



**Cyberteens:  
de betekenis van ICT in het dagelijkse leven van Belgische tieners**

**Samenvatting van de onderzoeksbevindingen  
uit het kwalitatief panelonderzoek**

Onderzoekscentrum SMIT, Vakgroep Communicatiewetenschappen,  
Vrije Universiteit Brussel

Prof. dr. Caroline Pauwels

Prof. dr. Joke Bauwens

Chris Vleugels

*De studie kadert binnen het onderzoeksprogramma « Samenleving en Toekomst »,  
in opdracht van en gefinancierd door de POD Wetenschapsbeleid.*

Contactpersoon:

Joke Bauwens

[jbauwens@vub.ac.be](mailto:jbauwens@vub.ac.be)

02-629 18 29

---

## 1. De verwevenheid van ICT in het dagelijkse leven: algemene uitgangspunten

De algemene vaststelling dat het internet en mobiele telefonie door jongeren op grote schaal, met een grote intensiteit en om uiteenlopende redenen worden gebruikt, betekent dat deze ICT stevig verankerd zijn in het dagelijkse leven van tieners. Niet alleen uit het grootschalig enquêteonderzoek, maar vooral uit het kwalitatief panelonderzoek blijkt het gebruik van ICT zich vooral in de persoonlijke leefwereld van jongeren te situeren. Het is in de informele sfeer, de thuisomgeving (al dan niet op de eigen kamer) en in de (vaak aan huis gebonden) vrijetijdssfeer van jongeren dat ICT de sterkste positie innemen. In meer formele omgevingen, zoals de schoolomgeving en de sfeer van noodzaak, zijn ICT duidelijk minder prominent aanwezig. Deze bevinding duidt op een verregaand geprivatiseerd gebruik van ICT, deels in de hand gewerkt door de bredere maatschappelijke tendens naar een 'beschermende huisarrestcultuur'. De Britse socioloog FUREDİ (2002) spreekt in dat verband over een culture of fear die een paranoid parenting met zich meebrengt. Overbezorgde ouders houden hun kinderen liever binnen, maar voor de kinderen zijn de nieuwe communicatietechnologieën een vorm van private mobilisation (cf. WILLIAMS, 1975) geworden om te ontsnappen aan het beschermend, doch alziend oog van ouders.

In deze context is de zogenaamde slaapkamercultuur (en slaapkamer privacy) een belangrijk gegeven geworden in het leven van jonge mensen. De nood aan een eigen culturele ruimte in het ouderlijke huis en meer bepaald in de eigen slaapkamer waar de eigen identiteit en mogelijk verzet tegen volwassen machtsuitoefening kan worden verkend, is niet nieuw. De laatste jaren echter door de intrede van gsm, computer en het internet is de slaapkamer een 'geconnecteerde ruimte' geworden van waaruit meisjes én jongens hun sociale interacties met leeftijdsgenoten en hun participatie aan jongerencultuur kunnen voortzetten. De gemediatiseerde slaapkamer is een uitvalsbasis geworden voor tieners die van lokale naar globale, van private naar publieke en van fysieke/concrete naar virtuele/verbeelde ruimten kunnen reizen, zonder zich te verplaatsen. De slaapkamers van tieners zijn dus een belangrijkere plaats geworden voor vrijetijdsbesteding. Jongeren spenderen meer en meer van hun vrije tijd thuis met media in hun eigen private ruimte, in plaats van in een gemeenschappelijke of familieruimte.

