

Screen Time Index 2021 Methodologie

inhoudsopgave

Introductie

Het doel

Selectie van de criteria

- Gegevens Cluster 1: Schermtijd

Landen keuze

Beïnvloeding van factoren, definities en bronnen

Onderzoeksgebied 1: Schermtijd

TV

Streamen

Video Games

Sociale Media

Smartphone

Totaal % afwijking van de mediaan

Berekening

Introductie

Bij Mister Spex staat de gezondheid van de ogen centraal bij alles wat we doen, dus denken we altijd na over hoe we de gezondheid van uw ogen het beste kunnen beschermen. De Covid-19 pandemie heeft ervoor gezorgd dat veel mensen van over de hele wereld, thuis gewerkt, geleerd en zich

ontspannen hebben. De [Screen time](#) (Schermtijd) is onvermijdelijk toegenomen naarmate er meer vergaderingen, lessen en sociale evenementen online plaatsvonden. Talrijke studies, waaronder ons eigen Trendrapport, in samenwerking met het Duitse Instituut voor Trendonderzoek ([report](#)) en Toekomstgericht Onderzoek uit 2018, hebben mogelijke negatieve effecten van langdurige schermtijd op de algemene gezondheid van onze ogen onderzocht. Hoewel de langetermijneffecten van de hoeveelheden schermtijd nog niet volledig kunnen worden beoordeeld, is nu bekend dat schermtijd ([that screen time has an direct impact on our eye](#)) een directe invloed heeft op de gezondheid van onze ogen en kan leiden tot vermoeide-, droge- en geïrriteerde ogen en netvliesbeschadiging.

Het doel

Het algemene doel van deze gegevensanalyse is het bewustzijn van de schermtijd in het dagelijks leven te vergroten. De gewoontes van mensen wereldwijd met betrekking tot het gebruik van het scherm werden vergeleken op basis van verschillende factoren.

Selectie van de criteria

De factoren voor elk cluster zijn geselecteerd op basis van omstandigheden waarvan bekend is dat ze van invloed zijn op de gezondheid van de ogen. Deze studie onderzocht hoe de gewoontes van land tot land verschillen in termen van schermtijd.

Een meer gedetailleerde uitleg en een diepgaand overzicht van de bronnen per factor vindt u hieronder onder:

- **Gegevens Cluster 1: Schermtijd**
 - De factor **TV** wordt gemeten in het gemiddelde aantal minuten dat per dag naar 'traditionele televisie' wordt gekeken.
 - **Streaming** wordt gemeten aan de hand van het gemiddelde aantal minuten per dag dat er naar streamingdiensten wordt gekeken.
 - **Video Games** wordt gemeten aan de hand van het gemiddelde aantal minuten dat er per dag wordt besteed voor het spelen van videospelletjes.
 - **Social Media** is het gemiddelde aantal minuten dat per dag wordt besteed aan social media.
 - **Smartphonegebruik** is het gemiddelde aantal minuten dat per dag wordt besteed aan smartphones.
 - **Totaal % Afwijking van de mediaan** is het percentage van de afwijking van de mediaan van het geaccumuleerde mediagebruik, exclusief smartphone-schermtijd. Deze factor is niet opgenomen in het eindklassement om een verdubbeling van de cijfers te voorkomen.

Landen keuze

De Screen Time Index berekent de verschillen in de hoeveelheid downtime die wordt besteed aan het bekijken van een scherm in 25 OESO-landen. Alle lidstaten van de Organisatie voor Economische Samenwerking en Ontwikkeling [Organisation of Economic Cooperation and Development](#) (OESO) zijn geanalyseerd op hun schermtijdgedrag. De landen werden geanalyseerd voor een selectie van beïnvloedende factoren op het gebied van onderzoek "Vrije tijdige Schermtijd" en "Gezondheid en welzijn".

De OESO-lidstaten Chili, Estland, Griekenland, IJsland, Japan, Letland, Litouwen, Luxemburg, Slowakije, Slovenië, Tsjechië en Hongarije konden niet in de analyse worden opgenomen bij gebrek aan gegevens om de compatibiliteit te waarborgen.

De gegevens werden op 15.10.2020 verkregen.

Beïnvloeding van factoren, definities en bronnen

Onderzoeksgebied 1: Schermtijd

TV

Het gemiddelde aantal minuten dat per dag wordt besteed aan het kijken naar 'traditionele' tv met een vast uitzendschema; soms aangeduid als "Linear TV" wat overgenomen is uit [Digital vs Traditional Media Consumption, Trend Report, 2019](#), gepubliceerd door Global Web Index, p21-39 en, ["Audience Trends Television 2020, Media Intelligence Service July 2020"](#) gepubliceerd door The European Broadcasting Union.

Voor Israël en Noorwegen werden aanvullende bronnen gebruikt om een eerlijke vergelijking te kunnen maken. De informatiebronnen die in dit onderzoek zijn gebruikt zijn:

Land	Bron
Israël	Annual Report: The Israeli in 2014 the Agenda, Usage and Trends.
Noorwegen	TV viewing the average day 1991-2019, Medianorway, Facts and Figures on Norwegian Media.

