

### SPRINT nieuwsbrief 25 - oktober 2015

Met deze nieuwsbrief willen wij u op de hoogte houden van nieuwe ontwikkelingen binnen het ResearchCenter SPRINT.

Herman Kuis, secretaris SPRINT



#### In dit nummer op 1/2:

- ◆ SPRINT-partners: 8D Games en NHL over serious gaming voor zorgpreventie

### ► Regie over eigen leven

#### Nieuw Gronings zorgmodel zet in op preventie

Het zorgmodel SamenOud heeft de organisatie van de ouderenzorg in Zuidoost Groningen en omgeving inderdaad op de kop gezet. Dat stellen onderzoekers Gezondheidswetenschappen Klaske Wynia en Sophie Spoorenberg tevreden vast onder een kop cappuccino in het Universitair Medisch Centrum Groningen. SamenOud is een zorgmodel voor thuiswonende 75-plussers. Het model realiseert samenhangende, preventieve en proactieve zorg en begeleiding met als doel dat ouderen zo lang en zo prettig mogelijk thuis kunnen blijven wonen.



SamenOud  
Verbinden van wonen, welzijn & zorg



In 2008 is SamenOud gestart in Stadskanaal, Veendam en Pekela. 1500 ouderen, 15 Ouderenzorg Teams en 15 huisartsenpraktijken zijn betrokken bij SamenOud. Gemiddeld was het aantal gezondheidsproblemen na 12 maanden met 53% afgenomen.

**Klaske:** 'Uit de evaluatie die we in januari presenteerden, blijkt dat door het verbinden van wonen, welzijn en zorg, ouderen minder last hadden van de gevolgen van het ouder worden en hun welbevinden was toegenomen.' En ook de zorgverlener is tevreden.

**Sophie:** 'Het huidige zorgaanbod is ingericht op het oplossen van acute en kortdurende zorgproblemen. Huisartsen zijn gewend reactief te werken. In het nieuwe zorgmodel worden alle deelnemende ouderen vooraf gescreend met als doel problematiek preventief te signaleren en mogelijk te voorkomen. Steeds meer huisartsenpraktijken zien de meerwaarde van deze aanpak in en sluiten zich bij SamenOud aan.'

**In de praktijk:** onderzoekers van het UMCG hebben in 2009 en 2010 een pilotstudie uitgevoerd in Stadskanaal. In deze studie keken ze of kwetsbare ouderen en ouderen met een ingewikkelde zorgvraag baat hebben bij een casemanager. De casemanager was een wijkverpleegkundige die samen met de oudere en/of mantelzorger de problemen in kaart bracht, samen naar oplossingen zocht en de zorg regelde. De casemanager werd daarbij ondersteund door een kernteam met daarin de huisarts en de ouderenadviseur. Afspraken voor zorg en begeleiding werden gemaakt met hulpverleners uit de lokale organisaties. 75-plussers die nog geen extra ondersteuning nodig hebben, krijgen het 'Zelfmanagementsupport en preventieprogramma' aangeboden dat gericht is op het (blijven) voeren van eigen regie en zolang mogelijk gezond en zelfredzaam blijven. Zo worden SamenOud-ontmoetingsdagen en SamenOud-lezingen georganiseerd. Ouderen



### SamenOud is ook samen bewegen

met complexe zorgbehoeften en kwetsbare ouderen krijgen daarnaast individuele begeleiding van een casemanager van het Ouderenzorg Team. Daarnaast is er structureel overleg tussen de deelnemende zorginstanties. **Klaske:** 'SamenOud versterkt niet alleen de sociale cohesie tussen de oudere en de zorgverlener, maar ook tussen zorgverleners onderling.' Een win-win-situatie.

**Het succes van SamenOud Groningen** is inmiddels uitgerold naar Zuidoost Drenthe. In Emmen en in Erica/Schoonebeek hebben 1.375 ouderen en 12 huisartsen zich aangesloten. Dit voorjaar bezocht **Herman Kuis** van SPRINT een vergadering van de klankbordgroep van ouderen in Emmen. Een gretig publiek liet zich voorlichten over de mogelijkheden die SPRINT ouderen kan bieden bij het verbeteren en herstellen van de mobiliteit van ouderen en over slimme techniek die ouderen helpt langer zelfstandig in beweging te blijven. Een enthousiasme dat onderzoeker Sophie Spoorenberg, die komend jaar hoopt te promoveren op SamenOud, geenszins verbaast. **Sophie:** 'Ouderen willen regie over hun eigen leven. Alle informatie en producten die daaraan kunnen bijdragen zijn welkom.'