Als het gaat over ICT-gebruik in de dagdagelijkse huiselijke leefwereld, is de notie van domesticatie een interessant aanknopingspunt. Volgens SILVERSTONE voltrekt het domesticatieproces van ICT (het zich eigen maken van een bepaalde technologie door die in te bedden in het dagelijkse leven) zich binnen de 'morele economie' van het huishouden. ICT hebben geen eenvoudige gevolgen voor het leven van een huishouden of een familie. Integendeel, de nieuwe technologieën komen binnen in een complexe cultuur die reeds gestructureerd is door leeftijds- en machtsverhoudingen, door genderverschillen en door materiële factoren zoals het niveau van het beschikbaar inkomen of de hoeveelheid ruimte beschikbaar voor gedeeld of privaat gebruik van ICT. De huishoudcultuur is het product van een hele waaier van historische, biografische en dagdagelijkse ervaringen uit de werk- en vrijetijdssfeer. De betekenissen die in huishoudens rond ICT worden gecreëerd zijn complex, dynamisch, veranderend en soms tegenstrijdig. De specifieke betekenis van ICT in het huis is dan een product van voortdurende onderhandelingen waarin de verschillende gezinsleden rechten claimen op zowel de technologieën zelf als op de betekenissen die ermee samenhangen. Computers, internet, gsm's worden op die manier zowel symbolische (betekenis- en waardegeladen) als materiële objecten (concrete, functionele gebruiksvoorwerpen). Het is precies in de context van het sociaal, cultureel en economisch regime dat huishoudens er op nahouden, dat de inbedding van ICT in gezinnen met tieners kan worden begrepen en geduid.

---

## **2. Onderzoek: kwalitatief panelonderzoek**

Via een kleinschalig, kwalitatief panelonderzoek werden 34 Belgische tieners (17 Nederlandstalige en 17 Franstalige; allen tussen 12 en 18 jaar oud en schoolgaand) een negental maanden gevolgd. Zo werd inzicht verkregen in de concrete processen en dynamiek die het dagelijks ICT-gebruik van tieners kenmerken.

Het materiaal waarop de uiteindelijke onderzoeksbevindingen gebaseerd zijn, bestond uit een groot aantal gegevens uit diverse bronnen:

- De onderzoekers interviewden de jongeren en hun ouders, maakten daarvan opnames en aantekeningen.
- Ze observeerden de ICT-omgeving en de leefomgeving, maakten daarbij notities over plaatsen, omstandigheden, personen en gebeurtenissen en namen er ook foto's en eventueel filmopnames van.

- Van het jongerenpanel ontvingen ze foto's, schermafbeeldingen, filmpjes, links naar websites, SMS-berichten, en dergelijke die net als de gevoerde gesprekken via MSN werden bijgehouden en voorzien van aantekeningen.
- De jongeren hielden gedurende 1 week een dagboek bij van hun ICT-praktijken.

---

### **3. De 'getijden' van ICT-gebruik thuis**

Het dagboek dat de panelleden gedurende zeven opeenvolgende dagen bijhielden geeft een duidelijk beeld van de ritmes van ICT-gebruik. De dagboeken maken duidelijk dat ICT sterk verweven zijn met het dagelijkse leven. ICT en nieuwe media nemen een centrale plaats in de vrije tijd van onze tieners in. 35,7 % van hun vrije tijd besteden ze aan ICT, heel vaak om te communiceren met vrienden. Zo vertoeven jongeren in hun huiselijke levenssfeer vaak afwisselend tussen hun gezinsleden en tussen hun vrienden.

De dagboeken tonen aan dat het internetgebruik zich vooral rond de maaltijden afspeelt. Ook het maken van huiswerk is nauw vervlochten met internetgebruik. Televisie kijken blijft echter voor onze tieners een belangrijke vrijetijdsbesteding die zijn haar beurt het internetgebruik mee structureert. Meer dan één op tien keer wordt internetten voorafgegaan door tv kijken. Het komt echter vaker voor (17,5 %) dat het internet wordt afgesloten ten voordele van de kijkbuis. Een internetsessie wordt evenwel het vaakst gevolgd door het gaan slapen. Internetten was in een vierde van de gevallen de laatste activiteit van de dag.

#### **Verschillen schooldag/weekend**

Het leven van jongeren is in grote mate gebonden aan de school. De dag en de week, sociaal de twee belangrijkste cycli, worden in sterke mate gestructureerd door de schooltijden. Zo zien we dat vanaf 16 uur wanneer de tieners thuiskomen van school, het aantal tieners online gestaag toeneemt. Tussen 17 en 20 uur zien we een terugval. In deze periode wordt er familiaal gegeten en maken de meeste tieners hun huiswerk. Het gebruik van het internet bereikt zijn piekmoment op een schooldag tussen 20 uur en 22 uur.

