



Kunstmatige Nederlanders en Andere Bouwstenen voor Zelfbouw van Killer Apps in Infectieziektebestrijding

Auteurs: Rick van Krevelen^{1,*}, Tijs de Kort¹, Carline van den Dool¹ en Jacco Wallinga^{1,2}

1 RIVM Cib Modelling van Infectieziekten
2 LUMC Medische Statistiek en Bio-informatica
* rick.van.krevelen@rivm.nl

RIVM Centrum Epidemiologie en Surveillance van Infectieziekten

Volgens domeinexperts actief in het Rijksvaccinatieprogramma lijken kansrijke ofwel **Killer Apps** voor kunstmatige Nederlanders vooral te liggen in:

- 1) **risicovolle deelgebieden voorspellen;**
- 2) **lokale uitbraken direct visualiseren;**
- 3) **voorlichting over lokale groepsimmunitet.**

Kennis Verbinden en Hergebruiken

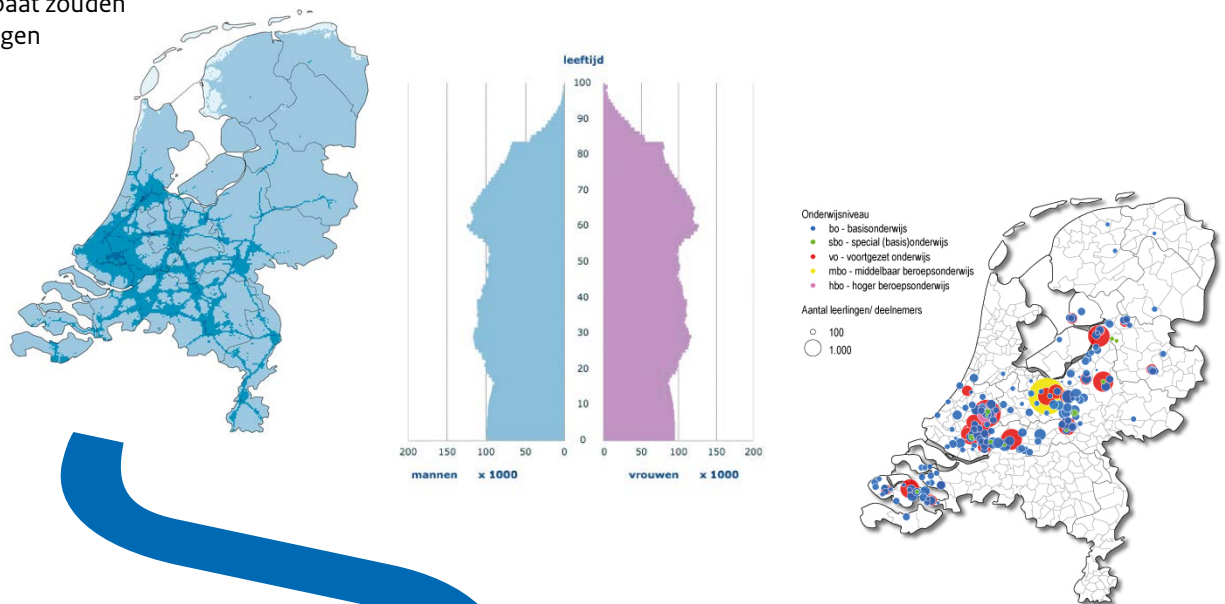
Momenteel werkt het RIVM aan een innovatief platform genaamd **Epidemes** om infectieziekten te modelleren in Nederland met opkomende technieken zoals *individu-gebaseerd* modeleren. Deze techniek, ook wel een *synthetische populatie* ofwel kunstmatig volk genoemd, biedt naar verwachting aan beleidsadviseurs bij scenarioanalyses meer detail in zowel tijd als ruimte. Ook helpt het modelleer- en simulatieplatform om kennis te verbinden uit meerdere domeinen, reikend van bijvoorbeeld de dynamiek in vaccinatie-twijfel, demografie, sociale en media-invloeden tot mobiliteit en transmissie.

