



“

Je ziet hoe het eruitziet
en wie er staat. Dat haalt
het onbekende weg.

Hoe gaming en gamification cliënten meer regie geven, samenwerking verbeteren en de zorg ontlasten

Van spel naar zorgvernieuwing

Gaming en gamification dringen de zorg binnen als serieus instrument. Niet om te spelen, maar om te oefenen, te leren en zelfstandigheid te vergroten voor cliënten, naasten én zorgprofessionals.

Wat ooit werd gezien als entertainment, ontwikkelt zich steeds vaker tot een praktisch hulpmiddel bij hardnekkige zorgvraagstukken. Van angst voor medische afspraken tot het stimuleren van zelfredzaamheid en het anders organiseren van samenwerking in een sector die onder druk staat. Zowel bij de Prinsentichting als bij De Zorgcirkel wordt onderzocht hoe spelelementen en virtuele omgevingen daarbij kunnen helpen.

Bewustwording

Gaming in de zorg roept nog vaak associaties op met spelcomputers en tijdverdrijf. Toch groeit het besef dat spelelementen en virtuele ervaringen juist kunnen bijdragen aan serieuze zorgvraagstukken. "Het gaat ons niet om spelen om het spelen," zegt Mike Stavenuiter, coördinator zorgtechnologie bij de Prinsentichting. "Het gaat om ervaren, oefenen en voorbereiden op een manier die aansluit bij de cliënt." Die gedachte herkent ook Lonneke Visser, programamanager Informele Zorg bij De Zorgcirkel. Voor

haar ligt een belangrijke meerwaarde van gaming in bewustwording, vooral bij zorgmedewerkers. "Gaming helpt om op een andere manier te kijken naar de samenwerking met informele zorg. Wat gebeurt daar nu eigenlijk, en hoe gedragen we ons daarin?"

In een gesimuleerde omgeving kunnen professionals oefenen met situaties uit de dagelijkse praktijk. "Je kunt interacties met naasten en vrijwilligers naspelen en verschillende manieren van reageren uitproberen," zegt Visser. "Dat maakt leren veiliger. Je maakt fouten zonder directe gevolgen en je kunt opnieuw beginnen."

Bij de Prinsentichting ligt de focus onder meer op het verminderen van angst bij cliënten. "We hebben cliënten die normaal thuis wonen, maar voor een afspraak met de tandarts of fysiotherapeut naar een andere locatie moeten," vertelt Stavenuiter. "Dat vinden sommigen ontzettend spannend." Met behulp van 360° beelden kunnen cliënten vooraf virtueel door een ruimte lopen. "Je ziet hoe het eruitziet en wie er staat. Dat haalt het onbekende weg."



Een fietslabyrint toont echte steden en VR-omgevingen zijn realistisch.

Eigen regie

Een tweede belangrijke opbrengst van gamification is het vergroten van eigen regie. Volgens Visser gaat het daarbij niet alleen om de rol van naasten, maar vooral om wat cliënten zelf nog kunnen. "In een oefensituatie kun je benadrukken hoe waardevol het is om zelfstandigheid te stimuleren in plaats van automatisch alles over te nemen."

Dat raakt aan een bredere cultuurverandering in de zorg. "We zijn gewend om te zorgen en dingen uit handen te nemen," zegt Visser. "Met gamification kun je professionals laten ervaren hoe je cliënten juist ondersteunt om zelf te blijven doen wat nog lukt."

Ook Stavenuiter ziet dat effect in de praktijk. Een voorbeeld is het fietslabyrint, waarbij cliënten op een hometrainer door een virtuele omgeving fietsen. "Ze maken zelf keuzes en bepalen hun route. Dat geeft een gevoel van regie," legt hij uit. "Tegelijkertijd is het praktisch. Je hebt minder begeleiding nodig en bent niet afhankelijk van weer of personeel."

Voor mensen met een licht verstandelijke beperking kan gamification ook helpen bij leren en ontwikkelen. "Denk aan oefenen voor het rijbewijs of dagelijkse vaardigheden," zegt Mike Stavenuiter. "Door het

speels te maken, met beloningen of voortgang, raken sommige cliënten meer gemotiveerd dan bij klassiek onderwijs."

Visser ziet vergelijkbare kansen bij mensen met beginnende dementie. "Nieuwe situaties voelen dan vaak onveilig. In een virtuele omgeving kun je oefenen met boodschappen doen, betalen of omgaan met vergeetachtigheid. Dat kan helpen langer zelfstandig te blijven."

Organisatiekracht

De grootste uitdaging zit vaak niet in de technologie, maar in de organisatie. Visser merkt dat innovatieve vormen van leren nog niet vanzelfsprekend zijn. "Ik weet wat het kan bijdragen, maar ik moet het ook goed kunnen uitleggen aan bestuur en directie. Dat vraagt bewustwording en mandaat."

Volgens haar kan samenwerking met onderwijsinstellingen en andere organisaties helpen om draagvlak te creëren. "Als je samen optrekt, laat je zien dat dit een serieuze ontwikkeling is en geen experiment aan de zijlijn."

Ook Stavenuiter benadrukt dat gaming geen spelgoed is. "Een fietslabyrint toont echte steden en VR omgevingen zijn realistisch. Maar je moet wel weten wat je doet." Zeker bij toepassingen die spanning of angst oproepen, is deskundigheid essentieel. "Behandelaren krijgen training. Je zet iemand bewust in een situatie en dat vraagt kennis."

Kosten spelen eveneens een rol. "Het is een investering," erkent Stavenuiter. "Maar daar staat tegenover dat je veilig kunt oefenen, herhalen en aanpassen, met minder fysieke risico's en vaak minder inzet van personeel."

Kijkend naar de toekomst zijn beide geïnterviewden optimistisch. Visser verwacht dat gaming een steeds grotere rol gaat spelen, mede door nieuwe generaties zorgverleners en cliënten. "Zij zijn opgegroeid met interactieve vormen van leren. Dit past bij hen."

Stavenuiter ziet vooral kansen in de combinatie met nieuwe technologieën zoals AI. "Daar zit veel potentie, zolang het de zorg ondersteunt en niet overneemt." Beiden zijn het eens over één voorwaarde. "We moeten loskomen van oude patronen," zegt Visser. "En ruimte durven maken voor nieuwe vormen van leren en werken." ■