



Spelenderwijs naar next level in de zorg

Computergames en zorg: dat klinkt als een arts die zijn ronde doet op een skateboard. Toch kunnen games de zorg en de gezondheid van jong en oud helpen verbeteren. Dat is de stellige overtuiging van Jurriaan van Rijswijk, voorzitter van de stichting Games for Health Europe en mede oprichter van Games Solutions Lab.

‘Ik heb nog nooit iemand ontmoet die heeft leren fietsen uit een boek’

Weet jij nog hoe je vroeger als kind hebt leren fietsen?’ vraagt Jurriaan bij aanvang van het gesprek. ‘Met vallen en opstaan’, antwoord ik. Hij lacht. ‘Dat is precies mijn punt waarom games zo’n krachtig leermiddel zijn’, zegt hij. ‘Ik heb nog nooit iemand ontmoet die heeft leren fietsen uit een boek.’

Spelenderwijs revalideren
Snel wordt duidelijk waar Jurriaan met dit voorbeeld naartoe wil. Games for Health Europe bevindt zich in het Temporary Art Centre, huidige bestemming van de oude Philips gloeilampenfabriek

in hartje Eindhoven. Jurriaan leidt ons langs speels ingerichte werkplekken in het ‘Game Solutions Lab’, waar programmeurs en ontwerpers druk bezig zijn met de ontwikkeling van specifieke games voor de zorg. Alles hier ademt spel en creativiteit. Er hangt zelfs een schommel aan het plafond. ‘Kijk’, zegt Jurriaan, wijzend op een fietstrainer, gekoppeld aan de computer van een programmeur. ‘Dit fietsspel is bedoeld voor revalidatie en oefening. Je kunt je voorstellen dat een kind met een beperking, of herstellend van een ziekte of trauma, al dat getrap in een suffe

Facts & figures

Dutch Society for Simulation in Healthcare (DSSH) geeft een keurmerk aan medische games. Op dit moment zijn er **12** gevalideerd. De ontwikkeling van een zorggame duurt, afhankelijk van complexiteit, **2 tot 12 maanden**. Al in 2015 nam het Academisch Medisch Centrum in Amsterdam **2** medische games in gebruik, ‘Medialis’ en ‘Dr. Game’, als trainingstool voor anesthesisten en chirurgen.

Bron: DSSH, GamesSolutionsLab, Zorgvisie

oefenruimte snel zat is. Dat wordt anders als hij of zij ‘zichzelf’ op een beeldscherm ziet fietsen in een spannende omgeving. Het kind wordt op speelse wijze uitgedaagd allerlei opdrachten uit te voeren, hindernissen te nemen, te demarreren en punten te verdienen. Zo wordt een vervelende krachtsinspanning plots een leuke game-ervaring, zonder dat je doorhebt dat je aan het revalideren bent. Vergelijkbare spelsituaties kun je ook voor volwassenen en ouderen inzetten, met speciaal op hen afgestemde games om hen te stimuleren tot actie die bijdraagt aan hun herstel en/of gezondheid!

Beter medicatiegebruik

Jurriaan vertelt enthousiast over de vrijwel onbeperkte mogelijkheden van gamification in de zorg. ‘Je kunt games ontwikkelen waardoor mensen strikter hun medicijnen gaan innemen. Bijvoorbeeld voor ouderen die steeds langer thuis blijven wonen met zorg aan huis. Tijdig hun medicatie innemen is essentieel voor hun gezondheid. Als je dan weet dat ze dagelijks een computerspel spelen, kun je ze als opdracht bijvoorbeeld de barcode van een medicijn doosje laten scannen. Dankzij zo’n ‘o ja’-moment zijn ze minder snel geneigd om hun medicijnen te vergeten. Ander voorbeeld,

