



Bewonerspanel Decemberpeiling 2017
Gezondheidstechnologie



Inleiding

Gezondheidstechnologie

Gezondheidstechnologie maakt steeds meer deel uit van ons leven. Denk bijvoorbeeld aan de vele websites met gezondheidsinformatie, gezondheidsapps en games om je te helpen bewegen, gezond te eten, af te vallen. Ook in de zorg is slimme, persoonlijke technologie in opkomst voor zelfzorg en/of begeleiding, zoals het zelf meten van hartslag of bloedsuikerspiegel, sensoren, slimme pleisters of een zorgrobot.

Technologische ontwikkelingen kunnen bijdragen aan de eigen regie, flexibiliteit en zelfstandigheid van mensen om meer grip te krijgen op hun eigen leven, waar ziekte (en met name chronische ziekten) steeds vaker onderdeel van zijn.

Voor de Volksgezondheidsmonitor Utrecht willen wij zicht krijgen op ervaringen van Utrechters met het gebruik van gezondheidstechnologie.

Peiling

Van 11 t/m 24 december heeft IB Onderzoek een peiling gehouden onder de leden van het Bewonerspanel over Gezondheidstechnologie.

Het Bewonerspanel telt 4.840 leden. Daarvan hebben 2.521 leden de vragenlijst volledig ingevuld, wat neerkomt op een respons van 52%. Daarnaast hebben 130 respondenten de vragenlijst gedeeltelijk ingevuld.

Vergeleken met de Utrechtse bevolking heeft het Bewonerspanel een oververtegenwoordiging aan hoog opgeleiden en Utrechters zonder migratieachtergrond. Jongeren zijn juist ondervertegenwoordigd. De resultaten zijn daardoor niet zondermeer te vertalen naar de (gemiddelde) mening van de Utrechter, maar geven wel een goede indicatie. Meer informatie over het Bewonerspanel Utrecht vindt u op de website www.utrecht.nl/bewonerspanel.

Gezondheidstechnologieën

Websites met gezondheidsinformatie (bv. Mijn gezondheidsplatforms.info, rivm.nl of thuisarts.nl)

Applicaties (apps) op uw mobiele telefoon of tablet gericht op gezondheid, welzijn of ziekte (bv. informatieve apps (zoals EHBO), apps voor beweging, slaap of ontspanning)

Wearables (meetapparatuur die u bij u draagt) gericht op gezondheid, welzijn of ziekte (bv. smartwatch, Fit-bit of stappenteller)

Games of spelletjes op uw mobiele telefoon of tablet waarbij u buiten in beweging bent (bv. Geocaching, Pokémon Go!, Zombies, Run!)

Digitaal contact met een zorg- of hulpverlener voor **afspraken** (bv. online afspraken maken)

Digitaal contact met een zorg- of hulpverlener over **inhoudelijke vragen** (bv. e-consult of online cursus)

Medische meetapparatuur die u zelf thuis gebruikt (bv. om bloedsuikerspiegel of bloeddruk te meten)

Domotica: technologie in huis om prettiger of veiliger te wonen, bv. sensoren, alarmeringsknop, traplift, aantrekhelp voor steunkousen.

Samenvatting

Veel gebruik

De leden van het Bewonerspanel maken vaak gebruik van gezondheidstechnologie. Voor 84% van de panelleden gebeurt dit minimaal een paar keer per jaar bij één van de genoemde gezondheidstechnologieën. De meest gebruikte vorm is websites met gezondheidsinformatie (64%), gevolgd door digitaal contact met een zorg- of hulpverlener voor afspraken (45%).

Vaak eigen initiatief

Panelleden die gebruik maken van gezondheidstechnologie zijn hiermee vaak op eigen initiatief bekend mee geraakt. Dit is voornamelijk zo bij websites met gezondheidsinformatie (79%), domotica (74%) en apps (66%). Tip voor nieuwe games worden vaak via vrienden of familie doorgegeven (49%). Via de zorgverlener zijn panelleden vaak bekend geraakt met de technologieën zoals digitaal afspraken maken of digitaal inhoudelijke vragen stellen aan een zorg- of hulpverlener.

Hoge tevredenheid

Gebruikers van gezondheidstechnologie zijn allemaal in grote mate tevreden over het gebruik. Meer dan twee derde van de gebruikers is tevreden of zeer tevreden.

Apps, wearables of games

- Panelleden die gebruik maken van apps, wearables of games doen dit voornamelijk voor
 - gericht op het stimuleren van beweging/sport (81%)
 - voor de gezondheid (74%)
 - gericht op informatie geven over gezondheid, leefstijl of ziekte (47%).
- Voor ruim vier op de vijf panelleden (83%), die gebruik maken van apps, wearables of games, is het meest prettige hieraan de mogelijkheid om zelf het eigen gedrag in de gaten te houden.

