

een stevigere invulling.

Het rapport 'Vechten tegen de Bierkaai? Voorkomen en verminderen van alcoholgebruik onder jongeren' bevat de 'rode draden' van de onderzoeken in de 4 gemeenten. Deze bevindingen zijn ook relevant voor bestuurders, organisaties en professionals in andere gemeenten.

Conclusie

In elk van deze gemeenten heeft ITJ voorbeelden van geslaagde maatregelen gezien, maar ITJ constateerde ook knelpunten in de lokale aanpak. Voor elke gemeente is door ITJ een rapport opgesteld met conclusies en aanbevelingen.

^a ITJ is een samenwerkingsverband van 5 Rijksinspecties die toezicht houden op

organisaties voor jongeren. ITJ richt zich in haar onderzoek op problemen van en door jongeren. De inspecties die binnen ITJ samenwerken zijn: Inspectie Jeugdzorg, Inspectie voor de Gezondheidszorg, Inspectie van het Onderwijs, Inspectie Openbare Orde en Veiligheid en Inspectie Werk en Inkomens, www.jeugdinspecties.nl.

Integraal Toezicht Jeugdzaken, Utrecht

Informatie: v.pachen@jeugdinspecties.nl

De rol van actieve computer games bij het fysiek activiteitenpatroon van Nederlandse adolescenten

M. Simons, C.M. Bernaards, J. Slinger

Achtergrond en doelstelling

De nieuwe generatie actieve computergames (games waarbij je moet bewegen) zou mogelijk kunnen bijdragen aan een actievere leefstijl van adolescenten. Het doel van deze studie is om meer inzicht te krijgen in welke jongeren actieve games spelen, hoeveel tijd ze hieraan besteden, de bijdrage die de games kunnen leveren aan het totale beweeggedrag en het type activiteiten dat wordt vervangen.

Methode

201 kinderen hebben samen met hun ouders een vragenlijst ingevuld over demografie, lichamelijke activiteit,

sedentair gedrag, gamegedrag en vervanggedrag. Naast beschrijvende statistiek zijn onafhankelijke *t*-tests, Pearson's chi-kwadraattoetsen en Mann-Whitney-U-tests gebruikt om een vergelijking te kunnen maken tussen adolescenten die regelmatig actief gamen (≥ 1 uur per week) en adolescenten die dat slechts sporadisch (< 1 uur per week) doen.

Resultaten

11% van de adolescenten met een actieve console in huis speelde nooit een actieve game. Er was geen significant verschil in geslacht, opleidingsniveau, etniciteit en sedentair gedrag van regelmatig actief gamende jongeren ($n = 65$) en sporadisch actief gamende jongeren ($n = 114$). Er werd 80 (+/- 136) minuten per week besteed aan het actief gamen, wat 11% was van de totale tijd die adolescenten lichamenlijk actief waren. Het percentage adolescenten dat voldeed aan de beweeg-

norm steeg van 67% naar 73% wanneer de actieve gametijd werd meegerekend. Zowel de adolescenten als hun ouders gaven aan dat het spelen van actieve games vooral in de plaats was gekomen van sedentaire activiteiten, zoals tv-kijken, internetten en niet-actieve games spelen.

Discussie en conclusie

De resultaten van deze studie bevestigen het idee dat actieve computergames kunnen bijdragen aan een actieve leefstijl van adolescenten, vooral omdat deze games substantieel bijdragen aan de tijd dat jongeren lichamenlijk actief zijn. Maar ook omdat actieve computerspelers aangeven dat ze de tijd die ze besteden aan actieve spellen anders minder actief zouden doorbrengen.

TNO, Leiden

Informatie: monique.simons@tno.nl

Triage in de jeugdgezondheidszorg (JGZ): een pilotonderzoek

C.P.B. van der Ploeg,¹ M.H.C. Theunissen,¹ A. Broerse,¹ J. Bezem,² M. Kamphuis,¹ P.L. Kocken¹

Achtergrond en doelstelling

Triage is het maken van een voorselectie van kinderen naar zorgbehoef-

te door de jeugdgezondheidszorg. Met efficiëntere inzet van middelen krijgen alle kinderen het basispakket aan zorg (uitgevoerd door middel van een screening van doktersassistenten, inclusief vragenlijsten), maar kan extra zorg uitgaan naar risicokinderen (uitgevoerd door jeugdartsen en -verpleegkundigen). De triagemethodiek is door de GGD Gelderland-Midden ontwikkeld. In

een pilotonderzoek is onder meer onderzocht wat het effect is van triage op de zorg die risicokinderen ontvangen, en wat ouders vonden van de geboden zorg.

Methode

Een triage-GGD is vergeleken met een PGO-GGD, die onderzoeken op reguliere wijze uitvoert (leeftijdsgroep 5/6-jarigen). Het effect op de