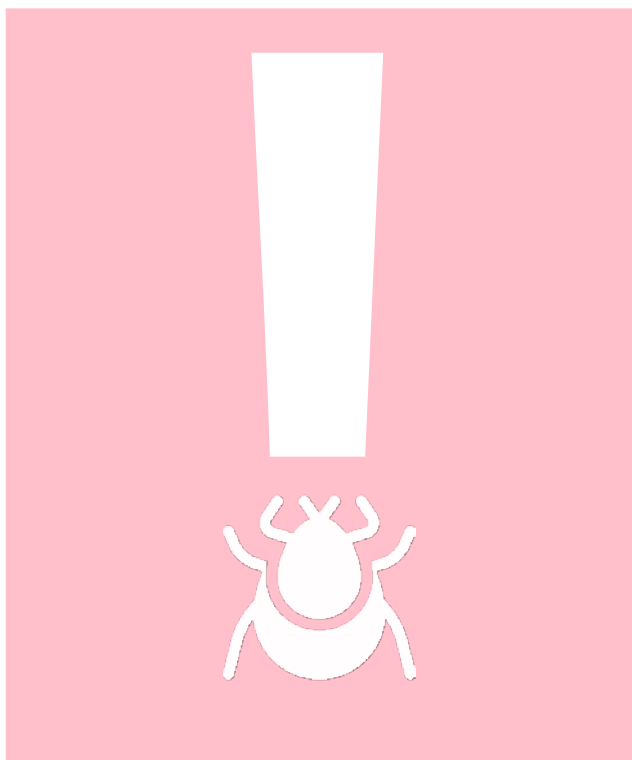


C O N C E P T B O E K



I T T E E K S 2

SERIOUS GAMING

INHOUD

06
16
24

ANALYSES

HET CONCEPT

REALISATIE

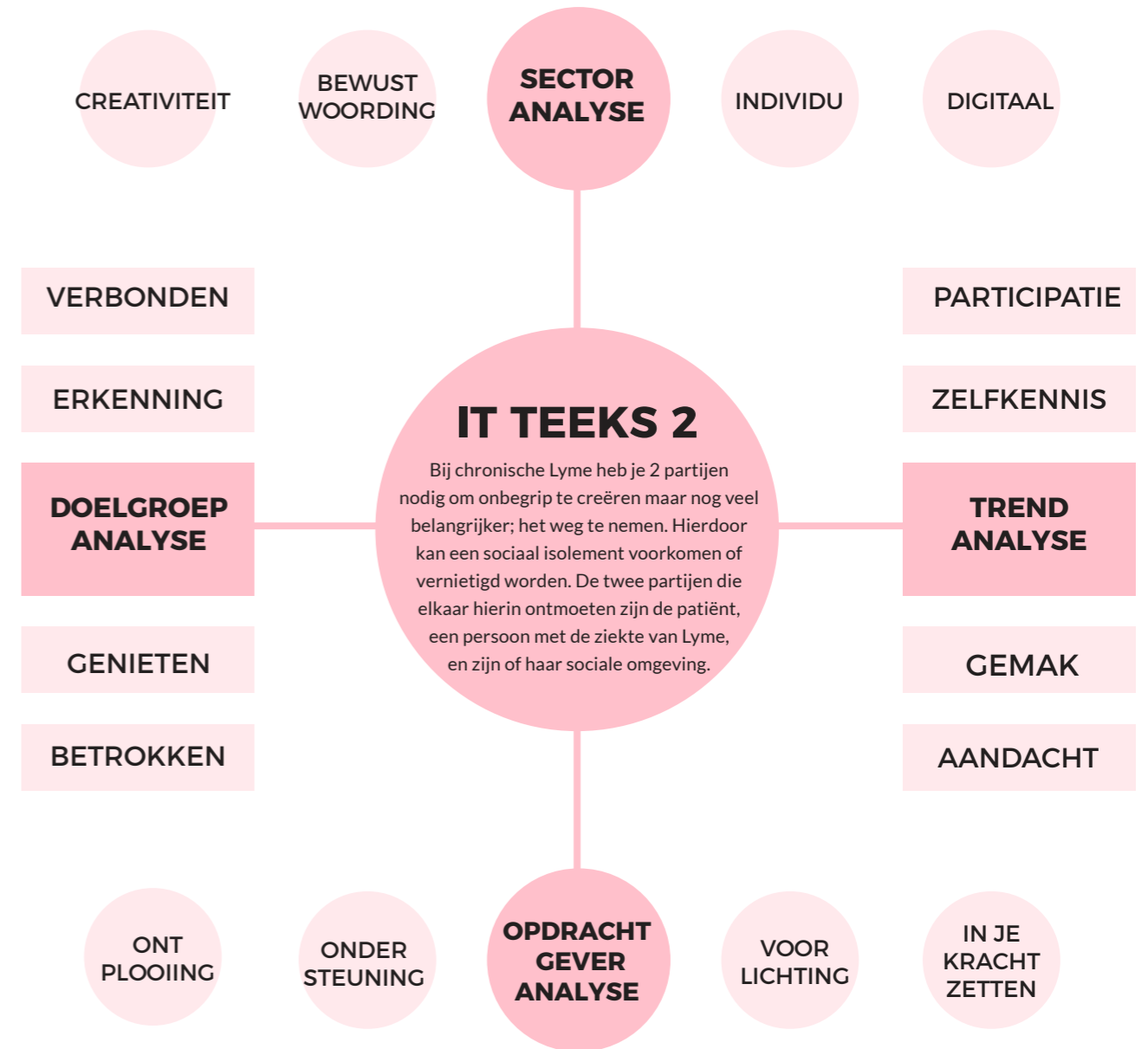
COLOFON

Kirsten van Hoof
Fontys Acedemy for Creative Industries
International Lifestyle Studies
Toetscode: 25L3MEESTO
Studentnummer: 2406527
Inleverdatum: 06-05-2019
Afstudeerbegeleider: Tessa Cramer
2de beoordelaar: Saar van der Spek
Studieloopbaanbegeleider: Fabienne van Engelen
Opdrachtgever: Lymevereniging