Toekomst

De komende twee jaar verwachten de leden van het Bewonerspanel vooral gebruik te blijven maken van website met gezondheidsinformatie (68%) en digitaal contact met een zorg- of hulpverlener voor afspraken (60%). Voor wearables verwacht ruim een kwart van de panelleden dit (ook) in de toekomst te gebruiken.

Niet-gebruikers

Aan de panelleden die zelden of nooit gebruik maken van gezondheidstechnologie is gevraagd waarom ze hier geen gebruik van maken.

- Bij medische meetapparatuur en domotica is de voornaamste reden voor het niet gebruiken hiervan dat het niet nodig is.
- De panelleden die geen gebruik maken van apps, wearables en games doen dit vaak niet omdat ze het nut en de meerwaarde er niet van in zien.
- Zorgen om de privacy zorgt vooral bij apps en wearables voor het niet gebruiken hiervan.

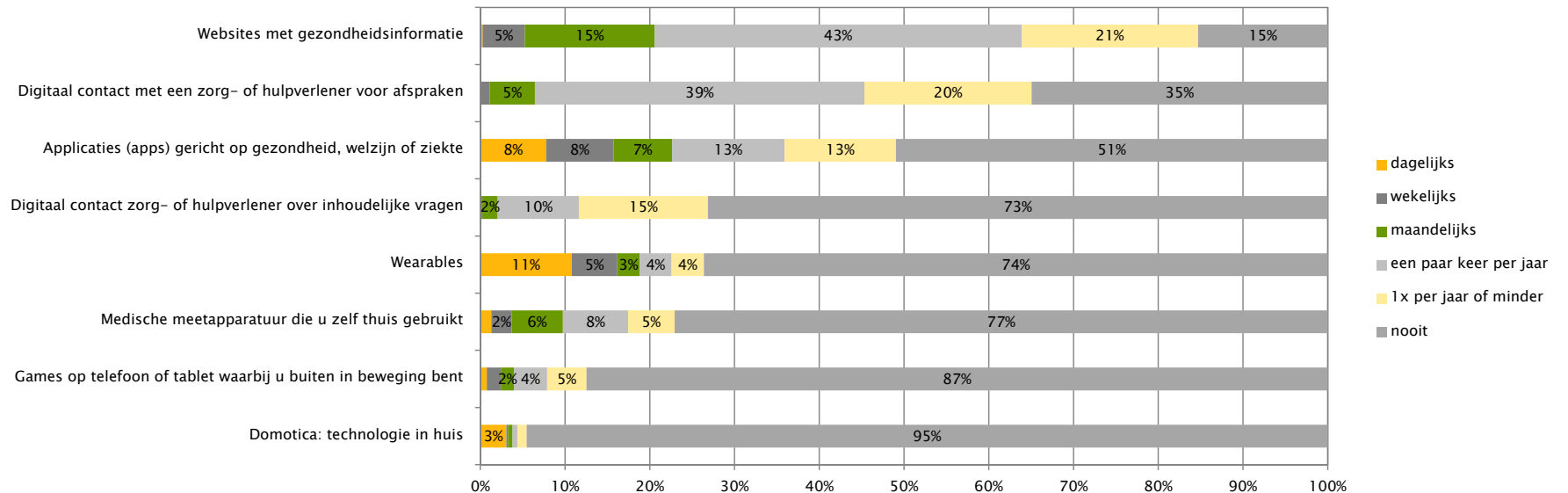
Gebruik gezondheidstechnologie

1. Hoe vaak maakt u voor uw gezondheid gebruik van ...

Zo'n 84% van de panelleden maakt minimaal een paar keer per jaar gebruik van één van de genoemde gezondheids-technologieën. Zo'n 6% van de panelleden maakt nooit gebruik van een gezondheidstechnologie.

- Websites met gezondheidsinformatie is de meest gebruikte vorm van gezondheidstechnologie. Zo'n twee derde (64%) van de leden van het Bewonerspanel gebruik minimaal een paar keer per jaar website met gezondheidsinformatie.
- Digitaal contact met een zorg- of hulpverlener voor afspraken wordt door 45% van de panelleden minimaal een aan keer per jaar gedaan.

- Wearables (mobiele meetapparatuur zoals smartwatches) is de vorm van gezondheidstechnologie die in de meeste gevallen dagelijks gebruikt wordt (11%).
- De vormen van gezondheidstechnologie die het minste gebruikt worden zijn domotica en games. Domotica wordt door 95% van de panelleden niet gebruikt, games op de telefoon of tablet waarbij u buiten in beweging bent wordt door 87% van de leden van het Bewonerspanel niet gebruikt. Hierbij is goed om te weten dat jongeren in het Bewonerspanel ondervertegenwoordigd zijn.



