

Lessen van Second Life

Mathijs Smit

Vier jaar geleden was de virtuele internetwereld Second Life even populair als Twitter, Hyves, Facebook, LinkedIn en YouTube nu. Ook zorginstellingen werden er actief. Wat heeft dat eigenlijk opgeleverd?

Als er een prijs bestond voor de ziekenhuisopening die de meeste internationale aandacht trok, zou die in 2007 zeker naar Palomar Pomerado Health (PPH) uit Californië zijn gegaan. Een jaar eerder was de eerste paal voor Palomars nieuwe ziekenhuis in San Diego geslagen. De voltooiing van het Palomar West Hospital zou nog jaren duren, maar daarop vooruitlopend opende de zorginstelling alvast een exacte kopie op Second Life. Voor wie het is vergeten: Second Life is een virtuele, driedimensionale wereld op internet. Bezoekers bewegen zich er voort met een alter ego, dat avatar wordt genoemd. De eerste jaren leidde Second Life een obscuur bestaan, bevolkt door enkele tienduizenden gebruikers die nieuwtjes uitwisselden of zich overgaven aan cyberseks. Maar in 2007 explodeerde de aandacht voor het fenomeen. Aangetrokken door een golf van media-aandacht maakten miljoenen geïnteresseerden een avatar aan om een kijkje te nemen in deze wondere virtuele wereld.

Dat trok vervolgens weer bedrijven als ABN Amro en Nike aan, die hun producten en diensten ook daar onder de aandacht wilden brengen. Elke zichzelf respecterende organisatie zou een vestiging op Second Life moeten hebben, was de gedachte. Achterblijvers waren dinosaurussen, die hun bestaansrecht op het spel zetten. Een gedachte die tegenwoordig ook

vaak opgeld doet rond social media als Twitter, Hyves, Facebook, LinkedIn en YouTube. 'Iedereen wilde erbij zijn. De mogelijkheden leken legio', weet specialist online zorgcommunicatie Martijn Hulst, die destijds als consultant klanten adviseerde over hun strategie op Second Life.

Onschatbare waarde

Het Palomar West Hospital was het eerste echte ziekenhuis dat een vestiging op Second Life opende. Die zou naar eigen verwachting van 'onschatbare waarde' zijn bij het testen van innovatieve zorgtechnologie en verkrijgen van feedback van artsen, verplegend personeel en patiënten. De opening genereerde veel media-aandacht, niet alleen in de vakpers, maar ook van persbureaus en nieuwszenders als Reuters, Fox en CNN. Voor de naamsbekendheid van het ziekenhuis was het project in elk geval een succes.

De zorginitiatieven in Second Life volgden elkaar in snel tempo op. De Amerikaanse arts



Het Palomar West Hospital had als eerste een vestiging op Second Life.





In het Ann Myers Medical Center konden studenten genees- en verpleegkunde virtuele trainingen volgen.

Een groepje avatars drentelt vruchteloos door de uitgestorven ziekenhuishal

Ann Buchanan stichtte het Ann Myers Medical Center voor virtuele trainingen voor studenten genees- en verpleegkunde. De afdeling chirurgische technologie van het Imperial College London opende een ziekenhuis, waar simulaties en congressen werden gegeven. Ook Nederlandse instellingen staken er hun licht op. Het Amsterdamse VUmc begon in 2007 samen met patiëntenwebsite MSweb een ontmoetings-

plek met informatie over multiple sclerose. En het Universitair Medisch Centrum Groningen (UMCG) zette er met Amerikaanse partners het zogenoemde Healthinfo Island op, met een medische bibliotheek en een *consumer health*

library vol informatie over aandoeningen en behandelingen. Daarnaast bezitten de Groningers er zelf een locatie ('eiland'), om het UMCG te promoten.

'Wij wilden ervaren wat er in virtuele werelden voor ons mogelijk is', aldus Guus van den Brekel, als medisch informatiespecialist bij het UMCG de drijvende kracht achter het project. 'Zo bleken er ruim zeventig patiëntengroepen op Second Life actief. En met ons eigen eiland onderzochten we onder meer of we er studenten en werknemers mee kon aantrekken. Dat leek destijds veelbelovend.'

Volgens zorgcommunicatiespecialist Hulst kwamen de meeste Nederlandse zorginitiatieven van academische centra of individuen. 'Gewone ziekenhuizen zaten niet in de voorhoede. Ik heb het destijds ook wel met ziekenhuizen gehad over de mogelijkheden, maar dat strandde op vragen als "wat kost dat" en "wie komen daar dan?"' Daarom verrezen er in Second Life geen Nederlandse varianten van het Palomar West Hospital.