ONBEGRIP & SOCIAAL ISOLEMENT

Het aantal Lyme patiënten met de ziekte van Lyme is de afgelopen twintig jaar verviervoudigd (NOS, 2018)

Drie op de tien Lyme patiënten denkt aan zelfdoding (Lymevereniging, 2019)



ASTRID VAN DER BROEK

HEEFT DE ZIEKTE VAN LYME



OVER ASTRID

- Astrid is 42 jaar. Ze woont samen met haar man Bas (45), twee kinderen Toby (8) en Julia (6) en hondje Simba. Astrid heeft de ziekte van Lyme en is daardoor al 4 jaar huis- en bed gebonden. Voordat Astrid ziek werd had zij een baan als office manager bij een groot marketing bureau waar zij met veel plezier en verantwoordelijkheid werkte. Zij was fit, actief, avontuurlijk, had een groot sociaal netwerk en trok er samen met Bas, in hun jongere jaren, graag op uit! Haar dagen bestaan nu uit opstaan, de kinderen aankleden en weer terug naar bed. In de middag, wanneer het lukt, een kleine wandeling met de hond, rusten en de kinderen knuffelen wanneer zij uit school komen. Iedere dag is zij niet aan het leven maar aan het overleven. Ze heeft veel steun aan bas en aan haar ouders die helpen bij het huishouden.

EIGENSCHAPPEN

Karaktereigenschappen:

- Liefdevol
- Zorgzaam
- Doorzettingsvermogen
- Liergierig
- Creatief

Belangrijke waarden:

- Liefde & Geluk
- Verbondenheid
- Rust
- Genieten van het leven

Wensen en dromen

- Genezen (klachtenvrij te leven)
- Weer een leuke moeder en partner zijn

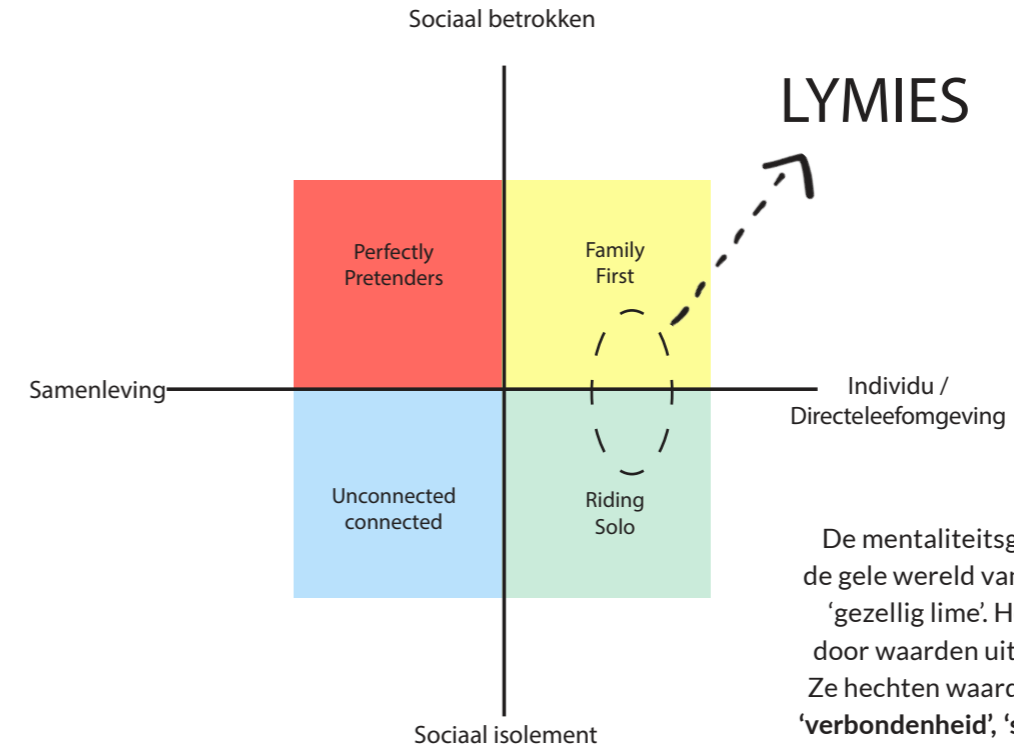
Angsten en zorgen

- Niet genezen, als kasplantje eindigen
- Behandelingen niet meer kunnen bekostigen
- Nog meer vriendschappen verliezen
- Geen vertrouwen meer in mijn lichaam

Gelukkig ● ● ● ● ●
Eenzaam ● ● ● ● ●
Opgesloten ● ● ● ● ●

"Ik heb een ijzer sterke wil om te leven, er is nog zó veel om van te genieten!"

Mentaliteitsgroep



Lymies

De mentaliteitsgroep bevindt zich in de groene en in de gele wereld van het BSR-model. Ook wel genaamd; 'gezellig lime'. Het betreft een mentaliteitsgroep die door waarden uit beide werelden wordt gekenmerkt. Ze hechten waarden aan 'erkenning', 'betrokkenheid', 'verbondenheid', 'solidariteit', 'rust' en 'liefde&geluk'. Dit kwam ook naar voren in de enquêtes en interviews.