Bekend worden met gezondheidstechnologie

3. Hoe bent u bekend geraakt met onderstaande vormen van gezondheidstechnologie?

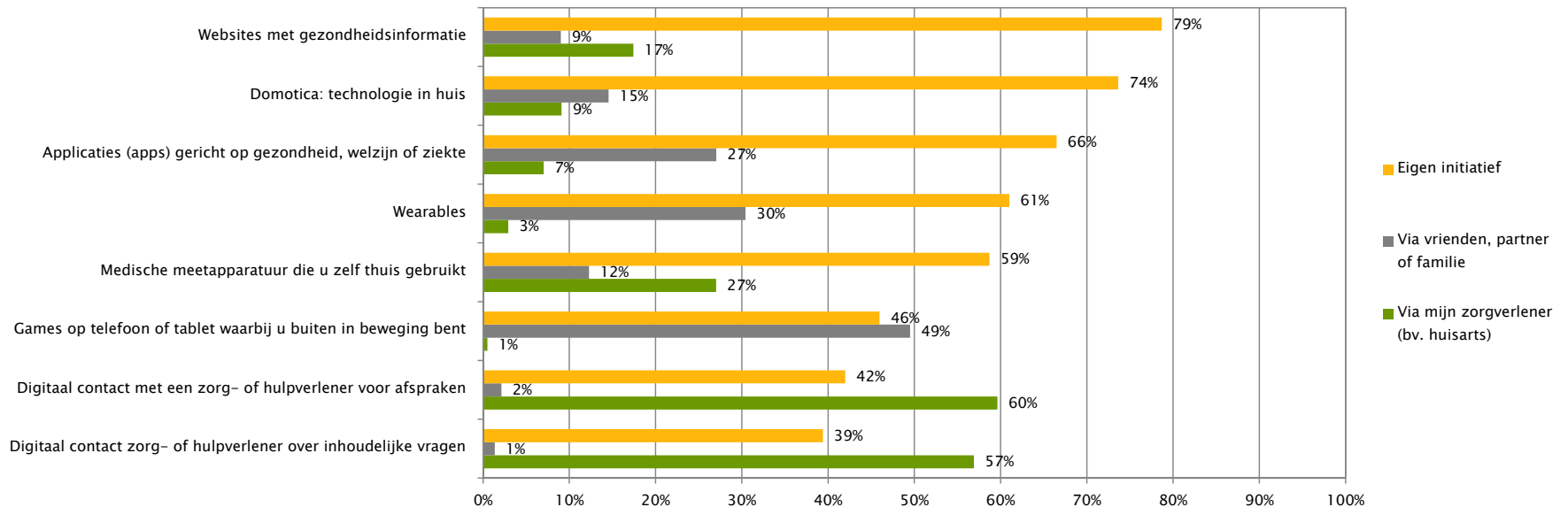
Meerdere antwoorden mogelijk, selectie gebruikers

Aan de respondenten die minimaal een paar keer per jaar een gezondheidstechnologie gebruiken kregen hierover nog een aantal vragen (vraag 3 t/m 8).

Hieronder een uitsplitsing naar de drie belangrijkste antwoorden (zie bijlage voor totale overzicht).

- Website met gezondheidsinformatie weten leden van het Bewonerspanel voornamelijk op eigen initiatief te vinden (79%). Daarnaast worden deze ook bekend via de zorgverlener (17%) en via vrienden of familie (9%).
- Driekwart van de panelleden die gebruik maken van domotica (74%) is hiermee op eigen initiatief bekend geworden.
- Gebruikers van games op de telefoon worden in de meeste gevallen getipt via vrienden of familie (49%).

- Panelleden die digitaal contact hebben met een zorg- of hulpverlener zijn hier voornamelijk bekend mee geworden via de zorgverlener (60% voor afspraken, 57% voor inhoudelijke vragen).