Gamechanger

Amerikaans onderzoek uit 2007 naar de relatie tussen gamen en medicijngebruik van kinderen met kanker in remissie. Een Lara Croft-achtig spel, waarbij chemokuur, bestraling en medicatie de wapens zijn van de hoofdpersoon om de vijand - kanker - eronder te krijgen. Wat bleek: bij de kinderen die het spel hadden gespeeld, bleken de bloedwaarden aanmerkelijk beter dan bij patiëntjes die het niet hadden gespeeld, omdat ze het nut van medicatie beter inzagen. Zo brengt

Jurriaan van Rijswijk

Co-founder & CCO GameSolutionsLab en
Voorzitter Games for Health Europe

Hiervoor was hij onder andere:

- Co-founder en CCO Montpellier Venture
- Secretaris Dutch Games Association
- Co-founder & CCO Game Entertainment Europe
- Director GameFactoryOnline
- Partner Interimic
- Commercieel Directeur SERC – Software Engineering Research Center



het plezier van het gamen zo'n kind een beetje extra geluk. En zorgen voor geluk is de kernwaarde van alles wat we bij Games for Health Europe doen, vanuit de overtuiging dat geluk de basis is voor goede gezondheid en gezonde zorg.'

Van registratielast naar registratielust

Volgens Jurriaan hebben games niet alleen een positief effect op patiënten en zorgconsumenten. 'Je kunt ook zorgpersoneel efficiënter inzetten. Door de vergrijzende bevolking zijn steeds meer artsen, specialisten en verpleegkundigen nodig, waardoor zorgkosten stijgen. Tegelijk ligt er door wet- en regelgeving een enorme administratiedruk bij zorgverleners. Maar waarom moeten zorgverleners een groot deel van hun kostbare tijd verdoen met het invullen van allerlei vragenlijsten en rapportages? 'Wat nu als arts en verpleegkundige meer ruimte krijgen voor aandacht voor de patiënt dankzij een chatbot voor patiëntinformatie? Niet door een vraag-en-antwoordenquête, maar door een slimme chatsessie waarmee je 'gewenste antwoorden' weet te omzeilen. Door bijvoorbeeld niet te vragen 'Hoe laat heb je ontbeten?' maar: 'Hoe voel je je vandaag? Wat heb je vanmorgen zoal gedaan?' De techniek is al zover dat de chatbot anticipeert op antwoorden van de patiënt en de vraagstelling hierop aanpast. Eerst zal een verpleegkundige misschien nog moeten meekijken, in de toekomst kan het systeem autonoom functioneren, waarna de arts of verpleegkundige de uitkomsten kan teruglezen. Zo verandert registratielast in de zorg in registratielust.'

'Kankerpatiëntjes namen door gamen hun medicatie beter, met betere bloedwaarden als resultaat'



Meer weten over gamification in de zorg? Neem een kijkje in het game lab en bekijk de video op intrakoop.nl/game

Staat de zorg open voor gamification?

'Aan ons, spelletjesmakers, de taak om zorgverleners en zorgverzekeraars van het positieve effect van games te overtuigen. Dat games en chatbots meetbaar bijdragen aan het welzijn en de gezondheid van mensen en daarbij ook nog eens het werk van arts en verpleegkundigen kunnen verlichten. Dat scheelt veel tijd en dus geld, belangrijke argumenten bij het beheersen van de kostenstijging in de zorg. Games for Health Europe werkt dan ook samen met onderzoekers, ziekenhuizen en universiteiten om

maatwerkgames te ontwikkelen voor specifieke medische behoeften, die we in ons Games Solutions Lab ontwerpen en uitwerken. Neem deze game waar we nu aan werken. Een hindernisgame waarbij meerdere spelers moeten samenwerken - ze zitten met touwen aan elkaar verbonden - om verder te komen in het spel. Hoe mooi is het dan om te zien dat mensen met een bepaald autisme of onvermogen tot sociaal contact dankzij deze game plotseling wél contact leggen en samen plezier maken? Dat soort overwinningen willen we bestuurders en inkoopers in de zorg graag laten zien.'