Het zijn van origine spontane en sociale personen, maar dat hebben ze vanwege de ziekte in moeten leveren.

De 135 respondenten van de enquête waren voordat ze ziek werden erg tevreden met hun sociale leven. Zij geven een 8,9 of zelfs een 10 als cijfer. Gedurende de ziekte geven ze een zware onvoldoende. Merendeel geeft aan zich eenzaam te voelen en meer sociaal contact te willen, ze voelen zich opgesloten in hun eigen lichaam en/of huis. Lyme patiënten geven aan dat de ziekte de kwaliteit van leven belemmert maar ook het plezier in het leven. De spontaniteit is weg.

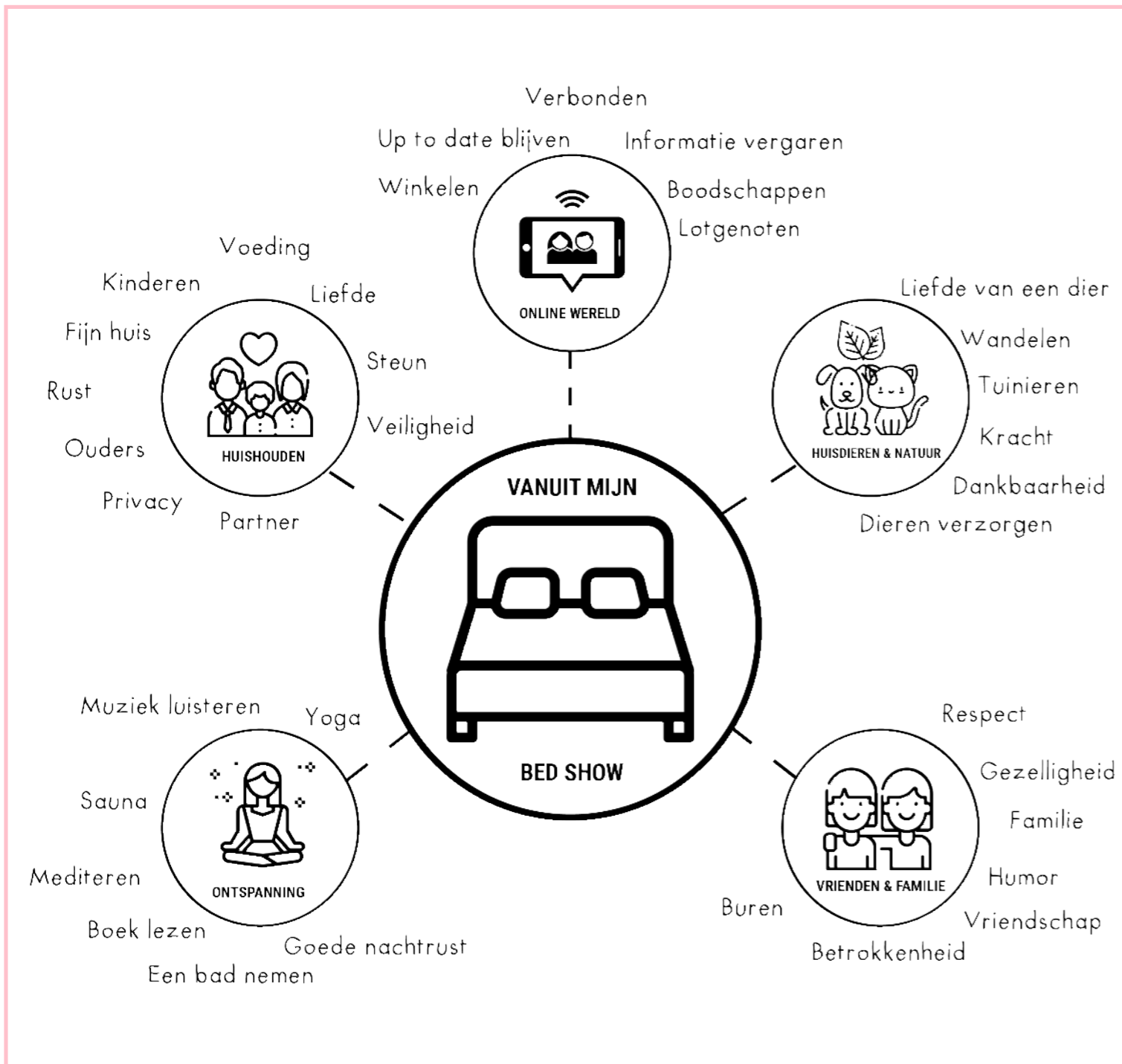
"Voorheen leefde ik, nu probeer ik te overleven. Ik voel me meestal een dode die ademt"

"IK HAD EEN OLIFANTEN GEHEUGEN EN NU BEN IK ALS EEN DEMENTERENDE"

"Ik was ooit top-fit/gymnastiek docente en nu arbeidsongeschikt met elektrische fiets en geen sport meer als hobby"

"VAN EEN DRUK SOCIAAL LEVEN NAAR EEN COUCH PATATO"

KWALITEIT VAN LEVEN ‘VANUIT MIJN BED-SHOW’



(Bron: Unsplash)



LYMEVERENIGING

De Lyme-
vereniging is
door Lyme-
patiënten
opgericht op
11 mei 1994

Als patiëntenvereniging helpen zij door:

- Voorlichting te geven tijdens beurzen en lezingen
- Met ervaringsdeskundigen telefonisch informatie te geven
- Het organiseren van onderlinge ontmoetingen tijdens lotgenotenbijeenkomsten
- Belangenbehartiging

DOEL

Het doel van de vereniging is op te komen voor de belangen van de Lyme-patiënten. Naast strijden voor goede diagnose en behandeling ziet de Lyme-vereniging het als haar doel om met goede informatie besmetting te voorkomen en komt zij op voor de belangen van Lyme-patiënten.

