

# WELKOM IN MIJN WERELD



## Nieuwsbrief DEMENTIEGAME

30 maart 2016



## Sevagram 'brein' achter interactieve Dementiegame

### Inleiding

Zorgorganisatie Sevagram heeft jarenlange ervaring met mensen met dementie. Tevens werkt Sevagram nauw samen met Alzheimer Centrum Limburg.

Het blijft lastig om mensen met dementie te begrijpen en vooral om te snappen wat ze denken en voelen. Dit laatste is toch echt de crux: hoe kun je nu die zorg bieden die het beste aansluit op hun zorgbehoefte?

Sevagram omarmt in die context de Planetree-zorgvisie. Wat Sevagram daarin aanspreekt, is dat het een bij uitstek op waarden gedreven zorgvisie en aanpak is. Een aanpak die laat zien hoe hartelijke en liefdevolle mensgerichte zorg voor cliënten merkbaar beter wordt gerealiseerd.

De mens staat écht centraal, met persoonlijke aandacht voor de totale mens. Dit betekent: zorgen voor fysieke, emotionele, geestelijke en sociale behoeften, waarbij informatie toegankelijk en duidelijk is. Zo houden mensen zo veel mogelijk regie en zeggenschap.

Het betekent ook dat Sevagram een organisatie is, waar vriendelijkheid en compassie de boventoon voeren. Waar veilige, toegankelijke en vakbekwame mensgerichte zorg vanzelfsprekend is. Waar begrip heerst voor het feit dat ziekte en ouderdom een levensveranderende ervaring is voor cliënten. Maar ook een organisatie waar mantelzorgers cruciaal en onmisbaar zijn voor de kwaliteit van leven van hun naaste.

En last but not least: het betekent ook dat Sevagram een organisatie is waar de fysieke omgeving goed is ingericht, omdat dit belangrijk is voor stressreductie en welbevinden. De helende omgeving is één van de drie pilaren van de Planetree-filosofie: het beste tussen thuis, een hotel en een zorgcentrum.

De overheid doet meer en meer een beroep op de participatiesamenleving. De zorg voor mensen met dementie wordt in de beginfase hoofdzakelijk door mantelzorgers en familie geleverd.

Juist in de beginfase van dementie hebben mantelzorgers en familie veel vragen. Onderdeel van het ziektebeeld is immers dat de zorgvrager lang maskeert wat er aan de hand is. Juist in deze fase waarin de zorgvrager nog thuis woont, is ondersteuning noodzakelijk voor alle partijen. De Dementiegame is naar onze mening een waardevol instrument om alle partijen te ondersteunen. De inzet van informele zorgverleners (mantelzorgers, familie en vrijwilligers) zijn van onschatbare waarde in de langdurige zorg. Want bij het vaststellen van passende zorg zijn de cliënt en zijn sociaal netwerk altijd het uitgangspunt. Werken aan een goede relatie tussen mantelzorg, cliënt en professional is voor Sevagram vanuit haar maatschappelijke betrokkenheid een belangrijk aandachtspunt.

De Dementiegame is een van de voorbeeldprojecten van het ministerie van Volksgezondheid, Welzijn en Sport (VWS) als onderdeel van het vernieuwingsprogramma 'Waardigheid en trots'. Hierbij is de Dementiegame een goed voorbeeld van een middel om de kwaliteit van de verpleeghuiszorg of zorg thuis te verbeteren.

Raad van Bestuur  
Pim Steerneman en Trudie Severens





## Het kabinet heeft de langdurige zorg geregeld via de Wet langdurige zorg (Wlz)

De Wlz is de nieuwe zorgwet die AWBZ-taken overneemt in het kader van langdurige en intensieve zorg. Mensen die voor de wet in aanmerking komen, hebben de hele dag zorg of toezicht in de nabije omgeving nodig. Dit zijn bijvoorbeeld ouderen met dementie, ernstig chronisch zieken of jongeren en volwassenen met een ernstige verstandelijke, zintuigelijke of lichamelijke beperking. Op dit moment maken 800.000 Nederlanders gebruik van langdurige zorg, waarvoor de overheid op jaarbasis 27 miljard euro reserveert. Met de toenemende, dubbele, vergrijzing wordt de langdurige zorg moeilijk te financieren.

## Zorgen

Deze ontwikkeling heeft Sevagram aan het denken gezet. Eerlijk gezegd, Sevagram maakte zich zelfs grote zorgen. Zeker als je bedenkt dat ook het aantal mensen met dementie alleen maar stijgt. De prognose is dat in 2020 maar liefst 254.000 mensen dementie zullen hebben. Dit aantal groeit naar 310.000 in 2030.

