

EN WE GAAN NOG NIET OFFLINE, NOG LANG NIET: SURFEN, TELEWERKEN EN GAMEN BLIJVEN INTERNETVERKEER STUWEN

Telenet analyseert 2021 en lijst meest markante trends op voor vaste en mobiele netwerk

- **Drukke op Belgische internetsnelweg keert terug naar groeipatroon van voor corona**
- **We communiceren als voor de crisis: meer berichten, minder bellen**
- **Gamen is een van de grootste stijgers op het netwerk sinds de corona-uitbraak**

Ook in 2021 beheerste COVID-19 nog sterk ons dagelijkse leven. Maar terwijl we in 2020 het ene record na het andere braken op het internetnetwerk, keerde de rust dit jaar enigszins terug. Dat blijkt uit een analyse van het internetverkeer in 2021 door Telenet op basis van het gedrag van zijn meer dan 1,7 miljoen vaste en 2,9 miljoen mobiele internetklanten. We blijven meer surfen, streamen en telewerken, maar een massale toename zoals in 2021 is er niet meer. Eén uitschieter weliswaar: gaming. Het downloaden van games neemt elke maand een groter aandeel in op onze internetsnelweg. Een stijging die Telenet vlot kan opvangen door netwerkoptimalisaties zoals het afschakelen van het analoge tv-signaal dit jaar.

Mobiel bellen: terug naar pre-corona in 2024?

Laten we even terugspoelen naar 2019, toen corona ons leven nog niet beheerste. We belden al enkele jaren steeds minder via de mobiele lijn, terwijl communicatie via sociale media zoals WhatsApp of Facebook Messenger steeds meer toenam. Die dalende trend in belgedrag veranderde bruusk [in maart 2020](#), bij het begin van de coronacrisis in ons land. Het belverkeer op het mobiele netwerk van Telenet en Base piekte en we belden in 2020 maar liefst 10% meer. Ook via de vaste lijn steeg het aantal belminuten terug met zo'n 3%.

Ondanks dat we ook dit jaar nog moesten leven met corona, lijken we toch terug te keren naar een stabielere bel- en internetverkeer. De neerwaartse trend voor bellen heeft zich opnieuw ingezet. Zo belden we in 2021 met onze mobiele telefoons al terug 4% minder dan in 2020, maar nog steeds 6% meer dan in 2019. Telenet verwacht dat we in 2024 op hetzelfde niveau zullen zitten als voor corona. Ook met de vaste lijn werd in 2021 opnieuw minder gebeld, maar deze gesprekken blijven wel steeds langer duren: gemiddeld dubbel zo lang als in 2019.