Met domeinexperts afkomstig uit de gehele vaccinatieketen is verkend welke verschillende functies in het Rijksvaccinatieprogramma het meeste baat zouden kunnen hebben bij kunstmatige Nederlanders. Besproken toepassingen zijn ondermeer:

- (a) interactieve voorlichting over lokale groepsimmunitet;
- (b) problemen in vaccinatielogistiek lokaliseren;
- (c) risicovolle deelgebieden voorspellen;
- (d) effectiviteit van nieuwe vaccins en strategieën verkennen; of
- (e) lokale uitbraken direct visualiseren.

Constructief Delen en Uitbreiden

Daarnaast speelt het RIVM in op de trend om gegevens en kennis publiek beschikbaar te stellen in de “rekenklare” vorm zodat ook anderen hiermee kunnen innoveren met het **Smet Web**, een lopend pilotproject dat de *SPR Innovatieprijs 2016* ontving. Het doel ervan is om nieuwe mogelijkheden en toepassingen te ontdekken van de bouwstenen. Dit opent een nieuw tweerichtingskanaal voor het RIVM naar maatschappelijk betrokken “bouwers” die in hun vrije tijd of als huiswerk de Epidemes toepassingen en nog veel vernieuwender apps willen bouwen, bijvoorbeeld voor hun eigen omgeving.



Een gezonder Nederland in 2040

Serious game bij de VTV 2014

Welkom

In deze game wordt je uitgedaagd om de volksgezondheid van Nederland in 2040 op een zo hoog mogelijk niveau te brengen, rekening houdend met verschillende perspectieven. Deze perspectieven zijn onderdeel van de Volksgezondheid Toekomst Verkenning 2014 van het Rijksinstituut voor Volksgezondheid en Milieu. De VTV biedt een overzicht van de omvang van ziekte en gezondheid, gezondheid beïnvloedende factoren, de gezondheidszorg en het beleid in Nederland.

VTV InAction

De VTV-game is doorontwikkeld en vormt nu, samen met het InAction-spel van Tranzo/REPOA consortium, een policy game die gemeentes helpt om samen met lokale partners integraal beleid vorm te geven.

Colofon:

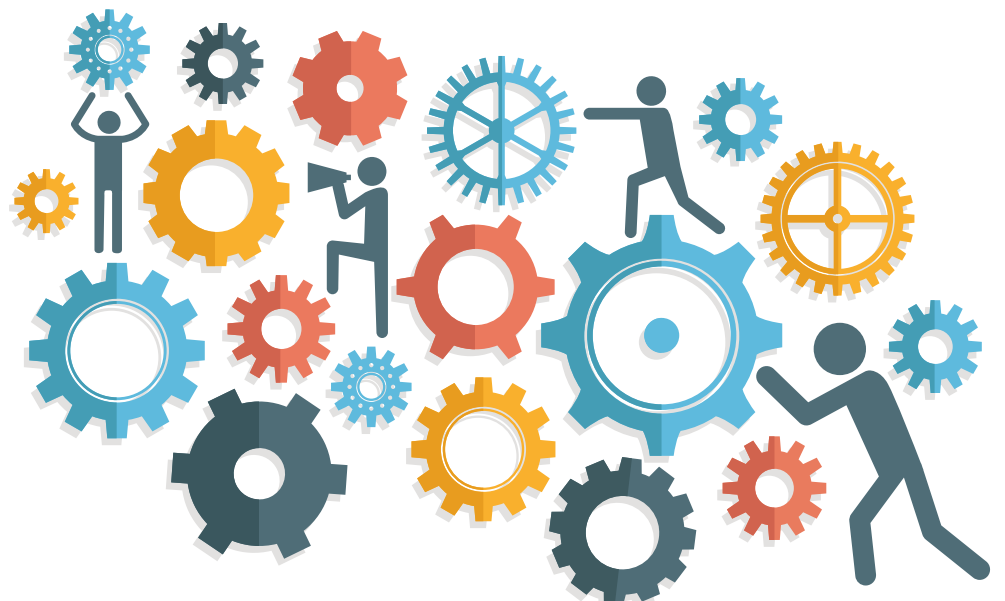
Volksgezondheid Toekomst Verkenning 2014

Ontwikkeling: Ranj Serious Games

Copyright 2014 Rijksinstituut voor Volksgezondheid en Milieu



GAMES FOR
HEALTH



Dit is een uitgave van
**Rijksinstituut voor Volksgezondheid
en Milieu**
Postbus 1 | 3720 BA Bilthoven
www.rivm.nl