## Droom

Sevagram kreeg een droom die zij graag wilde realiseren. De zorg voor mensen met dementie wordt in de beginfase door mantelzorgers en/of familieleden geleverd. Hebben we vanuit onze maatschappelijke verantwoordelijkheid niet de plicht om mantelzorgers en familieleden hierbij te ondersteunen? Het is immers de partner die het grootste deel van de zorg draagt en met veel vragen zit. Zou het niet mooi zijn als we mantelzorgers en familieleden zouden kunnen helpen relevante kennis te vergaren over het ziektebeeld van zijn of haar dierbare? Hen van tips te voorzien over hoe beter met het ziektebeeld om te gaan?

## Minder frustratie, meer begrip

Voorwaarde voor Sevagram was wel dat deze kennis onafhankelijk van plaats en tijd beschikbaar moet worden gesteld. Het uiteindelijke doel is ervoor te zorgen dat er aan beide kanten, bij de mantelzorger en/of het familielid én bij de persoon met dementie minder frustratie en meer begrip optreedt.

## Partners

Met deze droom in haar hoofd is Sevagram op zoek gegaan naar een mogelijke partner die leerzame computerspellen produceert. Uiteindelijk is Sevagram bij Goal043 terechtgekomen. Samen met dit bedrijf heeft Sevagram het concept verder uitgewerkt. Van de provincie Limburg kreeg Sevagram financiële steun.

## Serious game in de ouderenzorg

Zo heeft een droom geleid tot de Dementiegame. Een interactief spel waarmee mantelzorgers en familieleden, maar ook verzorgenden en andere geïnteresseerden kennis over de ziekte dementie kunnen opdoen. Daarnaast kunnen zij er desgewenst, lotgenoten treffen. Door deze game level voor level te doorlopen, krijgen gamers aan de hand van spelscenario's meer kennis over dementie en meer begrip. Mantelzorgers, familieleden, zorgprofessionals en andere geïnteresseerden leren hoe ze het beste kunnen omgaan met de mens met dementie, in de verschillende vormen en stadia.

## Doelen Dementiegame:

- algemene kennis over dementie verbeteren
- benadering van mensen met dementie vergemakkelijken
- mantelzorgers, familieleden en andere betrokkenen ondersteunen bij de dagelijkse zorg voor mensen met dementie
- inlevingsvermogen voor mensen met dementie vergroten
- mogelijkheid bieden ervaringen via forum Alzheimer Nederland uit te wisselen (rechtstreeks benaderbaar via de game)



### Voordelen

“Via de Dementiegame wordt niet alleen de algemene kennis over het ziektebeeld dementie verhoogd.”, aldus Jos Jurgens, directeur zorgcentra Heerlen. “Ook wordt de bejegening van personen met de verschillende vormen van dementie verbeterd. Betrokkenen worden ondersteund bij hun dagelijkse zorg en vragen die daarmee te maken hebben. Door te kiezen voor een gamevorm, wordt kennis laagdrempelig aangeboden en breed toegankelijk. Door middel van de ingebouwde forumfunctionaliteiten kunnen deelnemers ervaringen uitwisselen en elkaar ondersteunen. Spelers van de game kunnen verschillende scenario’s doorlopen, via de bibliotheek diverse naslagwerken raadplegen, de wegwijzer op het internet gebruiken en doorlinken naar bijvoorbeeld het forum van Alzheimer Nederland.”

### Landelijk en provinciaal de toon gezet

Met de ontwikkeling van deze unieke interactieve dementiegame heeft Sevagram in elk geval meteen landelijk en provinciaal de toon gezet. Staatssecretaris Van Rijn van Volksgezondheid, Welzijn en Sport (VWS) is zo enthousiast over dit leerzame computerspel dat hij graag meewerkt aan de landelijke kick off op 30 maart in verpleeghuis Tobias. De heer Bovens, Gouverneur van Limburg, zal op innovatieve wijze de Limburgse aftrap geven.

### Ongedwongen

‘Dementie is een ziekte die niet altijd wordt begrepen,’ zegt Yvonne Huveneers, Hoofd Vorming en Opleiding bij Sevagram en het ‘brein’ achter deze game. ‘Mensen met dementie kiezen er niet zelf voor om vergeetachtig, lastig of zelfs agressief te worden.’ Juist om deze gedragsveranderingen op een ongedwongen, maar toch educatieve manier onder de aandacht te brengen, is dit speciale computerspel ontwikkeld.

