. De cijfers uit de verschillende onderzoek lijken te bevestigen dat het verschil in beschikbaarheid en verplaatsbaarheid een belangrijke reden zijn waarom jongeren de voorkeur geven aan kleine en mobiele apparaten om toegang te zoeken tot het internet op een grote verscheidenheid van locaties.

Extended English summary

In this state-of-the-art report, we have analyzed the results of the major studies on **media use among youngsters in Belgium, Flanders and Brussels**. First, we have compared the studies to see to what degree the important **prerequisites** for media use are met in these three regions? These prerequisites include: access, competences and perceptions. Secondly, we have built on the studies to present an outline of the **actual usage**, i.e. how and how often do youngsters use the Internet, as well as various Internet-ready devices and digital media? This outline looks at the use of the infrastructure first and then continues by focusing on particular types of activities, namely: information gathering, communication and pass time activities.

In terms of **access**, the studies show that around 90% of the Belgian and Brussels households with children (HHC) have an Internet connection at home. In Flanders, that number is even higher, namely 97% of the HHC. Details about the types of Internet connections used reveal that most HHC use a broadband connection. In addition, around one in five HHC in Brussels and one in three HHC in Flanders use a mobile broadband connection. The most important reason for not having an Internet connection at home appears to be the cost of the material and the connection itself. Furthermore, one study shows that there is a positive relationship between the use of mobile Internet connections and the user's level of education.

Of course, access also relates to the availability of various Internet-ready devices within the household. The studies show that more than 90% of the HHC in Brussels and Flanders own at least one computer. With regards to mobile devices and game consoles, the results indicate a discrepancy between Brussels and Flanders. In Brussels, only three out of four HHC poses a mobile device compared to nine out of ten HHC in Flanders. Game consoles are present in one in five HHC in Brussels, while one in three HHC in Flanders owns a console. Overall, more than

75% of the Flemish HHC has access to three or more Internet-ready devices at home. An interesting discrepancy between the different studies draws our attention to the fact that surveyed Flemish youngsters show significantly higher numbers with regards to their access to devices. The data does hint towards a potential explanation for these results, as some devices are bought and used solely by the youngsters themselves. This might cause parents to be unaware of the presences of these particular devices in the household. The devices most frequently bought and used solely by youngsters are smartphones and MP3-players, followed by laptops and mobile game consoles.

In terms of **competences**, youngsters appear to have more experience than the average Belgian or Flemish citizen with all computer related activities addressed in the studies. They seem to have ample experience performing basic operations and handling office applications like a word processor. It is remarkable that, while they are less apt to perform specialized operations such as installing new hardware or a new operating system, still one in five youngsters claims to have experience in writing a computer program. A similar trend is visible in relation to youngsters experience with Internet related activities. Youngsters have more experience than the average citizen with the various kinds of activities, including specialized activities like creating webpages or changing the safety settings on their browser. However, the latter seem to be significantly less common than the basic operations. It is important to note that youngsters generally appear to be more modest about their own competencies in comparison to adults' assessment of the youngsters' abilities.

In terms of **perceptions**, the results indicate that youngsters recognize the importance of using computers and their potential to make learning at school more interesting. At the same time, however, youngsters also indicate that they are only moderately interested in using computers in their own learning endeavors. They are also in strong disagreement about the potential of

computers to increase learning enjoyment. Even though youngsters recognize the importance of computers, they appear to remain sceptic about the advantages of using computers in their own learning practices.

Our discussion of the general **use of the available infrastructure** focused on three aspects: devices, Internet and applications (digital media). In this summary, we do not address the use of applications separately because of the big overlap with the sections focused on usage in relation to particular types of activities.

With regards to the use of Internet-ready **devices**, the studies show that 85 to 90% of the Belgian and Flemish youngsters use computers on a daily basis, thereby surpassing the averages for these regions. In Flanders, the percentage of daily use of smartphones by youngsters is a staggering 94%, while tablets barely reach 50%. Both computers and smartphones are used frequently to read and send emails. In the case of smartphones, participating in social media activities also appears to be very important. The most popular smartphone activities amongst youngsters are, however, communicating through text messages or telephone calls and consuming and producing audiovisual media like music, photos and games.

With regard to the use of the **Internet**, the studies indicate that on average, seven out of ten citizens in Belgium, Flanders and Brussels connect to the Internet on a daily basis. Among youngsters this runs up to well over nine out of ten. Youngsters primarily connect to the Internet via laptops and smartphones, while only one in two uses a desktop computer or a tablet. The preferred type of Internet connection is a Wifi network (i.e. home, public or hotspot). We do notice that nearly one in two youngsters also tends to use a mobile broadband connection when using a smartphone.

With regard to the use of devices and the Internet for **gathering information**, the studies show that searching for information about goods and services is the most popular activity, followed by

reading news messages. Searching for information about job and training offers, and consulting Wiki's and other Internet resources to learn new things are two activities which youngsters seem to perform more frequently than the average citizen. The studies have also found that youngsters between 20 and 29 prefer to read news messages on a computer, whereas youngsters between 15 and 19 years old prefer to use smartphones for this sort of activity.

With regard to the use of devices and the Internet for **communicating**, the studies show that sending and receiving emails are the most popular activities, followed by participating on social media. In Brussels, one in two people also use the Internet quite frequently to make phone calls, place video calls and send text messages. A similar pattern has been detected among youngsters. Most notably, however, nine out of ten youngster report about performing communication activities with the help of social media. The popularity of the previously mentioned activities is reflected by the list of apps used most frequently by youngsters.