Op vrijdagavond begint het weekend. Algemeen kunnen we stellen dat in de periode van vrijdagavond tot zondagavond tieners meer gebruik maken van het internet dan op weekdays. In het bijzonder zijn het vooral de jongeren die tijdens de week al veel gebruik maken van ICT, die dat nog meer doen tijdens het weekend. Dat geldt

zeker voor de gamers, zij spenderen bijna heel het weekend aan het (online) gamen. De tieners uit de jongste leeftijdsgroep kunnen meer internetten omdat het hen wordt toegestaan door de ouders. Alhoewel alle tieners aangeven meer gebruik te maken van het internet, betekent het niet dat meer vrije tijd alleen maar meer internetgebruik impliceert. Immers het weekend staat ook in het teken van andere hobby's zoals activiteiten van de jeugdbeweging, het volgen van les op de muziek- of tekenacademie, sporten en uitgaan met de vrienden. Daarnaast spenderen ze meer tijd samen met hun familie.

De tieners uit de oudste leeftijdsgroep zijn in het weekend vooral in de vroege avond online. Via MSN bespreken ze waar ze 's avonds uit zullen gaan en waar en om hoe laat ze elkaar zullen ontmoeten. Vanaf 22 uur zijn het voornamelijk tieners van 12 tot 16 jaar die online zijn. Zij gaan nog niet of sporadisch uit. Ook communitygamers zijn tijdens het weekend vaak laat online.

Tijdens het weekend gaan jongeren vaak overdag al online, maar de pieken situeren zich toch vooral 's avonds, na 20 uur. Terwijl de ouders 's avonds massaal voor de buis zitten of laat doorwerken, onderhouden de kinderen hun contacten en passies op het internet. Vooral voor jonge tieners die nog niet (mogen) uitgaan is het internet vaak een virtuele *scene*, waar men contact kan hebben met vrienden, waar men zich kan amuseren, ontspannen en bovenal tijdelijk kan ontsnappen aan de beperkte bewegingsvrijheid die jong-zijn soms met zich meebrengt. Daarvan getuigt volgende uitspraak van Lieselot (13 jaar) over haar virtuele oudejaarsavond:

“We hebben samen met een paar vriendinnen van de klas en de scouts zitten chatten en filmpjes gekeken op YouTube en zo. Het was echt leuk om dan samen te zijn.”

---

#### **4. Internetgebruik thuis: begeleiding door en communicatie met de ouders**

Tijdens de diepte-interviews met ons panel en hun ouders hebben we het uitvoerig gehad over de relatie tussen hen in het algemeen en hoe deze relatie zich manifesteert met betrekking tot ICT in het bijzonder. Op basis hiervan kunnen we stellen dat hoger opgeleide ouders meer op de hoogte zijn van de activiteiten en vriendenkring van hun kind en dat ze hen op een meer gediversifieerde manier 'begeleiden'. Lager opgeleide ouders gaven in de interviews blijk over een kleinere kennis van hun tieners te beschikken. Ze begeleiden hun kind op een eerder

eenzijdige manier door sneller en bijna uitsluitend voor een beperkende, restrictieve begeleiding te opteren. Dat is misschien niet toevallig zo: sommige geobserveerde laaggeschoolde jongeren suggereren of geven de indruk meer dan eens hun vrijetijdsleven doelbewust af te schermen voor elke vorm van ouderlijke controle.

Over hun bezigheden inzake ICT houden de jongeren uit lager opgeleide milieus hun ouders eerder weinig of in algemene bewoordingen op de hoogte. Onze jongeren geven te kennen dat ze aan hun ouders vertellen welke games ze spelen en dat er wordt gechat met kennissen, waarbij bepaalde gebeurtenissen (de 'leuke' ervaringen) worden gedeeld met de ouders. De informatie die ze aan hun ouders meedelen blijft echter beperkt.