SECTOR HEALTH

De gezondheidszorg in Nederland is duur en kampt met een tekort aan werknemers

E-Health is een uitkomst voor patiënten die aan huis gebonden zijn.

Het aantal mensen met één of meerdere chronische ziekten is met 17% gestegen

Mensen met een chronische ziekte hebben een mindere kwaliteit van leven

Lyme is een epidemie gekoppeld aan de huidige klimaatverandering

SECTOR LIVING

Sterke groei van alleenstaanden. Binnen korte tijd bestaat 4 op de 10 huishoudens uit een alleenstaand persoon.

Financiering voor een huur- of koophuis voor alleenstaande steeds moeilijker. Helemaal wanneer er beperkte inkomsten zijn vanwege een ziekte.

Wereldwijd gebruiken al meer dan 600 miljoen mensen tenminste een keer per week een stem-assistentie (voice-search)

AR (Augment Reality) is in opmars waarbij de online winkelbeleving wordt gecreëerd en versterkt.

TRENDKAART 2019

MEGA - MACRO - MICRO

MEGA

- SOCIETY
- AWARENESS
- TECHNOLOGY
- HEALTH



RESIDENTS
TOGETHER



PARTICIPATIE
VERBONDEN
SUPPORT



NO TUNNEL
VISION



DUURZAAM
KENNIS
AANDACHT

MACRO



CARE
TECH



GEMAK
INNOVATIE
EFFICIENTIE



HEALTH
REVOLUTION



EERLIJKHEID
VERTROUWD
ZELFKENNIS

MICRO

FOOTBALL MEMORIES
ONGEREMD
TWEDE KAMER
WHAT'S UP?
COFFEE COACH
JAPANESE GEVANGENIS

THE TICK
S.O.S. LYME
ZELDZAME ZIEKTENDAG
BLUE MONDAY
MILLIONS MISSING
VAMPIE & TICK

TELEPRESENCE ROBOT
FELLO
TINYBOT
AFLACK DUCK
OBLI
VR BRIL PESTEN

DIGITAL DETOX DAY
BREIN DIEET
BODY POSITIVITY
NATUUR OP RECEPT
FSME VACCINATIE
500 MG FUCK IT ALL

KIRSTEN VAN HOOF

RESIDENTS TOGETHER



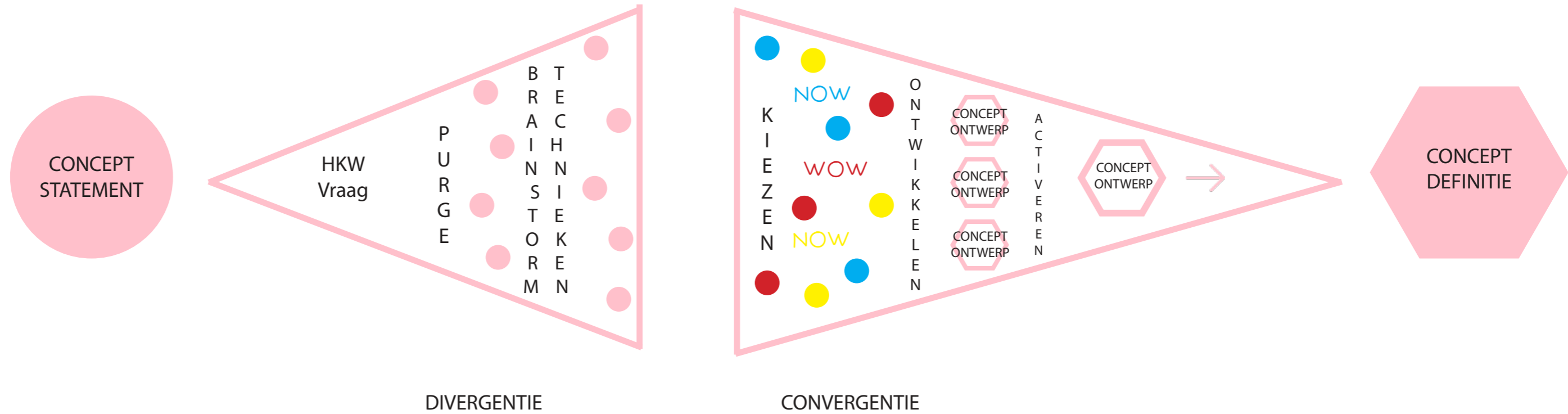
"Let's get around
people, share your
compassion.
Be connected to
each other, lend a
helping hand "

NO TUNNEL VISION



"Throw away your
blindfold, it's time to
open up your eyes and
see the people and
possibilities
around you"

Het creatieve proces



SERIOUS GAMING



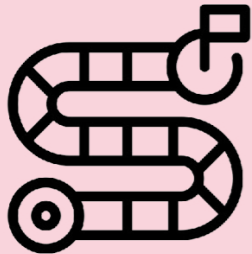
Samen met een vriend(in) 'Serious Gaming' spelen voor de gezelligheid en inzichten in de ziekte krijgen



Het kan een ijsbreker zijn om na een lange en/of moeilijke periode weer social contact te hebben



Al dobbelend het spel door, met een teek als pion. Bah!! Hier krijg je al direct de kriebels van



Het is een variant op Ganzenbord. Voor iedereen een herkenbaar spel, nu met een serieus randje



Er komen kanskaarten en vraagkaarten voorbij om informatie te verkrijgen en kennis te testen