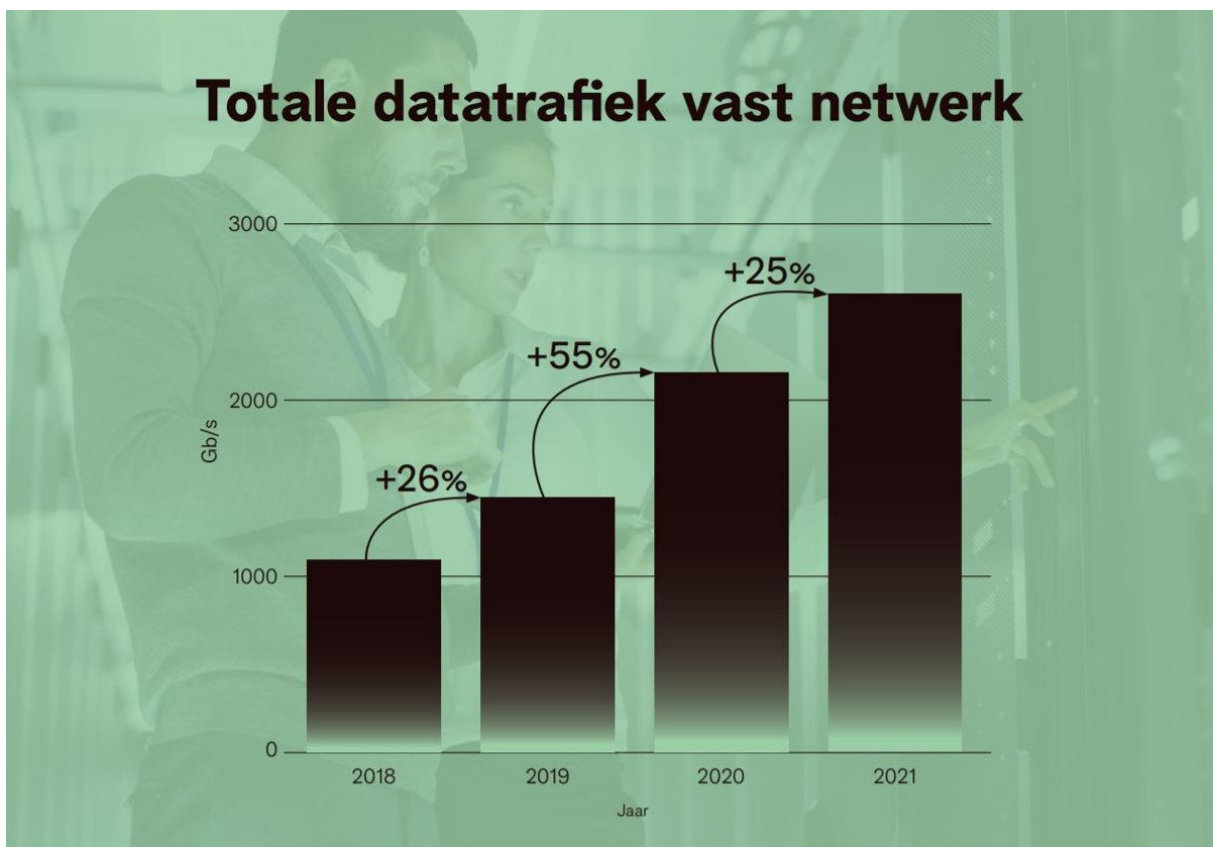
Het mobiele datavolume daarentegen, blijft stevig stijgen. We verbruiken al enkele jaren gemiddeld elk jaar zo'n 30% meer mobiele data omdat we steeds meer WhatsApp'en en foto's en filmpjes doorsturen. Die groei zette zich iets minder door in 2020 en 2021 omdat we meer thuis op de wifi zitten door de beperking van onze fysieke sociale contacten.

Isabelle Geeraerts, woordvoerder Telenet: *“Na de trendbreuk van 2020 gebruiken we onze smartphones weer als vanouds. Bellen wordt terug meer vervangen door berichten of door bellen via sociale media-apps. Dit zorgt voor een groei op ons mobiele netwerk die in lijn ligt met de verwachtingen. In 2022 zal 5G stilaan zijn*

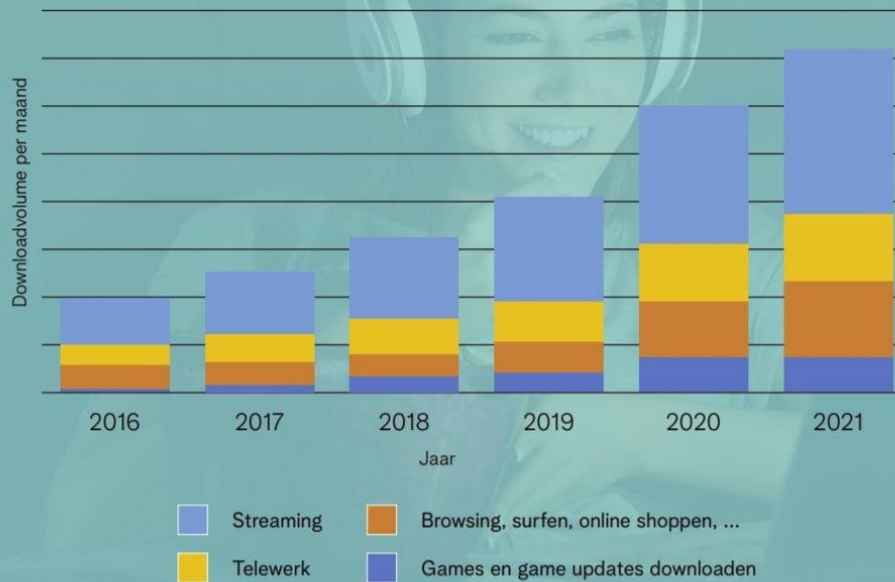
opmars maken. We verwachten dat zo'n 10% van het verkeer eind volgend jaar over 5G zal lopen.”