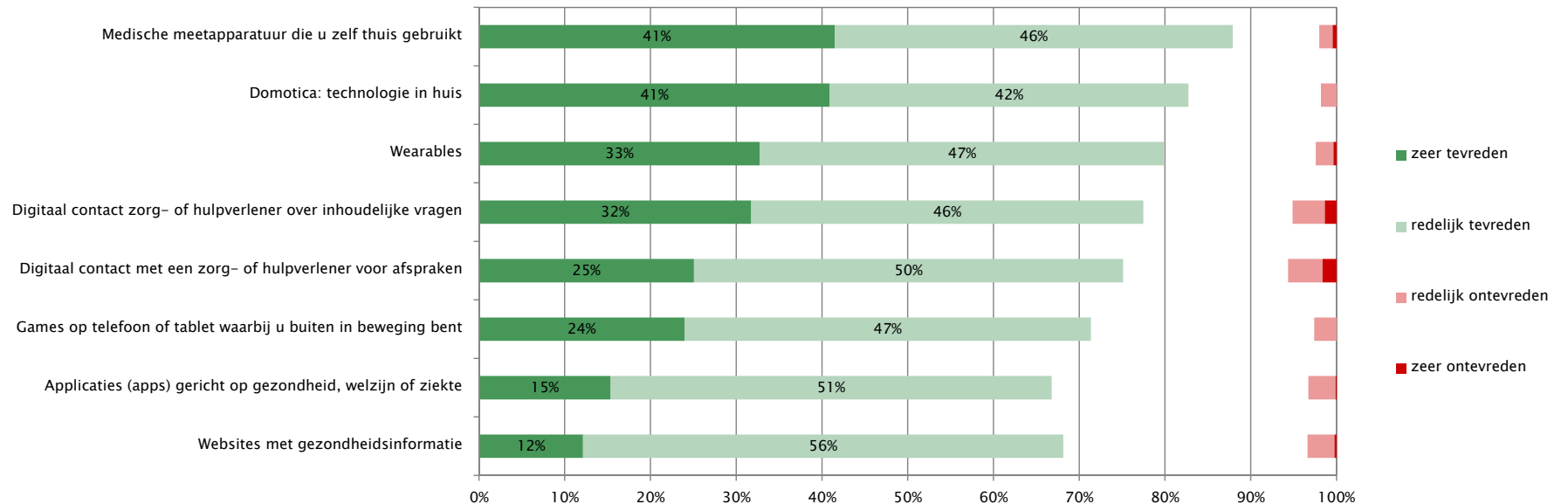


Tevredenheid

4. Hoe tevreden bent u over het algemeen over de gezondheidstechnologie die u gebruikt?

Meerdere antwoorden mogelijk, selectie gebruikers

- Gebruikers van gezondheidstechnologie zijn allemaal in grote mate tevreden over het gebruik. Meer dan twee derde van de gebruikers is tevreden of zeer tevreden.
- 87% van de panelleden die medische meetapparatuur thuis zelf gebruiken zijn hier tevreden over, waarvan 41% zeer tevreden.
- Over het digitaal contract met hulpverleners zijn de panelleden in grote mate tevreden, maar is dit ook de groep met de meest ontevreden (+/- 5%).