Jongeren die uit een hoger opgeleid milieu komen vertellen meer, maar dit hangt ook samen met de manier(en) waarop ze door hun ouders benaderd worden. Ouders die hoger opgeleid zijn, hebben doorgaans niet alleen tijdens hun opleiding meer ICT-kennis en -vaardigheden opgebouwd, ook beroepshalve maken ze meer gebruik van deze technologieën. Jongeren uit deze milieus zullen bij vragen of problemen zich ook richten tot hun ouders en hen in vertrouwen nemen, terwijl jongeren met een uit lager opgeleide milieus uitsluitend hulp vragen aan leeftijdsgenoten of 'peers'.

Naar eigen zeggen genieten de geïnterviewde (oudere) tieners heel wat autonomie bij het invullen van de vrije tijd, waar internetgebruik deel van uitmaakt. Het uitgaan daargelaten, beperkt de ouderlijke controle zich in de regel tot incidentele opmerkingen in de trant van 'is je huiswerk al klaar?' Niet de inhoud van de vrijetijdsactiviteit maar de tijdsbesteding zélf wordt losjes 'bewaakt': de ouders herinneren hun kinderen er regelmatig aan dat de hobby's niet mogen doorwegen op het schoolwerk of de studie-inzet. Maar het blijft meestal bij verbale opmerkingen, van sancties of straffen is minder sprake.

---

## **5. ICT-gebruik op school**

Alle jongeren uit het panel hadden in lessen al gebruik gemaakt van het internet. De jongeren waarderen het gebruik van het internet als positief, maar zouden er meer van gebruik willen maken tijdens de lessen.

Dat omgangsvormen die op het internet worden gehanteerd een negatieve invloed zouden hebben op de schoolprestaties of taalvaardigheden wordt door onze tieners van de hand gewezen.

Huiswerk maken behoort voor de tieners tot de sfeer van de 'noodzaak', dat konden we vaststellen doorheen de offline en online contacten. Over taken voor school en de rol van internet daarin vertelden onze jongeren met minder enthousiasme dan wanneer we het hadden over bijvoorbeeld chatten of gamen. Toch gaan huiswerk en internet duidelijk hand in hand. Tieners maken allemaal en frequent gebruik van het internet om informatie te sprokkelen. Als zoekrobot gebruiken ze uitsluitend Google. Daarnaast is Wikipedia, de online encyclopedie die door de internetgemeenschap wordt geschreven, een druk geconsulteerd naslagwerk. De volgende uitspraken illustreren dit duidelijk:

Ik kan me niet meer inbeelden een leven zonder Google. Allez, ja, dat is zo het handigste wat er bestaat. En ja, als je zoiets moet opzoeken voor een werk, dat is direct intikken en dan verschijnen uw sites. (Elke, 17 jaar)

Ik ben zot van Wikipedia! Dat is echt de max! Ik lees er sowieso over van alles, zo maar, en voor school ga ik er natuurlijk ook altijd kijken. (Zoë, 17 jaar)

Ook het overleg via ICT (MSN of telefoon) over huiswerk is deel gaan uitmaken van het alledaagse leven van schoolgaande jongeren. Tieners melden zich aan op MSN en houden gezamenlijke chatsessies om hun taken te bespreken. Via MSN of de vaste telefoonlijn geven klasgenoten elkaar verduidelijking over leerstof en huiswerk, worden samenvattingen gedeeld en oplossingen van oefeningen vergeleken

Naast de kennis die gehaald wordt uit het sociaal netwerk van de klasgenoten, hebben de tieners ook hun uitgebreidere online kennissenkring waarop een beroep gedaan wordt. Meestal gaat het om kennissen die een paar jaar ouder zijn en over een bepaalde vaardigheid beschikken (bvb. Franstalige monitors van vakantiestages), een opleiding hebben gevolgd of volgen (bevriende universiteitsstudenten) of omdat ze een bepaalde job uitoefenen. Via ICT en met name via MSN kan de hulp van deze 'experts' makkelijk worden ingeroepen.

---

## 6. 'Ik communiceer, dus ik ben'

Dat vooral de 'C' van communicatie cruciaal is voor de ICT-praktijken van jongeren, is in alle gesprekken en dagboeken van de panelleden tot uiting gekomen. Die communicatie vindt in verschillende vormen en via diverse toepassingen plaats. In het onderzoek focusten wij op internet en gsm-praktijken.