Het online leven lijkt een blijver

Ook op de internetsnelweg van het vaste netwerk keerde de rust enigszins terug. Het verkeer nam daar voor de coronapandemie elk jaar gemiddeld met 20 tot 30% toe. In 2020 en begin 2021 zagen we plots een verdubbeling naar 60% meer verkeer. Van communiceren, werken, hobby's uitoefenen of shoppen: we waren toen door lockdowns immers genoodzaakt om bijna alles online te doen. In de loop van 2021 stabiliseerde de groei terug naar die gemiddelde stijging van 20 tot 30%; weliswaar boven op de groei van vorig jaar. Dus we zetten volop ons online leven verder. Dat bijvoorbeeld telewerk een blijver is, mag wel duidelijk zijn: in 2020 groeide het internetverkeer gecategoriseerd als telewerk met 65%, dit jaar zag Telenet nog eens een stijging van 20% in het aantal videomeetings en bestanden die gedeeld werden.



Jaarlijks gemiddeld volume per type internetverkeer



Gamers laten netwerkverkeer pieken

Het downstream internetverkeer kende weer een nieuwe *all time high* op 7 december 2021 met 3,6 Terabit per seconde: alsof alle internetgebruikers op één seconde zo'n 250.000 foto's downloadden op het netwerk. Zoals steeds lag hierbij grote gamerelease aan de basis. Fans van Call of Duty haalden massaal de nieuwste update binnen. Op vlak van gaming ziet Telenet sinds 2020 een nieuwe trend: games downloaden neemt elke maand een groter aandeel in op de internetsnelweg. Dit type verkeer groeide naast telewerk en browsen (surfen, online shoppen, etc) het sterkst afgelopen twee jaar (+76%).

Isabelle Geeraerts, woordvoerder Telenet: *“Thuiswerken met digitale meetings is een blijver en online shoppen doen we nu nog meer dan voor corona. Maar de opmerkelijkste stijging is gaming. Het spelen van games op zich verbruikt weinig data, maar het zijn de downloads van spellen of updates die een groot aandeel op het netwerk innemen. Het Telenet-netwerk kan deze pieken vlot aan door de extra capaciteit die is vrijgekomen door het stopzetten van het analoge tv-signaal dit jaar. Die verouderde technologie nam in verhouding enorm veel plaats in op de kabel. Alsof we nog een apart baanvak voor paard en koets zouden hebben*

op de snelweg. Die ruimte benutten we nu maximaal voor alle digitale toepassingen die we steeds meer blijven gebruiken.”

Belg blijft meer surfen, streamen en telewerken, maar vooral ook gamen

↓ **+78%**

Games downloaden neemt sinds lockdown 2020 groter aandeel in op internetsnelweg

3,6 Terabit/seconde - CALL OF DUTY

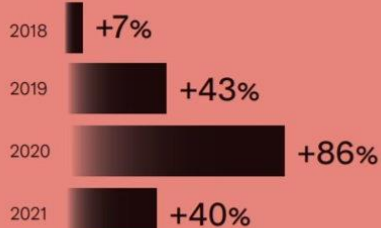
Nieuw record op het netwerk op 7 december door update van Call of Duty
= Op één seconde, een kwart miljoen foto's downloaden

Jaarlijkse groei in volume per type internetverkeer

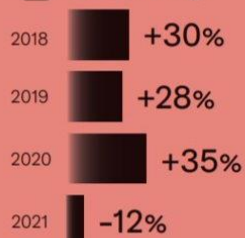
↓ Games downloaden



🌐 Surfen en browsing



📺 Streaming



🏠 Telewerk