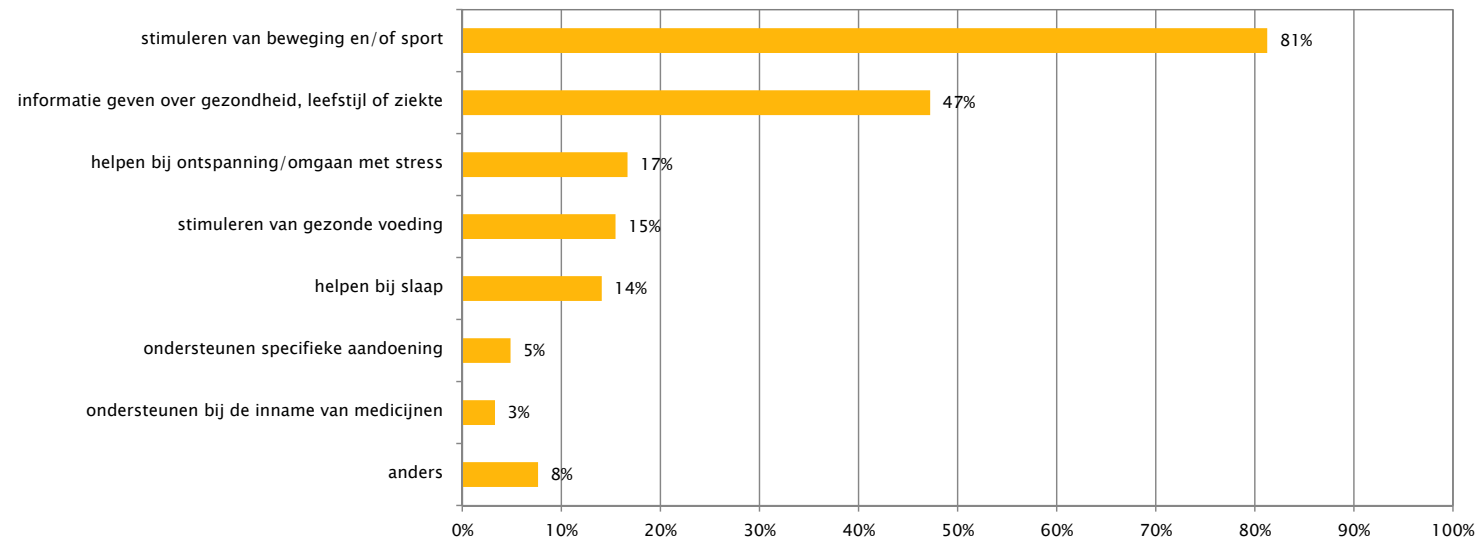


Doel gebruik

5. Waar zijn de apps, wearables of games die u gebruikt op gericht?

Meerdere antwoorden mogelijk, selectie gebruikers

- De apps, wearables of games die worden gebruikt zijn er voor acht op de tien panelleden (81%), die hier gebruik van maken, gericht op het stimuleren van beweging en/of sport. Ook is bijna voor de helft van de panelleden (47%) het gebruik gericht op informatie geven over gezondheid, leefstijl of ziekte.
- Apps, wearables of games worden nog weinig gebruikt voor helpen bij gezonde voeding (15%) ondersteuning bij slaap (14%), ondersteuning bij specifieke aandoeningen (5%) of ondersteuning bij inname van medicijnen (3%).
- Bij de categorie 'anders' is onder andere aangegeven
 - bijhouden sportprestaties
 - registreren activiteit
 - stappen tellen
 - hartslagmeter.

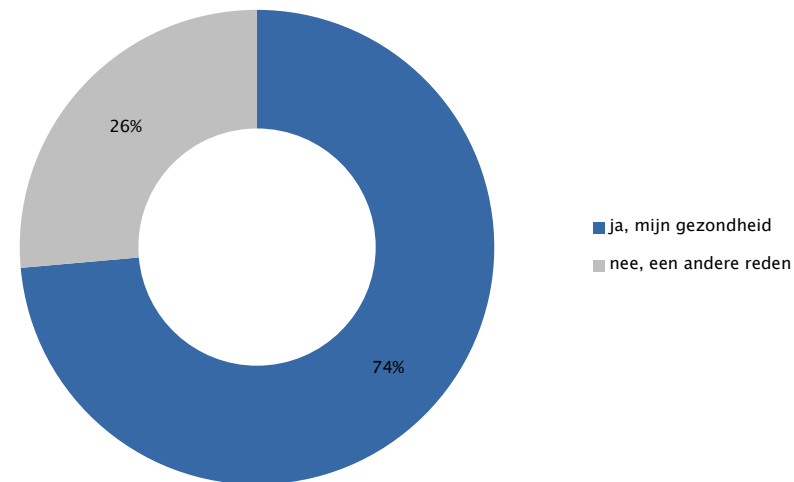


Reden gebruik

6. Was de voornaamste reden om deze apps, wearables of games te gebruiken uw gezondheid of iets anders?

Meerdere antwoorden mogelijk, selectie gebruikers

- Voor bijna driekwart van de panelleden (74%), die gebruik maken van apps, wearables of games, is gezondheid de voornaamste reden voor het gebruik hiervan de gezondheid. Voor 26% van de gebruikers is er een andere reden.
- Bij de categorie 'anders' is onder andere aangegeven
 - Sport(prestaties)
 - Gewoon leuk
 - Nieuwsgierigheid
 - Interessant
 - Informatie
 - Beroepsmatig