In de gevangenis beland? Oeps, nu krijg je een klein inkijkje in het social isolement van de patiënt

Serious Gaming It teeks 2

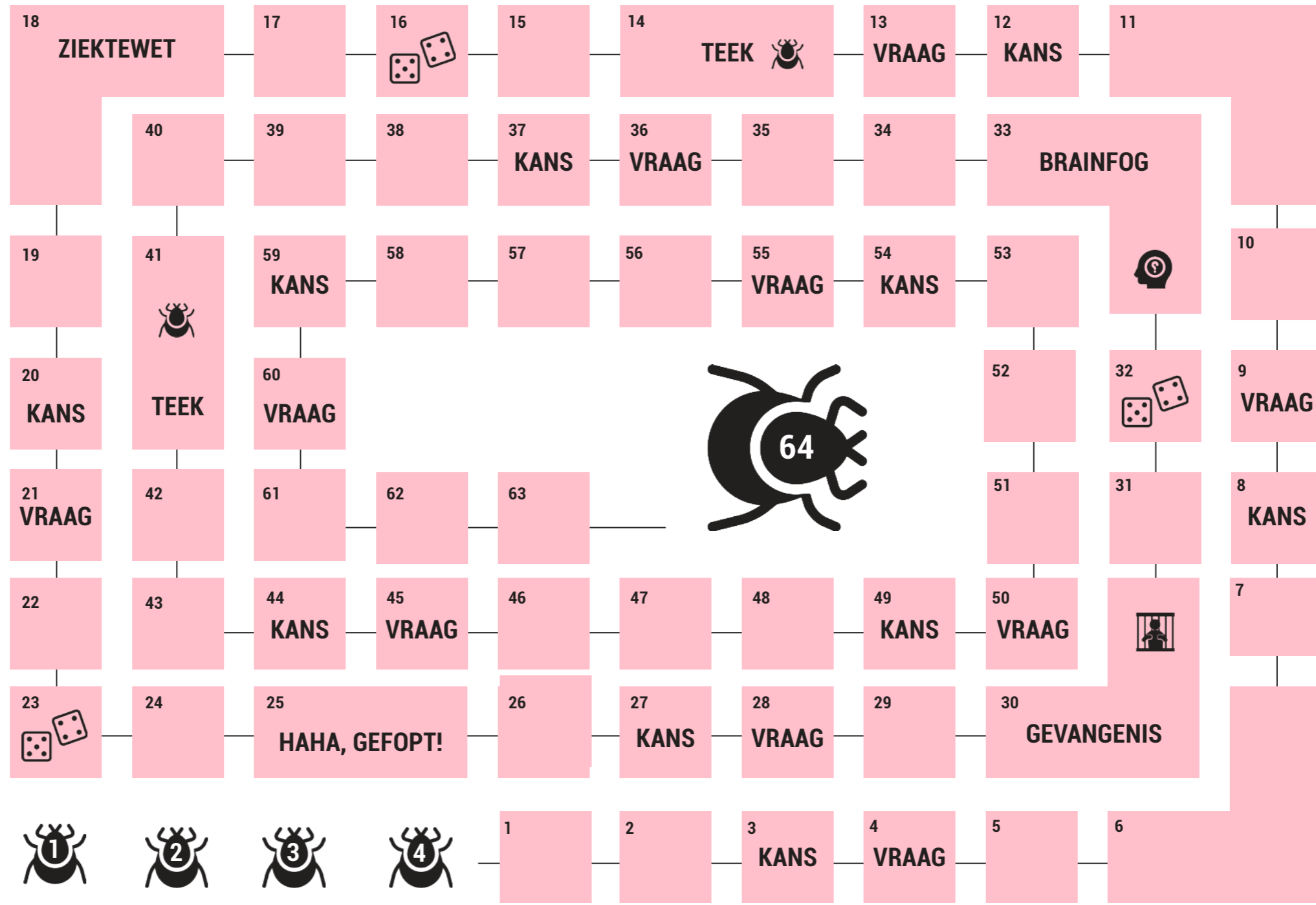
Een spelletje kan naast recreatief, ook informatief zijn. Het kan een goede ijsbreker zijn voor een Lyme patiënt en zijn of haar omgeving door een gezelschapsspel te spelen wat tegelijkertijd inzichten geeft in de ziekte. Het kan spannend zijn om na een slechte periode tijdens je ziekte, of in het begin van je ziekte, weer af te spreken met iemand uit je omgeving. Misschien vind je het moeilijk om over je ziekte te praten? Wat ga je vertellen en wat niet? Wat weet jouw vriend/vriendin er al vanaf? Serious Gaming is een variant op ganzenbord maar dan met een serieus randje.

De deelnemers komen al dobbelend met hun pion (in de vorm van een teek) op de vakjes terecht. Er zijn vakjes die verwijzen naar een kanskaart en er zijn vakjes die verwijzen naar een vraagkaart. Er liggen twee stapeltjes op het bord en informeren de deelnemers over de chronische ziekte van Lyme, maar testen aan de andere kant ook de kennis van de deelnemers. Er zijn grappige en ontroerende feitjes en weetjes aan het spel toegevoegd. Zo krijgt een speler die in de gevangenis belandt bijvoorbeeld een idee hoe het voor een patiënt kan zijn om in een isolement te zitten. Door het spelen van dit spel is er sprake van een tweerichtingsverkeer tussen patiënt en deelnemer en neemt het begrip vanzelf toe.

Dit spel kan uiteindelijk ook uitgebracht worden in andere ziektes zoals bijvoorbeeld kanker of MS.