With regard to the use of devices and the Internet for **pass time activities**, the studies show that streaming digital content (i.e. music, video, webradio) is the most popular activity, followed by uploading and sharing own creations. Again, the reports indicate that youngster use digital devices and the Internet more frequently than the average citizen to perform all pass time activities included in the surveys. Only one in ten youngsters claims not to use the Internet for pass time activities, which is significantly less than the one in three average for Belgium. Youngsters who do use the Internet for pass time activities, mostly do so to stream music and videos, to download music or to download and play games. They have a clear preference for free services, even if those include illegal activities such as pirating copyrighted material. Apart from material from others, youngsters also regularly share their own material online. Similar to communication activities, the popularity of these particular pass time activities is reflected in list of most frequently used

applications. This list includes applications such as Facebook, YouTube, Instagram and Spotify. Based on the results from the studies, Facebook and Instagram appear to be most successful in inducing heavy use (i.e. more than one hour per day). Other items on the list of popular applications among youngsters include a wide variety of games. These also inspire heavy use, as one in four people play games daily and one in eight play games more than one hour a day. Half of the daily gamers and around 70% of the very heavy gamers use multiple devices to play games. The studies indicate that youngsters mostly prefer game consoles, followed by smartphones and computers. Tablets are far less popular as gaming devices.

In conclusion, we can state that all requirements that enable media use have been sufficiently met, though youngsters seem to have some reservations about the usefulness and added value of using digital devices and the Internet in their own learning practices. Nonetheless, the actual media use clearly shows that information seeking and learning activities are equally as important as, if not more important than, pass time and communication activities. The latter two activity types do seem to invite more frequent or heavy use (i.e. daily or even multiple hours a day). This trend is present among youngsters, but also among the population as a whole. As a consequence, it is hard to attribute these results to theories that offer simplified and stereotyping explanations, like for instance, the theory of Digital Natives (cf. Prensky, 2001). The same remark can be made in relation to youngsters use of various devices and Internet connections.

Details about the context of use can offer hints towards a possible explanation. To perform the activities that invite heavy use, youngsters utilize a wide variety of devices. However, we have shown that they exhibit a clear preference for mobile devices such as smartphones, MP3-players, portable game consoles and laptops. These devices seem to fit best with the lifestyle of the youngsters, who often have limited financial resources and spend a large part of their time outside

their home environment (e.g. in school, the sports club, the youth movement, etc.). Mobile devices in general, and smaller devices like smartphones and MP3-players in particular, are easy to carry around. Indeed, the results show that youngsters often use these device outside their home environment. This allows youngsters to gain access to the Internet and their favorite applications via Wifi-networks or mobile broadband connections. This way, youngster can get access to their social contacts and pass-time activities at any time, at any place and with minimal costs. These costs also include the cost of acquiring the device itself, which is often much cheaper compared to devices like desktop computers and tablets. As the starting price lowers, youngsters are able to buy the devices independently and thus to become the sole user. The results confirmed that more expensive devices are often shared by multiple members of the household, thereby also reducing the devices' accessibility and mobility.

Bibliografie

- Moreas, M.-A. (2015). *ICT-Monitor 2015 Burgers: Digitale Geletterdheid, Vaardigheden en Inclusie*. Brussel: Studiedienst van de Vlaamse Regering. Retrieved from <http://www4.vlaanderen.be/sites/svr/publicaties/Publicaties/monitoren/2015-11-16-ict-monitor2015.pdf>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. doi:10.1108/10748120110424816
- Pynoo, B., Kerckaert, S., Goeman, K., Elen, J., & van Braak, J. (2013). *MICTIVO 2012: Monitor voor ICT-Integratie in het Vlaamse Onderwijs (Secundair Onderwijs)*. Universiteit Gent / KU Leuven / Hogeschool Universiteit Brussel. Retrieved from <https://www.mediawijs.be/dossiers/dossier-mediawijsheid-school/mictivo-2012-monitor-ict-integratie-vlaamse-onderwijs>
- Van Waeg, S., Van Hoecke, L., Demeulenaere, A., & D'hanens, K. (2014). *Onderzoeksrapport Apestaartjaren 5*. Andy Demeulenaere. Retrieved from <https://www.dropbox.com/s/a4gciviuwp20kx3/onderzoeksrapport%20Apestaartjaren%205%20web.pdf#>
- Vanhaelewyn, B., Pauwels, G., De Wolf, P., Accou, T., De Marez, L., Vervoort, K., . . . Blancke, E. (2015). *digiMeter: Measuring Digital Media Trends in Flanders*. Brussel: iMinds. Retrieved from <https://www.iminds.be/nl/inzicht-in-digitale-technologie/digimeter/2015>
- Vanwynsberghe, H. (2014). How users balance opportunity and risk: a conceptual exploration of social media literacy and measurement. (Doctoral Dissertation: Ghent University).
- Vlieghe, J. (2014). Literacy in a social media culture: an ethnographic study of literary communication practices. (Doctoral dissertation: Ghent University).

Eindnoten

¹ Percentage berekend op basis van de gegevens weergegeven in Tabel 12. Vb.: 83% van de respondenten in de laatste drie maanden gebruik maakten van computers (85% van alle respondenten) vertegenwoordigen 70,5% van alle respondenten die deelnamen aan het onderzoek.

² Percentage berekend op basis van de gegevens weergegeven in Tabel 18. Vb.: 84% van de respondenten in de laatste drie maanden gebruik maakten van het Internet (85% van alle respondenten) vertegenwoordigen 71,4% van alle respondenten die deelnamen aan het onderzoek.

³ Percentage berekend op basis van de gegevens weergegeven in Tabel 24. Vb.: 6,7% van zoekt dagelijks informatie op met behulp van een computer, 27,0% doet dat wekelijks, en 29,3% doet dat maandelijks. Samen vertegenwoordigen zij 63% van de respondenten.