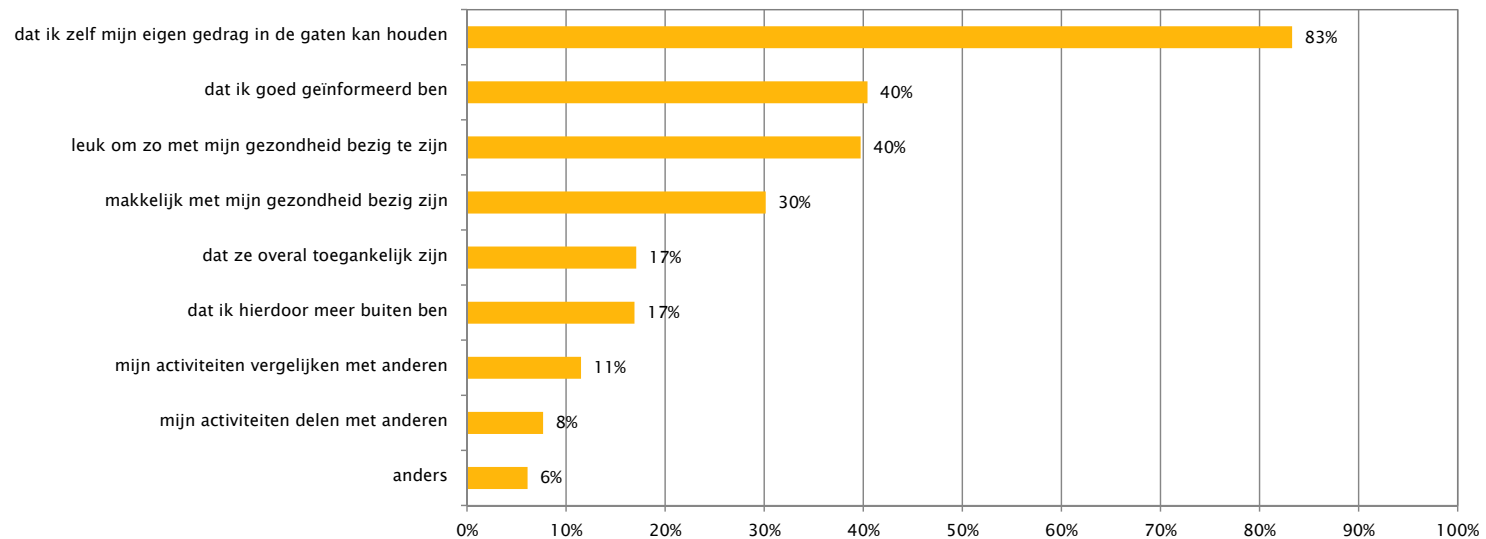


Prettig aan gebruik

7. Wat vindt u prettig aan het gebruik van de apps, wearables of games die u gebruikt?

Meerdere antwoorden mogelijk, selectie gebruikers

- Voor ruim vier op de vijf panelleden (83%), die gebruik maken van apps, wearables of games, is het prettigst hieraan de mogelijkheid om zelf het eigen gedrag in de gaten te houden.
- Voor twee op de vijf panelleden (40%) is het goed geïnformeerd zijn en/of de manier om zo leuk met gezondheid bezig te zijn prettige eigenschappen van de apps, wearables of games.
- Het delen van activiteiten met anderen is voor 8% van het panel een prettige eigenschap van de apps, wearables of games.
- Bij de categorie 'anders' is onder andere aangegeven
 - Registratie sportprestaties
 - Gebruiksvriendelijkheid
 - Voortgang monitoren
 - Motivatie voor meer bewegen



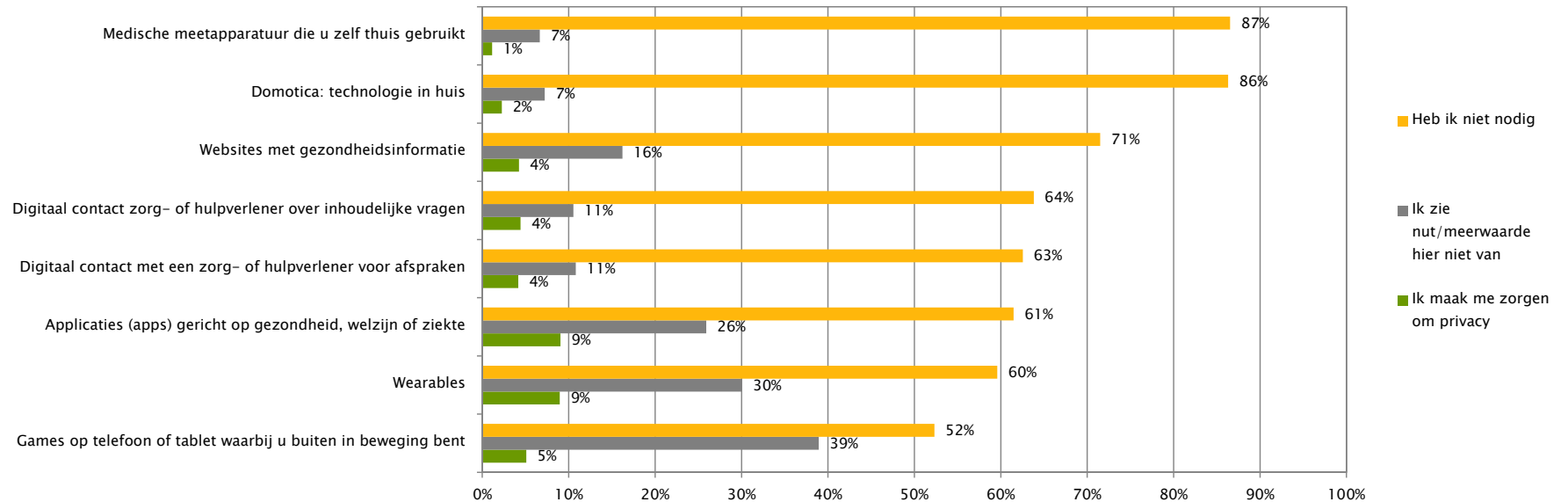
Geen gebruik

9. Waarom maakt u (bijna) geen gebruik van onderstaande vormen van gezondheidstechnologie?

Meerdere antwoorden mogelijk, selectie niet gebruikers

Aan de panelleden die zelden of nooit gebruik maken van gezondheidstechnologie is gevraagd waarom ze hier geen gebruik van maken. Hieronder een uitsplitsing naar de drie belangrijkste redenen (zie bijlage voor totale overzicht).

- Bij medische meetapparatuur en domotica is de voornaamste reden voor het niet gebruiken hiervan dat het niet nodig is.
- De panelleden die geen gebruik maken van apps, wearables en games doen dit vaak niet omdat ze het nut en de meerwaarde er niet van in zien.
- Zorgen om de privacy zorgt vooral bij apps en wearables voor het niet gebruiken hiervan.