De meeste tijd uitgaat naar het chatten via MSN. Meer dan een vijfde van de tijd (21,1 %) die de tieners uit ons panel besteedden aan media en ICT ging hiernaar uit.

Doorheen de de sociaal-communicatieve toepassingen en persoonlijke webpagina's presenteren jongeren zichzelf en worden ze door andere jongeren bekeken en becommentarieerd. Die reacties op hun online aanwezigheid levert tieners waardevolle feedback op over hun 'zelf'. Jongeren zoeken dus andere jongeren op in hun zoektocht naar een identiteit. Ze produceren en reproduceren hun persoonlijke identiteit en hun sociale identiteit doorheen interactie via interactieve media. Het feit dat jongeren het belangrijk vinden zich te kunnen identificeren met vrienden, bijvoorbeeld via profielsites en het chatten (al dan niet in een eigen taal), toont aan dat het zoeken naar en de constructie van identiteit een centrale bezigheid is voor hen. Via de cybercommunities waar ze deel van uitmaken, zoeken tieners naar een evenwicht tussen een persoonlijke en een sociale identiteit. Bij de adoptie van ICT komen de functionele motivaties in combinatie met symbolische motieven voor. De symboliek verwijst naar processen van identiteitsconstructie in relatie tot de sociale omgeving. Aan de ene kant is er identificatie en adoptie van ICT met het oog op de integratie in sociale netwerken – de peergroep – of de maatschappij in zijn geheel. Aan de andere kant streven jongeren ook naar differentiatie.

Aagje: Veel mensen schrijven daar zo keiveel op, zo van hun muzieksmaak en zo van die dingen en hun vrienden. Ik heb dat ook gedaan, maar ik vond dat dan uiteindelijk stom en dan ben ik maar met zo van die kortere dingen begonnen (glimlacht).

Interviewer: Waarom vind je dat stom?

Aagje: Bwa, ik vind dat niet stom, maar allee, iedereen heeft dat zo en dan gaan de meeste mensen zo van elkaar kopiëren omdat ze zelf zo geen inspiratie hebben om daar iets nieuws op te zetten.

Waar identiteiten traditioneel in collectieve termen gedefinieerd werden, komt nu dus ook een reflexieve vorm van identiteitsconstructie in de plaats. Individualisering staat dus voor het actieve puzzelwerk dat vereist is om uit een overweldigende reeks suggesties die jongeren online oppikken tot een enigszins coherent zelfbeeld te komen.

---

## **7. Specifieke betekenis van ICT-toepassingen**

### **Het internet: bron van informatie en sociale contacten**

Wanneer we onze tieners vroegen waarom zij het internet een belangrijke uitvinding vonden, kregen we in het algemeen twee soorten antwoorden. Enerzijds beschouwen zij het internet als een onuitputtelijke bron van informatie. Anderzijds maakt het internet volgens hen meer en diepgaander sociaal contact mogelijk. De meeste jongeren vernoemden beide elementen en ook tussen jongens en meisjes is op dit vlak geen verschil vast te stellen.

### **E-mail: functioneel equivalent, zonder ziel**

In tegenstelling tot Instant Messaging (MSN) of SMS, wordt e-mail veel minder gebruikt door onze tieners. Om informatie en bestanden met elkaar te delen wordt MSN en telefoon (vaste lijn en SMS) verkozen boven e-mail. Het zijn vooral de 17- en 18-jarige tieners die e-mailen voor schoolwerk en/of in hun hoedanigheid van leider van een jeugdbeweging. Voor hen is het vooral een praktisch medium dat functioneel equivalent is aan andere media. Jonge tieners gebruiken amper e-mail.