HET CONCEPT

I
T
T
E
E
K
S
2



IT TEEKS 2

SERIOUS GAMING

IT TEEKS 2 is een gevaarlijk en spannend spel waarbij je zo snel mogelijk de finish (vakje 64) moet behalen. Maar pas op dat je niet door een teek gebeten wordt en de ziekte van Lyme krijgt...

Inhoud 1 speelbord, 1 dobbelsteen, 32 speelkaarten, 4 teken (pionnen)

Spelregels

- Gooi de dobbelsteen
- Vermijd de hindernissen
- Wie is als eerste bij de finish?

Speciale spelregels

Alle eye-openers vermeld op de kaarten moeten hardop worden voorgelezen.

Doel van het spel

Het doel van het spel is om meer kennis en informatie op te doen over de ziekte van Lyme en het aangaan van een (eerlijk) gesprek tussen de Lyme patiënt en zijn omgeving.

Speciale vakjes:

Gevangenis	Voor Lyme patiënten voelt hun bed en/of huis soms aan als een gevangenis. Als je op dit vakje komt blijf je in "bed", totdat een medespeler passeert
Teek	Ai, je bent gebeten door een teek. Sla een beurt over!
Haha gefopt	Je hebt afspraken gemaakt en dingen gepland maar je voelt je niet goed. Ga terug naar start en begin opnieuw.
Brainfog	De hersenmist slaat toe. Je kan niet meer helder nadenken. Ga naar de gevangenis en wacht totdat een medespeler je bevrijdt.
Ziektewet	Vanwege de ziekte kan je niet meer werken. Gooi 2x met de dobbelsteen en ga het aantal ogen achteruit.



KANS KAART

**HIEP HIEP HOERA, JE BENT JARIG
SLA 3 BEURTEN OVER**

Huh? Waarom?

Voor een Lyme patiënt is het niet vanzelfsprekend om je verjaardag te vieren

De drie beurten staan voor:

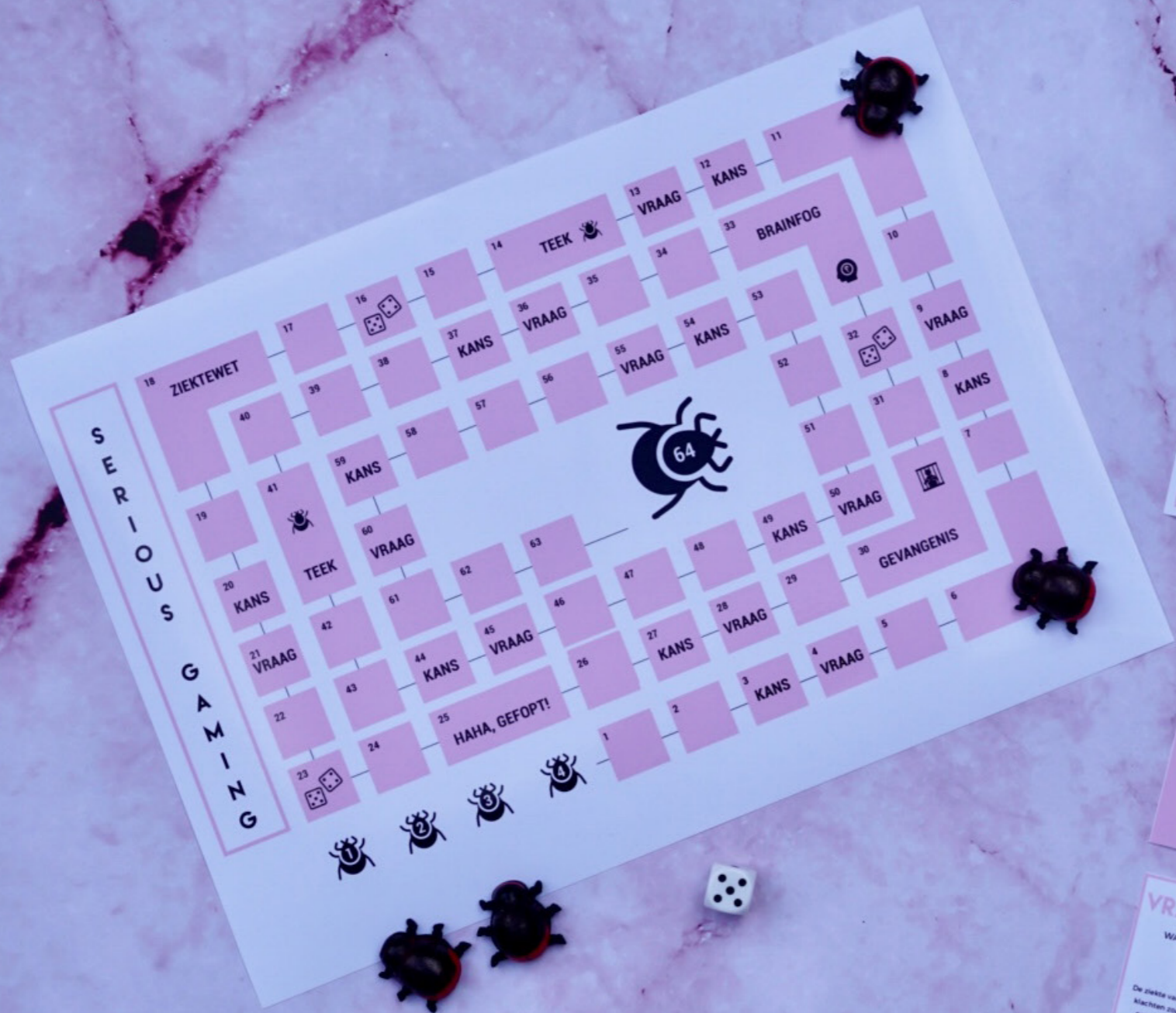
- 1) Een week van te voren niks doen
- 2) De verjaardag zelf
- 3) Na de verjaardag herstellen

VRAAG KAART

WAT IS JE ERGSTE ANGST?