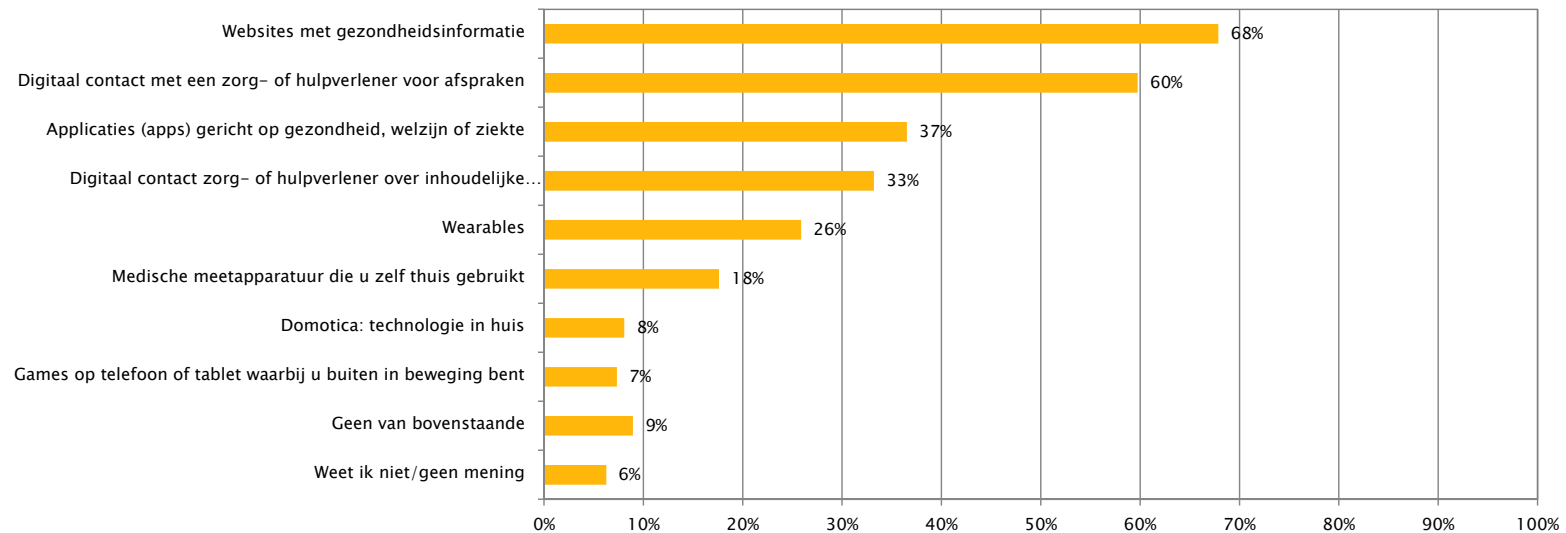


Toekomst

10. Van welke van onderstaande technologieën denkt u dat u in de komende 2 jaar gebruik blijft of gaat maken?

Meerdere antwoorden mogelijk

- De komende twee jaar verwachten de leden van het Bewonerspanel vooral gebruik te blijven maken van website met gezondheidsinformatie (68%).
- Digitaal contact met een zorg- of hulpverlener voor afspraken verwacht drie op de vijf panelleden te gebruiken in de toekomst (60%).
- In de toekomst verwachten panelleden weinig gebruik te maken van domotica (8%) en games (7%).
- Een groep van 9% van de panelleden verwacht geen gebruik te maken in de toekomst van één van de genoemde gezondheidstechnologieën.