Streamen

Het gemiddelde aantal minuten dat per dag wordt besteed aan het kijken naar streaming diensten, ook wel "Online TV" genoemd, is ontleend aan "[Digital vs Traditional Media Consumption, Trend Report, 2019](#)", gepubliceerd door Global Web Index, p21-27.

Voor Finland en Noorwegen werden extra bronnen gebruikt om een eerlijke vergelijking te kunnen maken. De bronnen die in dit onderzoek zijn gebruikt zijn:

Land	Bron
Finland	TV-VUOSITILAISUUS 2020, Finnpanel.
Noorwegen	Norsk Media barometer, 04495: Tid brukt til ulike medier en gjennomsnittsdag (minutter) 1991 - 2019, Statistisk Sentralbyrå

Video Games

Het gemiddelde aantal minuten dat per dag wordt besteed aan het spelen van videogames op consoles is ontleend aan "[Digital 2020, Global Digital Overview, Essential Insights Into How People Around The World Use The Internet, Mobile devices, Social media, and Ecommerce, p64](#)," gepubliceerd door We Are Social.

Voor Finland en Noorwegen werden extra bronnen gebruikt om een eerlijke vergelijking te kunnen maken. De bronnen die in dit onderzoek zijn gebruikt zijn:

Land	Bron
Finland	Gaming Nation? Piloting the International Study of Games Cultures in Finland, 2007, Kallio, K. Kaipainen, K. Mäyrä, F.
Noorwegen	Norsk Media barometer, 04495: Tid brukt til ulike medier en gjennomsnittsdag (minutter) 1991 - 2019, Statistisk Sentralbyrå.

Sociale Media

Het gemiddelde aantal minuten dat per dag aan sociale media wordt besteed, is ontleend aan "[Digital 2020, Global Digital Overview, Essential Insights Into How People Around The World Use The Internet, Mobile devices, Social media, and Ecommerce, p76-99](#)," gepubliceerd door We Are Social.

Voor Finland en Noorwegen werden extra bronnen gebruikt om een eerlijke vergelijking te kunnen maken. De bronnen die in dit onderzoek zijn gebruikt zijn:

Land	Bron
Finland	Suomalaisen mediapäivä, 2018. Kantar.
Noorwegen	Medievaneundersøkelsen 2019, Deloitte Norge. Gullaksen, J. Finnevolden, E. P17

Smartphone

Het gemiddelde aantal minuten dat naar het scherm van een smartphone wordt gekeken, is ontleend aan “[Digital vs Traditional Media Consumption, Trend Report, 2019.](#)”, gepubliceerd door Global Web Index, p21-27, en aan “[How The World Consumes Media - in Charts and Maps](#)” (Zie How the World Looks at Smartphones), gepubliceerd door de Atlantic.

Voor Israël, Finland en Noorwegen werden extra bronnen gebruikt om een eerlijke vergelijking te maken. De bronnen die in dit onderzoek zijn gebruikt zijn:

Country	Source
Israël	Cross-generational analysis of predictive factors of addictive behavior in smartphone usage. Zhitomirsky-Geffet, M. Blau. M.
Finland	Tutkimus paljastaa hurjan muutoksen suomalaisten somen käytössä: neljä tuntia ja 43 minuuttia päivässä - "Se on ihan järkyttävä määrä", 2018. Kauppalehti.
Noorwegen	OPPSUMMERINGEN 2015, NRK Analyse. Tolonen, K. p16

Totaal % afwijking van de mediaan

Is de procentuele afwijking van de mediaan van het geaccumuleerde mediaconsumptie, exclusief smartphone-schermtijd. Dit is handmatig berekend:

- De gecumuleerde tijd die wordt besteed aan lineaire tv, streaming, videospelletjes en sociale media:
 Totale mediaconsumptie = dagelijkse minuten tv + dagelijkse minuten streaming + dagelijkse minuten videogames + dagelijkse minuten sociale media

- De procentuele afwijking van de mediaan werd als volgt berekend:

$$\text{Deviation from Median}_{[\text{country}]} = \frac{(\text{Total media consumption}[\text{country}] - \text{Median total media consumption})}{\text{Median total media consumption}}$$

Berekening

Om de resultaten van alle onderzochte landen te kunnen vergelijken, werden de resultaten op een schaal van 0 tot 100 gestandaardiseerd. Het land met de hoogste totaalscore in de respectievelijke beïnvloedende factoren kreeg een score van 100. Het land met de laagste totaalscore in de respectievelijke beïnvloedende factoren kreeg een score van 0. De score van alle andere landen werd gerangschikt tussen 0 en 100 ten opzichte van hun resultaten. Het eindresultaat met betrekking tot een onderzoeksgebied was de som van de punten van alle invloedsfactoren in het betreffende onderzoeksgebied.

Zo was het evaluatieresultaat van het eerste onderzoeksgebied een optelsom van de gestandaardiseerde resultaten van de volgende factoren: "TV", "Streaming", "Video Games", "Social Media" en "Smartphone".

Het eindresultaat was de som van de scores van beide velden die ook op een schaal van 0 tot 100 werden gestandaardiseerd om de eindstand te berekenen.

Voor de normalisatie is de volgende normaliseringsformule gebruikt:

$$x_{new} = \frac{x - x_{min}}{x_{max} - x_{min}}$$