Wist je dat?

De ziekte van Lyme kan gepaard gaan met klachten zoals angsten, paniekaanvallen en depressies. Een paniekstoornis kan invaliderend zijn in de zin dat een persoon die er aan lijdt het huis niet meer uitkomt en zich sociaal isoleert. 3 op de 10 Lyme-patiënten denkt wel eens aan zelfdoding. De ziekte zelf kan ook dodelijk zijn.



SERIOUS GAMING IT TEEKS 2

It teeks 2 is een gevaarlijk en spannend spel waarbij je zo snel mogelijk de gebeten wordt en de ziekte van Lyme krijgt.

Inhoud 1 speelbord, 1 dobbelsteen, 32 speelkaarten, 4 teken (pietertjes)

Spelregels

- Gooi de dobbelsteen
- Verwijf de hindoemissen
- Wie is als eerste bij de finish?

Speciale spelregels

Alle eye-openers vermeld op de kaarten moeten handop worden weergegeven.

Doel van het spel

Het doel van het spel is om meer kennis en informatie op te doen over de ziekte van Lyme en het omgaan van een (aank) gesproken tussen de Lyme patiënt en zijn omgeving.

Speciale vakjes:

Gevangenis Voor Lyme patiënten valt hun bed en/of huis soms aan als een gevangenis. Als je op dit vakje komt blijf je in "bed", totdat een medespeler passeert.

Teek Als je bent gebeten door een teek. Sla een beurt over.

HAHA gefopt Je hebt afspraken gemaakt en dingen gepland maar je voelt je niet goed. Ga terug naar start en begin opnieuw.

Brainfog De hersenmist slaat toe. Je kan niet meer helpen medespeler je bevrijdt.

Ziektewet Wanneer de ziekte kan je niet meer werken. Goor 2x met de dobbelsteen en ga het aantal ogen achteruit.



VRAAG KAART

WAT IS JE ERGSTE ANGST?

Wist je dat?

De ziekte van Lyme kan gepaard gaan met klachten zoals angst, paniekaanvallen en depressies. Een paniekstoornis kan invaliderend zijn in de zin dat een persoon zich sociaal isoleert. 3 op de 10 Lyme patiënten denken wel eens aan zelfmoord. De ziekte zelf kan ook dodelijk zijn.