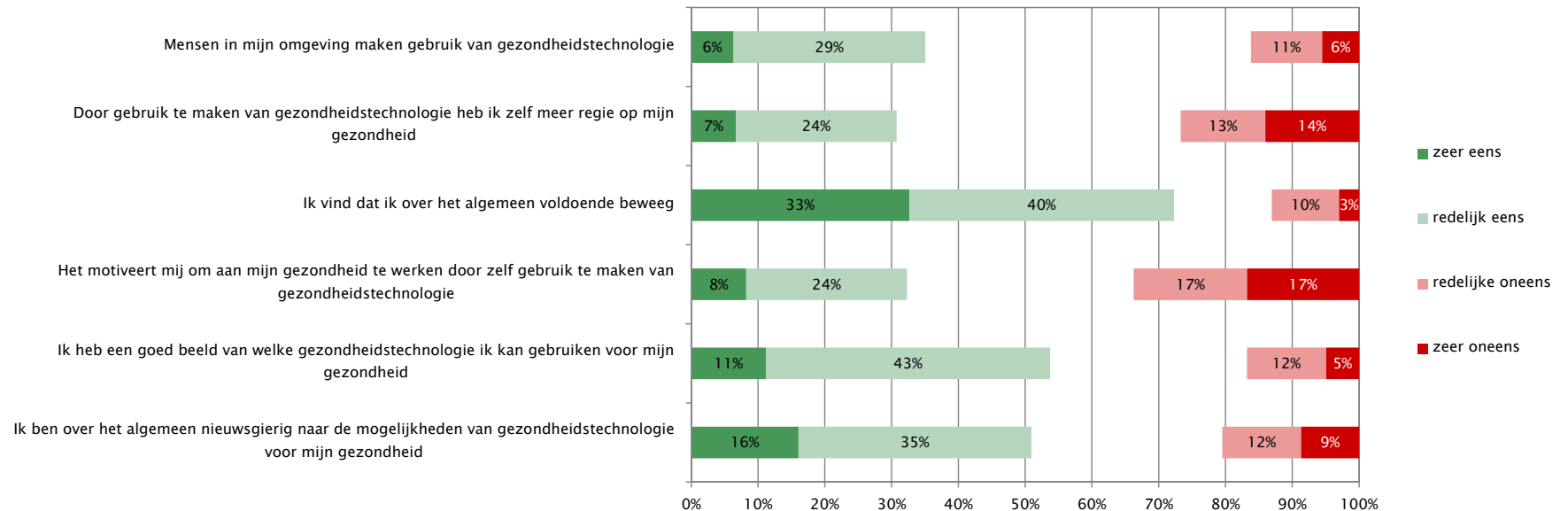
Stellingen

11. In hoeverre bent u het eens met de volgende stellingen?

Aan de panelleden zijn een aantal stellingen voorgelegd. Naast de percentages zeer (on)eens en redelijk (on)eens horen ook nog de percentages niet eens/niet oneens en weet niet/geen mening.

- Met de stelling 'Mensen in mijn omgeving maken gebruik van gezondheidstechnologie' is ruim één derde van de panelleden het eens (35%). Van de panelleden is 16% het oneens.
- 31% van de panelleden is het eens met de stelling 'Door gebruik te maken van gezondheidstechnologie heb ik zelf meer regie op mijn gezondheid'. Van de panelleden is 27% het hiermee oneens.
- Een grote groep panelleden onderschrijft de stelling 'Ik vind dat ik over het algemeen voldoende beweeg'. Zo'n 72% is het eens, 13% oneens.

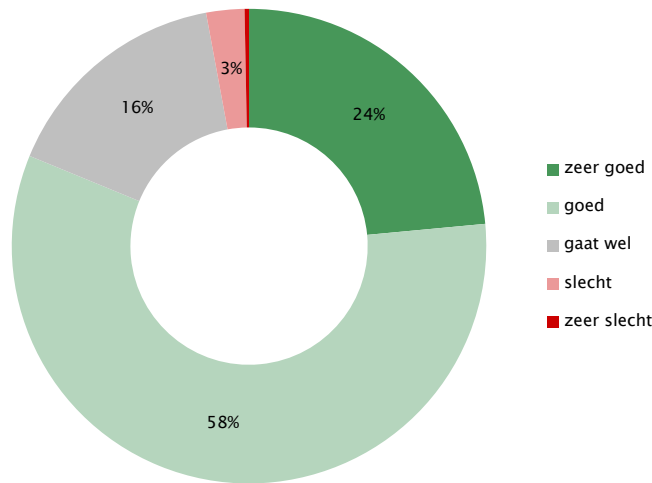
- Meer panelleden zijn het oneens dan eens met de stelling 'Het motiveert mij om aan mijn gezondheid te werken door zelf gebruik te maken van gezondheidstechnologie' (34% (zeer) oneens, 32% (zeer) eens).
- Met de stelling 'ik heb een goed beeld van welke gezondheidstechnologie ik kan gebruiken voor mijn gezondheid' is 54% van de panelleden het eens, 17% oneens.
- 'Ik ben over het algemeen nieuwsgierig naar de mogelijkheden van gezondheidstechnologie voor mijn gezondheid' is een stelling waar van de panelleden 51% het eens is en 20% het oneens.



Gezondheid

12. Hoe is over het algemeen uw gezondheid?

- De algemene gezondheid van de panelleden is voor bijna een kwart van de panelleden zeer goed (24%) en ruim de helft van de panelleden goed (58%). Voor 16% van de panelleden is de gezondheid te omschrijven als 'gaat wel'.
- De gezondheid is slecht of zeer slecht bij 19% van de panelleden, dit is bijna één op de vijf.



- Panelleden met een slechte gezondheid maken vaker gebruik van website met gezondheidsinformatie dan panelleden met een goede gezondheid. Ook het gebruik van medische meetapparatuur en het maken van een afspraak met een zorg- of hulpverlener wordt vaker gedaan door panelleden met een slechte gezondheid.
- Bij gebruik van wearables en applicaties op de smartphone is er weinig verschil tussen de groepen.

Gebruik gezondheidstechnologieën naar gezondheid panelleden Maandelijks of vaker gebruik