### Interessant voor SPRINT-partners

SamenOud is een project dat valt onder het Nationaal Programma Ouderenzorg. Het project wordt mede gefinancierd door de zorgverzekeraars. De intentie is dat SamenOud een vast onderdeel wordt van het basispakket van de zorgverzekering. **Klaske:** 'De overheid en de zorgverzekeraars willen meer kwaliteit van zorg voor ouderen. Daar willen ze graag in investeren, omdat op termijn die aanpak tot minder zorgkosten leidt. SamenOud zou voor zorgondernemers van SPRINT een prima loket kunnen zijn hun product te testen bij de doelgroep 75-plussers en de zorgpartners.' ▲ *Meer informatie over SamenOud, vindt u op de [website](#) of informeer bij [Klaske Wynia](#)*

### ► SPRINT partners in bedrijf 8D GAMES

**Binnen SPRINT zijn inmiddels meer dan 60 bedrijven partner in innovatief onderzoek dat bijdraagt aan het verbeteren en herstellen van de mobiliteit van ouderen. In de SPRINT-nieuwsbrief stellen ze zich kort aan u voor. In dit nummer: NHL en 8D Games, Leeuwarden, over serious gaming.**

Deze maand presenteerde **Maarten Stevens**, mede-eigenaar van **8D Games**, samen met SPRINT-onderzoeker **Claudine Lamoth**, Bewegingswetenschappen UMCG, de meest recente versie van de SPRINT-'schaatsgame' op de Technology for Health beurs 2015 in Den Bosch. De schaatsgame is een serious game, of exergame, waarbij ouderen hun zijwaartse balans kunnen trainen in het kader van valpreventie. Een Fries/Groningse nouveauté. **Maarten:** 'Er zijn wel games op de markt waar ouderen de voorwaartse of achterwaartse balans mee kunnen trainen, maar een game om de zijwaartse balans te trainen, is nieuw. Bij deze dus.'

## Kosten en baten serious gaming

**Maarten:** 'Als we door het trainen van de zijwaartse balans zorgen dat per jaar 1% minder mensen vallen dan besparen we 4,4 miljoen euro aan zorgkosten. Trekken we de cijfers door naar Europa, dan bespaar je jaarlijks meer dan 60 miljoen euro. Substantieel dus.'



**Serious games** zijn games waarbij de speler iets leert. Bij de schaatsgame neemt de gebruiker plaats voor de Kinect, een infraroodcamera gekoppeld aan een computer. De camera signaleert de schaatsbewegingen en zet deze om in beelden die op een aangesloten monitor zijn te volgen. Al schaatsend moet de ouderen wakken ontwijken en voor bruggen bukken.

Spelenderwijs worden oefeningen gedaan om de zijwaartse balans te trainen. Aantrekkelijk voor speler én zorgverlener.

**Maarten:** 'Voor de zorgverlener is serious gaming interessant, omdat de fysieke inspanning van de gebruiker wordt geregistreerd. De zorgverlener kan op afstand waarnemen of bijvoorbeeld de zijwaartse beweging naar links soepeler gaat dan de beweging naar rechts. Op basis van die gegevens kan de oefening of het behandelplan worden bijgesteld.' Een uitgekiend concept. **Maarten:** 'De games zijn eenvoudig in gebruik en laten zich door ouderen makkelijk leren. Belangrijker: er zit geen faalelement in.'

**De schaatsgame is in de thuissituatie getest door 10 oudere gebruikers, 10 weken lang, 40 minuten per dag.** De game wordt nu verder ontwikkeld door Maarten (concept) en Meint Span (technisch ontwikkelaar en mede-eigenaar 8D Games) in nauwe afstemming met SPRINT. **Maarten:** 'Het is belangrijk regelmatig tijdens het ontwikkelproces terugkoppeling te hebben met opdrachtgevers. Binnen de game-industrie staan opdrachtgevers vaak voor een voldongen feit door een gebrek aan communicatie. 8D Games bouwt in het ontwikkelproces iedere 2 weken een oplevermoment in waardoor opdrachtgevers eenvoudig kunnen bijsturen.'

