

EldersVR – Resultaten inzet VR

Januari – Maart 2026 · N = 163 sessies

MeanderGroep 99

Sevagram 31

Cicero Zorggroep 20

Envida 13

4,42/5

Gemiddelde ervaring
bewoner69% scoort 5/5
86% scoort 4 of 5

4,07 → 4,43

Observatie
stemming vóór → ná inzet
+0,36 punt stijging gemiddeld

40%

Zichtbare
gedragsverandering

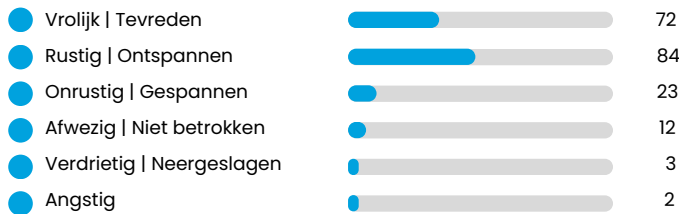
65 van 163 sessies

163

Sessies geregistreerd

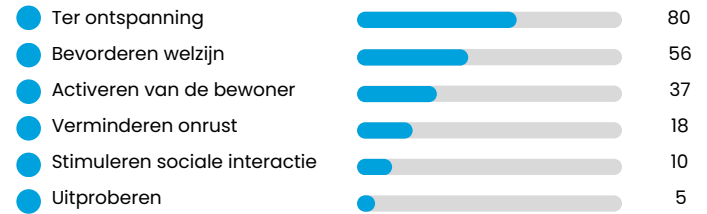
4 organisaties · jan – mrt 2026

OBSERVATIE STEMMING VÓÓR INZET (N=196, MEERDERE MOGELIJK)



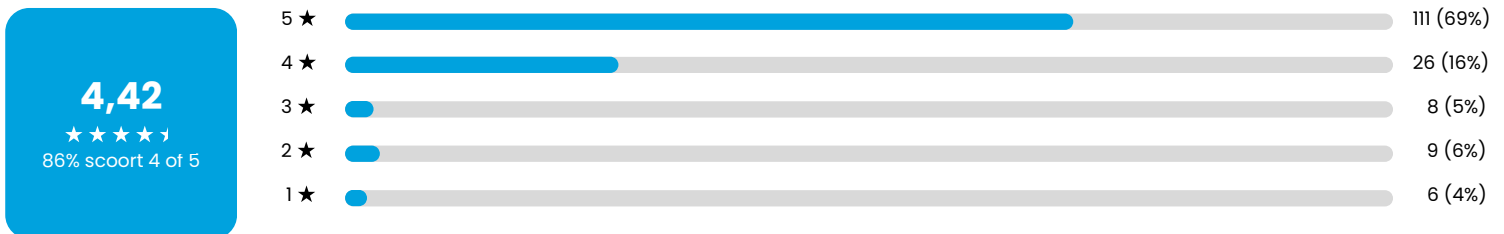
96% had een neutrale of positieve stemming vóór de sessie

DOELSTELLING (N=206, MEERDERE MOGELIJK)



Ontspanning is veruit het meest ingebrachte doel (49%)

ERVARING BEWONER – SCOREVERDELING (1 = NEGATIEF · 5 = POSITIEF) · N=160



4,42

★★★★★
86% scoort 4 of 5

65

Gedrag veranderd

98

Geen verandering

Bij bewoners die onrustig of neergeslagen waren vóór de sessie werd verandering het vaakst positief waargenomen – ook voor korte inzetten (<10min)

POPULARITEIT FILMS (N=243, MEERDERE PER SESSIE MOGELIJK)



Keukenhof, Gymnastiek en Rondvaart Amsterdam waren populair

DUUR INZET (N=162)

72

<10 min

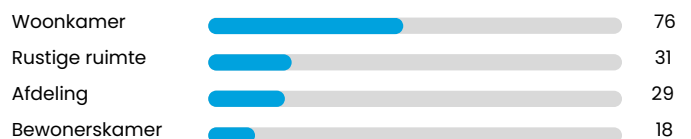
69

10–20 min

21

>20 min

LOCATIE (N=154)



96% had een neutrale of positieve stemming vóór de sessie

TIJDSTIP VAN INZET (N=161)

75

Ochtend

85

Middag

1

Avond

Kwalitatieve bevindingen

Gebaseerd op open observaties medewerkers · N = 84 ingevulde vragenlijsten



Nostalgie & herinneringen

Films activeren herinneringen. Bewoners beginnen spontaan te vertellen over vroeger, vakanties of bijzondere momenten.