### Meer begrip

Yvonne Huveneers: ‘Het is een game die luchtig een ernstig onderwerp behandelt, met als doel meer begrip voor mensen met dementie te krijgen. Want waarom weet iemand bijvoorbeeld niet meer dat hij een pen en geen schroevendraaier nodig heeft om een brief te

ondertekenen? Waarom probeert iemand zijn tanden te poetsen met een scheerapparaat? Of waarom wordt iemand plotseling verliefd op een ander en heeft diegene geen oog meer voor zijn of haar eigen partner? Met de game hopen we vooral mantelzorgers, familie en andere betrokkenen te leren hoe zij zich beter kunnen inleven. En hoe ze anders kunnen reageren. Dat leidt tot minder frustratie en verdriet, bij beide partijen.’

### Dimentia

Weet u waar de stad ‘Dimentia’ ligt? Of wie meneer Geisers is? Waarschijnlijk (nog) niet. Deze stad en persoon bestaan namelijk alleen in de virtuele wereld van de Dementiegame van Sevagram. Misschien denkt u nu: ‘Dat is toch geen entertainment?’ Dat klopt. Het gaat dan ook om een serieuze game waar deelnemers op speelse wijze van kunnen leren (psycho-educatie). Omdat er diverse vormen van dementie bestaan, wordt binnen de game aandacht besteed aan de vier meest voorkomende varianten.

[www.sevagram.nl](http://www.sevagram.nl)

[www.waardigheidentrots.nl](http://www.waardigheidentrots.nl)

[www.dementiegame.nl](http://www.dementiegame.nl)





**Prof. dr. Frans Verhey, hoogleraar ouderenspsychiatrie en directeur Alzheimer Centrum Limburg:**

*"De Dementiegame biedt een aantrekkelijke manier om veel kennis van het ziektebeeld dementie op te doen. Het is bovendien erg mooi vormgegeven en leuk om te doen. Van harte aanbevolen voor iedereen die met mensen met dementie te maken heeft. Het zal zeker helpen begrip te bevorderen voor de situatie waarin een persoon met dementie zich bevindt!"*

**Mantelzorger:**

*"Je wordt op een speelse manier geconfronteerd met de beperkingen van iemand met dementie. En dat biedt handvatten. In de variant 'PacMan' zijn de hersenen het labirint en bloedpropjes de obstakels. Het is daardoor moeilijk de 'uitgang' te bereiken. Zo werkt ook het brein van een vasculair dementiepatiënt."*

**Student van middelbare school die tijdens maatschappelijke stage heeft deelgenomen aan de proefgroep:**

*"Ik heb de adviezen die ik kreeg direct tijdens mijn maatschappelijke stage in het verpleeghuis toegepast. En het werkte. De cliënt werd niet boos, terwijl hij vorige week nog geërgerd reageerde en ik niet wist waarom."*



**Jan Verschuren, projectleider Waardigheid en trots:**

*'Het programma 'Waardigheid en trots' heeft naast het realiseren van veilige en liefdevolle zorg ook als doel de relatie tussen de cliënt, zijn naasten en professional centraal te stellen. Een ander doel is het zichtbaar maken van de parels in de zorg. De Dementiegame van Sevagram voldoet volledig aan deze doelstellingen. De game levert enerzijds een bijdrage aan de maatschappelijke wens om meer te weten te komen over het ziektebeeld. Anderzijds kan men via de game begrip en kennis opdoen wanneer naasten met deze ziekte worden geconfronteerd. Ik hoop dat zoveel mogelijk mantelzorgers, vrijwilligers, scholieren, professionals en andere geïnteresseerden in heel Nederland van deze interactieve game gebruikmaken.'*



**Jeroen Trienes, creative director Goal043:**

*"Eens in de zoveel tijd komt een opdracht voorbij waarvan je gelijk al het idee hebt dat dit iets heel bijzonders kan gaan worden. Serious games zijn spellen die je gebruikt voor informatieoverdracht: kennis, vaardigheden of het trainen van houding en gedrag. Het middel spel leent zich uitstekend voor de doelstellingen die aan de Dementiegame zijn verbonden. Het is een prachtige coproductie geworden tussen Sevagram, Goal043 en de provincie Limburg."*

**Hebt u vragen over de Dementiegame? Of wilt u samenwerken?**

Dan kunt u via e-mail contact met Sevagram opnemen: [dementiegame@sevagram.nl](mailto:dementiegame@sevagram.nl)

**Nieuwsgierig?**

U kunt de game op een computer spelen via een gratis account op [www.dementiegame.nl](http://www.dementiegame.nl)  
Voor het spelen op een tablet is het noodzakelijk om de app "Dementiegame" te downloaden.