### Kinderen verleiden te bewegen

Naast de schaatsgame is 8D Games betrokken bij het ontwikkelen van een serious game in samenwerking met het UMCG Revalidatiecentrum Beatrixoord in Haren voor kinderen die moeite hebben met motoriek en inspanning. In deze serious game worden de kinderen verleid te bewegen. Ouderen of kinderen, voor 8D Games maakt leeftijd geen verschil. **Maarten:** 'Plezier hebben in training en tegelijk je oefeningen doen, daar gaat het ons om.'



Voor meer informatie kunt u contact opnemen met Maarten Stevens, 8D Games.

## Gaming maakt het verschil Knijpen in een banaan

**NHL**  
HOOGESCHOOL

**Serous gaming zit ook in het DNA van Hylke van Dijk.** Hylke is lector serious gaming aan de NHL in Leeuwarden. Het lectoraat focust vooral op het aspect van gaming, niet zo zeer op het designen van games of de technologie daarachter. Drie jaar geleden klopte **SPRINT** aan de NHL-deur met de vraag hoe gametechnologie zou kunnen helpen de training van mensen met een armprothese te optimaliseren. Met de myo-elektrisch gestuurde handprothesen met meerdere grepen is de ontwikkeling van onderarmprothesen in een stroomversnelling gekomen. Voor de gebruiker heeft deze innovatie meerwaarde als de hand goed aangestuurd kan worden.



**Hylke van Dijk, NHL**

**Hylke:** 'Om het simpel te zeggen: nu worden veel armprothesen nog op de stomp geschoven en dan wordt de gebruiker geacht zijn of haar bewegingen aan die arm aan te passen. Samen met het Centrum voor Bewegingswetenschappen en het Centrum voor Revalidatie van het UMCG onderzoeken we hoe we de gebruiker vertrouwd kunnen maken met de nieuwe mogelijkheden van armprothesen en daaruit het maximale resultaat te halen. En hoe we de gebruiker op een leuke manier kunnen motiveren zijn of haar training te doen. Zo kwamen we er bijvoorbeeld achter dat de knijpbeweging een bewegingspatroon van de hand is die helpt bij het optimaliseren van de aansturing van armprothesen. Om gebruikers van armprothesen die gedoseerde knijphandeling te trainen, hebben we een game gemaakt waar gamers fruit moeten vangen en deze in een blender moeten stoppen. Leereffect: wanneer je te hard in het gevangen fruit knijpt, is het kapot voordat het in de blender belandt.'



Naast de game voor het verbeteren van het gebruik van de armprothese is de lector betrokken bij het project **SPRINT@Work**. De ambitie van **SPRINT@Work** is een bijdrage leveren aan het realiseren van een duurzaam inzetbare arbeidspopulatie in Noord-Nederland. **Hylke:** 'We zijn een game aan het ontwikkelen die werknemers zich bewust maken hoe veiligheid en vitaliteit op de werkplek te vergroten.'

**Rijp voor de markt, zo lijkt het.** **Hylke:** 'Wij zijn geen commercieel bedrijf. Onze studenten en promovendi ontwikkelen prototypes. Maar inderdaad, prototypes die wel worden ontworpen met de mogelijkheid ze uiteindelijk op de markt te brengen.'

### Implementatie

Grootste uitdaging anno 2015 blijft de inzet van gametechnologie binnen de reguliere zorg gangbaar te maken. Een stap die niet onderschat moet worden, aldus de Friese lector. **Hylke:** 'De mate van succes van serious gaming is afhankelijk van de mate van implementatie op de werkvloer. Introductie van een nieuw product zorgt voor de begrijpelijke onrust. Zorggebruikers zullen zich afvragen: is het een game die ik mag spelen, is het een game die ik moet spelen, zijn er consequenties aan verbonden. Op directieniveau van ziekenhuizen en verzorgingshuizen zal de vraag gesteld worden: moet ik hier tijd en geld voor vrijmaken, wat is de meerwaarde ervan? Moet Den Haag dat niet financieren, Brussel misschien. Die gezamenlijke zoektocht naar het vinden van een draagvlak moeten we nu gaan maken.'

Voor meer informatie kunt u contact opnemen met Hylke van Dijk, H.W.vanDijk@nhl.nl - [website](#)