Meest genoemde effect · 18x waargenomen



Onrust & vraaggedrag verminderen

Bij onrustige bewoners trad geregeld kalmering op. Vraaggedrag nam af en sommigen sliepen na de sessie in.

12x positief effect bij onrustige bewoners



Motorische activering

De Gymnastiek-film zette bewoners aan tot meebewegen en riep herkenning op. Actieve deelname door aansporing.

Gym meest genoemd als activerende film



Tijdelijk effect

Effect is veelal kortdurend. Onrust keerde terug na de sessie, maar bewoners waren tijdens inzet duidelijk rustiger.

Vervolgmeting na 30+ min ontbreekt



Overprikkeling bij kwetsbare bewoners

Enkele bewoners werden juist onrustiger of kortademig. Intense belevingen kunnen te zwaar zijn voor fragiele bewoners.

6x bril voortijdig afgezet · zorgvuldig selecteren



Sociale verbinding

Samen kijken (met medebewoner, naaste of medewerker) versterkte de beleving. Gezamenlijke herinneringen en ervaringen kwamen op en werden met elkaar gedeeld.

Rondvaart Amsterdam populair bij koppels

POSITIEVE ERVARINGEN – STEM VAN DE MEDEWERKER

“

Ze was enorm enthousiast, keek veel rond tijdens de film en heeft daarna zeker nog een half uur over vroeger verteld.

Nostalgie · ervaring 5/5

“

Meneer leefde helemaal op, heeft aan één stuk door verteld met een brede glimlach.

Sociale verbinding · ervaring 5/5

“

Mevrouw werd rustig, vraaggedrag werd minder en mevrouw had even een vakantiegevoel.

Onrust verminderen · ervaring 5/5

“

Meneer samen met zijn vrouw de rondvaart laten ervaren. Er kwamen leuke herinneringen naar boven van toen ze er samen waren.

Sociale verbinding · ervaring 5/5

KRITISCHE & LEERZAME OBSERVATIES

“

Locatie was niet juist — teveel nevelgeluiden en afleiding. Dhr. zette de bril halverwege af.

Omgeving · ervaring 4/5

“

Doel om mw. te laten bewegen via de beweegfilm is niet gelukt. Ze bleef stilzitten ondanks aansporing.

Doel niet bereikt · ervaring 4/5

“

De beleving was zo intens dat het spannend werd in plaats van ontspannend. Na een goed gesprek keerde de rust terug.

Overprikkeling · ervaring 5/5

“

De bril was erg zwaar en de bewoner werd steeds afgeleid door omgevingsgeluiden.

Comfort bril · ervaring 2/5

AANDACHTSPUNTEN VOOR DE PRAKTIJK

Technische randvoorwaarden

Bril passend opzetten, scherp te controleren vóór start. Gewicht van de bril kan bij langdurig gebruik hinderlijk zijn. Duizeligheid bij bewegende beelden werd enkele malen gemeld.

Film afstemmen op bewoner

Persoonlijke voorkeur en achtergrond tellen: een buitenmens reageert anders dan een stadsbezoeker. Hoog tempo of prikkelrijke films (wintersport) kunnen te intens zijn voor gevoelige bewoners.

Locatiekeuze

Rustige ruimte of bewonerskamer kan beter werken dan gang of drukke afdeling. Nevelgeluiden breken concentratie en verminderen het effect van VR-beleving merkbaar.

Voorzichtigheid bij fragiele bewoners

Bij cognitief zeer kwetsbare of angstige bewoners kan de beleving te intens worden. Korter inzet (<5min) als kennismaking mogelijk aanbevolen. Bewoner moet zelf de bril kunnen afzetten.

