

[Read this article in English](#)

ONDERWIJS

Hoe studenten leren om een ziekenhuis te beveiligen tegen een terroristische aanslag

Studenten Zorgmanagement speelden afgelopen vrijdag de serious game GRIP. Het doel was om een fictief ziekenhuis goed te beveiligen. Bijvoorbeeld tegen een terroristische aanslag.

The screenshot displays the GRIP ESHPM Online SCENARIO game interface. The main window shows a checklist of tasks for disaster relief and security, categorized into Digital Security, Staff Security, and Patient Security. The tasks are listed with checkboxes and a 'Total' column. A Zoom video grid is visible in the top right corner, showing several participants in a virtual meeting.

Task	Status	Points
E1 - Disaster Relief Protocol Review	✓	1
E2 - Risk Manager Disaster Relief	✓	2
E3 - Crisis-App Development		2
E4 - Operational (Bio) Terrorism Unit		1-3
Appendix 1 R remove when prompted		
Digital Security		
D1 - Cyber Security Audit	✓	0
D2 - Appointing a Cyber Security Specialist	✓	2
D3 - Digi-Safe course for all employees		2
D4 - EPD Encryption	✓	1
Appendix 2 R remove when prompted		
Staff Security		
S1 - Internal Safety Inventory	✓	0
S2 - Board on Employee Safety		2
S3 - Employee Course "Handling Aggression"		2
S4 - Alarm button for employees	✓	1-3
Appendix 3 R remove when prompted		
Patient Security		
P1 - Prospective Risk Inventory	✓	1
P2 - Management training: ThinkSafe	✓	2
P3 - Introducing JCI - Patient Journey		2
P4 - Formalizing a code of conduct		3
		Total

Advertentie



Screenshot van het spel: studenten wijzen punten toe aan onderhandelde

veiligheidsmaatregelen.

Zo'n 240 studenten Zorgmanagement van de Erasmus School of Health Policy & Management (ESHPM) speelden de *serious game* GRIP. Voor de online-versie van het spel werden ze opgedeeld in kleinere groepjes van achttien studenten. De game is ontworpen om levensechte situaties in een ziekenhuis na te bootsen.



Agnes Liu 03-05-2021 leestijd 3 minuten

Het is voor de meeste studenten de eerste keer dat ze theoretische kennis in de praktijk brengen, in een levensechte situatie. De namen in Zoom geven de rollen aan die ze tijdens het spel kregen. Iedereen spreekt vanuit zijn of haar rol en vertegenwoordigt een specifieke belangengroep binnen het ziekenhuis. De Technische Dienst (Fien van team 37) weet niet zeker of het investeren in een beveiligingssysteem wel zo'n goed idee is: "Een intern cyberbeveiligingssysteem is nutteloos zonder technische experts, en die heb ik niet." Kyra, van de raad van bestuur in een andere zoomruimte, prijst het onderhandelingsteam als ze tot een overeenkomst komen: "We gaan dit systeem met beveiligingskaarten dus kopen. Iedereen mee eens? Goed, dan is het eerste punt toegekend!"

Volgens de spelcoördinator en universitair docent Jan-Willem Weenink speelden studenten het spel vroeger fysiek op de campus in een collegezaal, ze lieten vanden onderhouden plannen en leu...



neppen rond en onderbouwden plannen en keuzes met collega's in het ziekenhuis. Dit was de eerste

keer dat ze het spel in een kleinere setting online speelden. Ze kunnen zich laten horen via de microfoon op hun laptop en kijken naar de internetpagina van de raad van bestuur, die met zijn stem de toekomst van het ziekenhuis bepaalt. “We hebben wat aanpassingen gedaan in de online-versie van het spel”, legt Weenink uit.

Beperkt budget

In de game werken de studenten in groepjes van zes aan een beveiligingsplan voor een fictief ziekenhuis.

De grootste uitdaging is dat ze een beperkt budget hebben, dat binnen het spel als punten toegewezen wordt. Elk team mag elf punten besteden aan apparatuur, zoals een alarmknopsysteem voor zorgmedewerkers waarmee zij verbaal of lichamelijk geweld kunnen melden, of aan een investering in de opleiding van antiterrorisme-eenheden. Elk teamlid heeft een specifieke rol en moet met andere teamleden onderhandelen.

Verschillende groepen bekijken de uitdaging vanuit verschillende oogpunten. In één groep hadden ze halverwege de gegeven periode van 1 uur besloten hoe de elf punten te besteden. Zo konden zij hun onderhandelingen afronden terwijl er nog 10 minuten over waren. “We zijn er erg trots op dat we zo vroeg en goed tot een akkoord zijn gekomen”, zei de student die de rol van raad van bestuur speelde. Maar in een andere groep bleven ze in de laatste drie minuten worstelen met drie punten. “In het begin hadden we tijd nodig om erachter te komen wat iedereen moest doen”, zei Fien, woordvoerder van de Technische Dienst.

Terroristische aanslag



Lees meer

Hoe een neppandemie studenten inzicht geeft in de echte beleidsprocessen

Studenten spelen een pandemiespel, waarbij ze een neppandemie proberen te managen via...

Tegen het einde van het spel wordt het ziekenhuis getroffen door een terroristische aanslag. De strategieën en besluiten die ze zojuist hebben genomen worden geëvalueerd op basis van het aantal slachtoffers en de schade. Twee van de drie teams zakken door het ijs. Ze moesten als reactie op de aanslag hun keuzes onderbouwen tijdens een persconferentie met de media. Een van de teams besloot tot het publiekelijk aanbieden van excuses: “We leven mee met de familieleden van de slachtoffers”, zegt Sabine van de raad van bestuur plechtig.

Weenink wil dat zijn studenten iets leren van het spel. “Ik wil dat ze leren omgaan met onzekerheid en dat ze besluiten nemen vanuit levensechte ervaringen, hoe het is om een besluit te nemen op basis van 50 procent van de informatie. Real-life-situaties in ziekenhuizen zijn altijd gecompliceerder dan wat ze uit de boeken kunnen leren, en er moet altijd onderhandeld worden”, zegt de coördinator.



Agnes Liu

[Profiel-pagina](#)

Tags: **#ESHPM** **#HEALTHCARE MANAGEMENT** **#SERIOUS GAME** **#VEILIGHEID**