KANS KAART

HIEP HIEP HOERA, JE BENT JARIG SLA 5 BEURTEN OVER

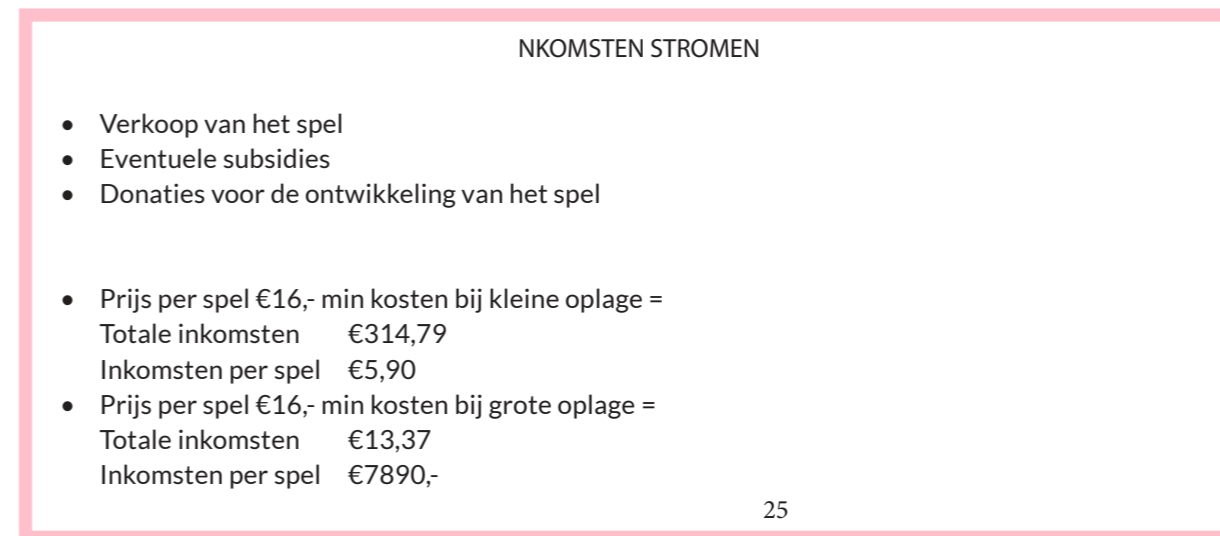
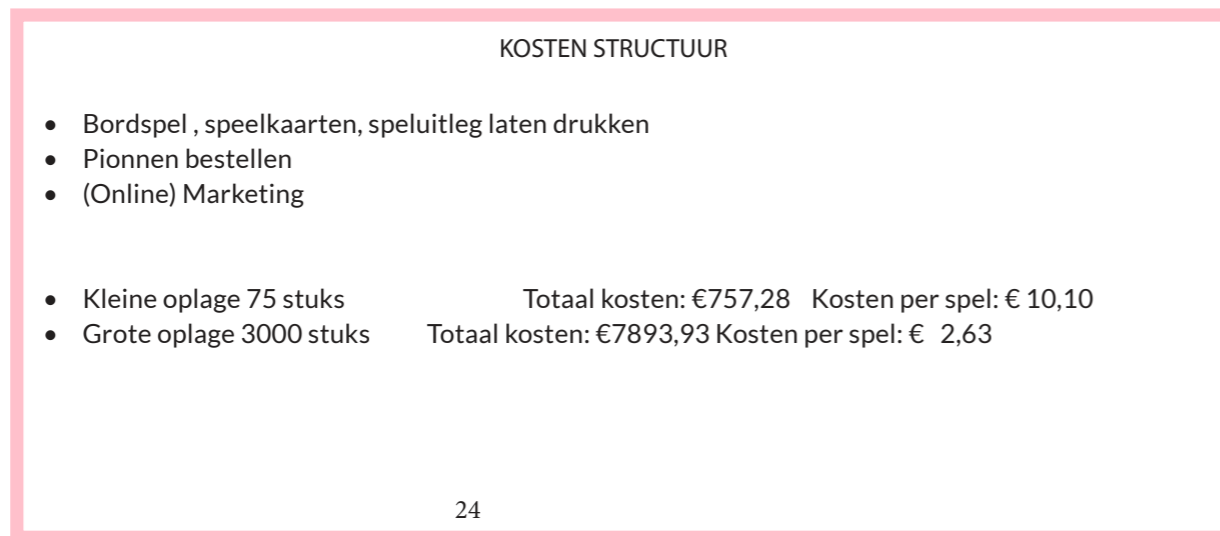
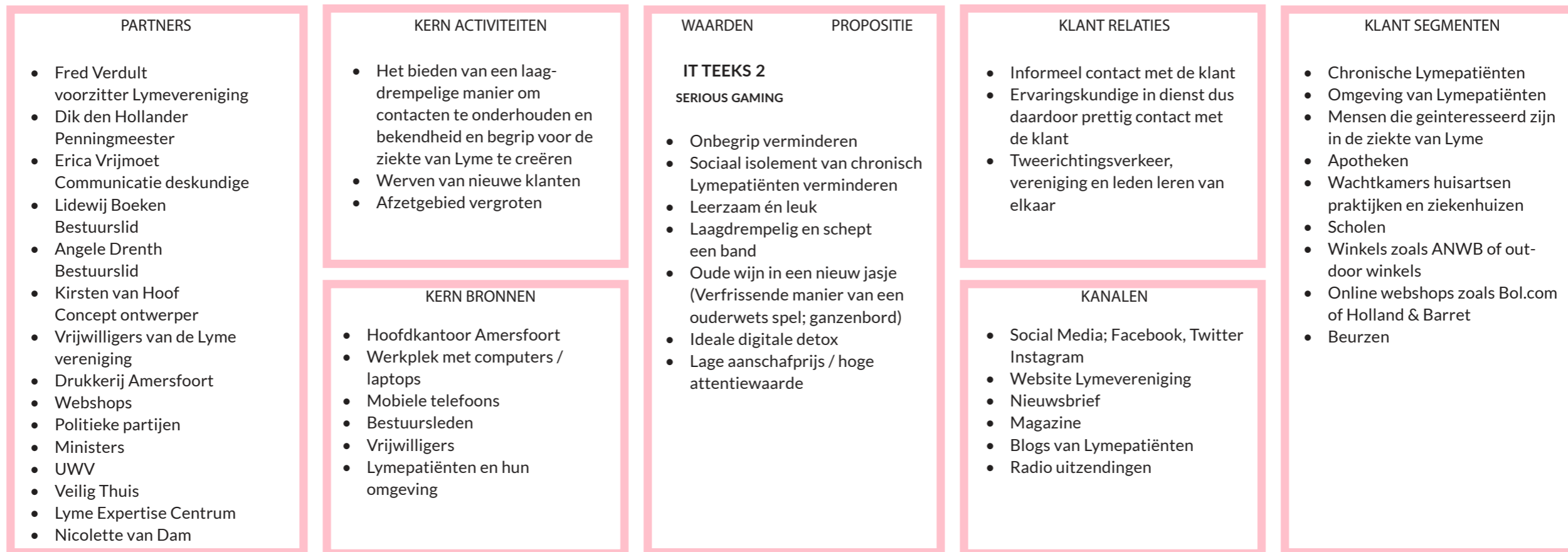
Huh? Waarom?

Voor een Lyme patiënt is het niet vanzelfsprekend om je verjaardag te vieren.

De drie beurten staan voor:

- 1) Een week van te voren niks doen
- 2) De verjaardag zelf
- 3) Na de verjaardag herstellen

BUSINESS MODEL CANVAS



Taak	JUNI	AUGUSTUS	SEPTEMBER	OKTOBER	NOVEMBER	DECEMBER
Overleg concept	█					
Overleg gewenste oplagen	█					
Bestelling plaatsen bij drukkerij		█				
Dobbelstenen bestellen		█				
Vergadering reclame campagne	█	█				
Draagvlak creëren doelgroep	█	█	█	█	█	█
Spellen samenstellen				█		
Webshop inrichten			█			
Verkooppunten benaderen	█	█	█			
Spel lanceren				█	█	

	75 stuks	3000 stuks
Pionnen	300 Pionnen = € 11,85	12.000 Pionnen = € 474,00
Spelbord	75 - 300 grams A4 = € 107,75	3000 - 300 grams A4 = € 3592,37
Spelregels	75 - 120 grams A5 € 35,43	3000 - 120 grams A5 € 737,56
Spelkaarten	€ 599,25	€ 2970,00
Dobbelstenen	€ 3,00	€ 120,00
Totaalkosten per totaaloplage	€ 757,28	€ 7893,93
Totaalkosten per spel	€ 10,10	€ 2,63