Kwalitatieve bevindingen

Gebaseerd op interviews met medewerkers · N = 20 interviews

EldersVR als interventie

Deelnemers zijn over het algemeen positief, maar hebben kanttekeningen, met name wanneer het gaat over het blijven gebruiken van EldersVR in hun dagelijkse werkzaamheden.

Meerwaarde

De impact van EldersVR op bewoners is tijdens het gebruik van de bril positief. In sommige gevallen lokt de VR-bril korte interacties met medebewoners uit en reageren deze medebewoners op momenten met nieuwsgierigheid. Verder sluit EldersVR goed aan op de dagelijkse werkzaamheden, en is het voor deelnemers makkelijk om de bril erbij te pakken.

Impact

De impact van EldersVR op bewoners is tijdens het gebruik van de bril positief. In sommige gevallen lokt de VR-bril korte interacties met medebewoners uit en reageren deze medebewoners op momenten met nieuwsgierigheid. Verder sluit EldersVR goed aan op de dagelijkse werkzaamheden, en is het voor deelnemers makkelijk om de bril erbij te pakken.

Factoren die de inzet bepalen

Om EldersVR goed in te kunnen zetten is er een bezetting van minimaal twee medewerkers nodig, een enigszins rustige setting. Ook moeten zorgmedewerkers de bewoner/client kennen om een geschikt filmpje te kunnen kiezen, en een inschatting te kunnen maken van het effect van de VR-bril. Verder is de begeleiding persoonlijk en maken medewerkers een keuze in begeleiding op basis van een inschatting van wat de client nodig heeft.

Aanbevelingen

Deelnemers bevelen EldersVR aan. Er zijn echter wel eisen die hieraan verbonden zijn, met name ten opzichte van de filmpjes. Deze moeten meer uitgebreid, prikkelend en gevarieerd worden.

Conclusie en aanbevelingen

Gebaseerd op vragenlijsten en interviews met medewerkers

De inzet van VR kan een positieve impact hebben op het welzijn van cliënten, echter is dit slechts in beperkte mate formeel vastgesteld. Het goed om te beseffen dat de inzet van VR maatwerk blijft en dat eventuele effecten veelal van tijdelijke aard zijn. Op basis van het experiment kan worden geconcludeerd dat de inzet van Virtual Reality (VR) en in het bijzonder het product EldersVR, overwegend positief wordt ervaren door de cliënten en medewerkers. Het product wordt gewaardeerd vanwege de laagdrempeligheid (Plug 'n Play gehalte) waardoor zorgmedewerkers relatief eenvoudig een betekenisvolle en plezierige beleving kunnen aanbieden aan bewoners en past dit in de dagelijkse werkzaamheden van medewerkers. De impact van VR op bewoners is in veel gevallen zichtbaar positief. Deze impact blijkt veelal tijdens gebruik zichtbaar, terwijl bij enkele bewoners ook een langduriger effect werd waargenomen. Het gebruik van de VR-bril kan in sommige gevallen activering en sociale interactie tussen cliënten, naasten en medewerkers stimuleren en verruimt de wereld van de cliënt.

Tegelijkertijd laat het experiment zien dat succesvolle inzet afhankelijk is van een aantal randvoorwaarden: Zo is een minimale bezetting van twee medewerkers wenselijk en dient de setting voldoende rustig te zijn. Bovendien is het essentieel dat zorgmedewerkers de bewoners goed kennen, zodat zij passende content kunnen selecteren en adequaat kunnen inspelen op individuele behoeften.

De begeleiding rondom het gebruik van VR vraagt om maatwerk en professionele inschatting. Hoewel medewerkers de inzet van VR aanbevelen plaatsen zij ook kanttekeningen bij het structureel gebruik in de dagelijkse praktijk. Met name de inhoud van het beschikbare videomateriaal vraagt om verdere ontwikkeling: deze dient uitgebreider, gevarieerder en prikkelender te worden om optimaal aan te sluiten bij de doelgroepen. Filmpjes van de lokale omgeving worden gemist. Samenvattend biedt VR een waardevolle aanvulling binnen de zorg, mits wordt voldaan aan de genoemde voorwaarden en er aandacht is voor de doorontwikkeling van passende content.