E-mail is dan wel praktisch, volgens de tieners heeft het twee minpunten. Enerzijds komt e-mail over als zielloos. Het zielloze karakter van e-mail komt bijvoorbeeld tot uiting wanneer sommige meisjes de vergelijking maken met een klassieke brief. Zij vinden het leuker en veel persoonlijker om een gewone brief met de post te ontvangen. Anderzijds wordt het een minder snel medium ervaren om te communiceren. E-mail is niet 'instant', niet onmiddellijk, en spreekt jonge mensen om die reden minder aan. De betekenis van e-mail ligt daarom vooral in de ondersteuning die het kan bieden aan sociale relaties, met name de peergroep, familie en onbekenden (die vrienden kunnen worden), maar e-mail is niet de spil van het communicatieverkeer.

## **De aantrekkingskracht van games**

Het spelen van videogames is voor tieners een heel aantrekkelijke vorm van digitaal entertainment. Elk panellid 'gamed' in meerdere of minder mate. De gamepraktijken beslaan het hele aanbod van soorten games. De tieners spelen van eenvoudige minigames op internet of gsm tot complexe 3-D videogames en grootschalige online rollenspelen. Voor veel tieners is gamen ook hun prilste ICT-herinnering. Het spelen van spelletjes is vaak het eerste waarvoor kinderen computer en internet gebruikten.

## **Games en jongens/meisjesverschillen**

Een eerste verschil heeft betrekking op het genre games dat jongens en meisjes spelen. Terwijl bij onze jongens alle soorten videogames voorkomen, spelen de meisjes voornamelijk eenvoudige minigames. Ze houden het bij trivia- en puzzelgames en af en toe eens een sport- of racespel..

Een tweede verschil tussen de jongens en de meisjes is de motivatie voor het spelen van videogames. Terwijl we bij de jongens heel diverse motivaties terugvinden (competitie, uitdaging, controle, fantasie, interesse, communicatie, opwinding, tijdverdrijf), is de overheersende drijfveer van de meisjes om te gamen tijdverdrijf. We vinden dus steun voor de hypothese dat meisjes gamen minder belangrijk vinden dan jongens. Gamen komt vaker voor vanuit een negatieve motivatie, namelijk om verveling te vermijden. Wanneer meisjes de keuze hebben, kiezen ze veel vaker niet dan wel om een videogame te spelen.

Een derde genderverschil heeft betrekking op de vaardigheden die nodig zijn om een game te spelen. Voor jongens vormt het een uitdaging om een vanzelfsprekende coördinatie van ogen en handen onder de knie te krijgen. Ze waarderen ook de brede waaier van besturingsmogelijkheden die een computerklavier mogelijk maakt. Meisjes daarentegen zeggen van zichzelf dat ze over te weinig vaardigheden beschikken om te gamen. Ze gaan ervan uit dat ze het niet kunnen (leren). Op deze manier komen ze terecht in de spiraal van een zichzelf waarmakende voorspelling (self-fulfilling prophecy). Hun eigen vooroordeel wordt werkelijkheid, meisjes spelen minder games omdat ze vinden dat ze het niet kunnen, waardoor ze ook de vaardigheden niet kunnen ontwikkelen. Met het genderverschil inzake vaardigheden vinden we ook aansluiting met de hypothese dat jongens meer belang hechten aan het technologische element van ICT.

Een vierde genderverschil heeft betrekking op de gamecultuur: dit zijn de aan het gamen eigen gewoonten en taalgebruik. Deze cultuur wordt duidelijk gedomineerd door de jongens. Tijdens onze contacten goochelden ze vlot met allerlei termen en afkortingen zoals: levelen, graphics, compatibility, shooters, WOW of RPG's. De meisjes gebruiken deze termen niet en spreken in het algemeen over 'spelletjes spelen.' Daarnaast hanteren jongens ook een zwarte of morbide humor die deel uitmaakt van de gamecultuur.

### **De socialiteit van het gamen**

Gamen wordt vaak afgeschilderd als een louter individuele vorm van ontspanning. Uit ons onderzoek kunnen we vaststellen dat dit veel minder het geval is. We hebben dan wel 'Xtreme gamers' (zie typologie, samenvatting onderzoeksresultaten CITA) die zich terugtrekken met hun spelconsoles, maar voor de meeste van onze tieners is gamen een sociaal gebeuren. Het samenspelen kan verschillende vormen aannemen naargelang het gamen in de thuissituatie, online of in een lokaal netwerk plaatsvindt.