Verdampde belangstelling

Achteraf gezien misschien maar beter ook. Want in 2008 verdween Second Life net zo snel weer van de radar als ze er was opgekomen. De virtuele wereld bestaat nog wel, maar trekt nauwelijks nog publiek. Zelfs voorlopers Hulst en Van den Brekel zeggen er niet meer te komen.

De verdampde belangstelling heeft de zorginitiatieven geen goed gedaan. Een poging om poolshoogte te nemen in het Palomar West Hospital mislukte door een te zwakke pc, maar YouTube toont een ontluisterend filmpje van een bezoek door een groepje belangstellenden. Het ziekenhuis oogt uitgestorven. Na een aantal minuten vruchteloos door de hal te zijn gedrenteld, besluiten de avatars maar weer te vertrekken. Niemand heeft iets gezien van de medische technologie die in het hospitaal geshowcased zou worden. Om maar te zwijgen van het geven van feedback.

Ook het Ann Myers Medical Center floreert niet. Begin dit jaar staakte een financier zijn betalingen zonder de initiatiefnemers op de hoogte te

Het Imperial College London bood congressen en simulaties.





VUmc startte samen met MSweb een ontmoetingsplek voor MS-patiënten.

stellen. Het medische trainingscentrum raakte zijn stek op Second Life plots kwijt, waardoor veel data verloren gingen. Vorige week maakte het centrum nog wel een doorstart.

Ook de initiatieven van het VUmc en het UMCG hebben niet opgeleverd wat ervan werd verwacht. 'Het MS-eiland was succesvol', aldus Annette van der Goes, onderzoekscoördinator van het MS Centrum van het VUmc. 'Maar ons plan om het een rol te geven in de patiënten-voorlichting kwam niet van de grond door gebrek aan tijd en menskracht.' De vestiging op Second Life bestaat nog wel, benadrukt Van der Goes. 'Er komen nog steeds mensen samen om te praten en evenementen te organiseren. Zo zijn er fondsenwervingsacties, en draait er elke zaterdag een dj.'

Ook het UMCG staat op het punt zich terug te trekken uit Second Life, vertelt Van den Brekel. 'Omdat de financiering ophield, is het Health-info Island een paar jaar geleden al verkocht aan Virtual Ability, een organisatie die mensen met een lichamelijke beperking assisteert die zich willen begeven in virtuele werelden.'



Meer over Second Life vindt u bij dit artikel op www.medischcontact.nl.

Health Island van het UMCG is een paar jaar geleden al verkocht.



Binnenkort trekt het Groningse ziekenhuis de stekker uit het eigen eiland. 'De instandhouding daarvan kost een paar honderd euro per jaar. Het UMCG wil er helaas geen energie en geld meer insteken.'

Zeepbel

'Second Life is een hype gebleken, een zeepbel die snel is doorgepikt', concludeert communicatiespecialist Hulst. Van den Brekel wijt dat aan specifieke problemen. 'Er bleken nogal wat drempels te zijn. Zo stuitte de bibliotheek op licentieproblemen, waardoor we vaak alleen maar konden doorverwijzen naar andere locaties met informatie. Daarbij is Second Life niet gebruiksvriendelijk. Je hebt er een zware computer voor nodig, en het is lastig de besturing onder de knie te krijgen.'

Ondanks de teleurstellingen laten de Nederlandse pioniers zich niet laetdunkend uit over de experimenten van zorginstellingen op Second Life. 'Soms moet je zo iets gewoon doen om op de hoogte te blijven van de ontwikkelingen', oordeelt Van den Brekel. 'Als er gebruiksvriendelijkere varianten ontstaan, zullen dergelijke virtuele werelden wel weer opkomen.' Ook Hulst acht een comeback mogelijk, mede omdat mensen er in de toekomst beter voor geëquipeerd zijn. Hij wijst op de populariteit van driedimensionale computerspellen en serious gaming, computersimulaties met een educatief karakter. 'De huidige generatie groeit daarmee op.'

Een ding is duidelijk. De traagheid van de meeste Nederlandse zorginstellingen op Second Life heeft voorkomen dat zij veel geld staken in iets dat achteraf een hype was. Kunnen zij daaruit de les trekken, dat zij niet te veel moeten investeren in hun activiteiten op de huidige populaire internetnetwerken? Van den Brekel denkt van niet. 'Social media, daar is geen ontkomen meer aan.'

