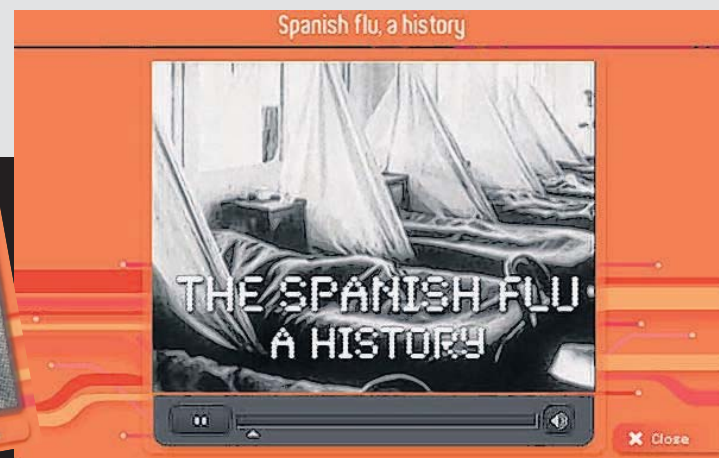


Stop DE VARKENSGRIEP



Tien feiten over griep

1. Tussen de 250.000 en 500.000 mensen overlijden jaarlijks aan griep. In Nederland tussen de duizend en tweeduizend.
2. De slachtoffers zijn doorgaans ouderen, zeer jonge kinderen en mensen met een zwakke gezondheid. Bij de Mexicaanse griep zijn de meeste slachtoffers jonge volwassenen, tussen de 25 en 45 jaar.
3. De meest ernstige griep-pandemie was de Spaanse griep van 1918, die meer dan 40 miljoen slachtoffers maakte.
4. Het aantal slachtoffers van zowel de Aziatische griep in 1957 als de Hongkong griep in 1968 wordt geschat op één tot vier miljoen.
5. Om de jaarlijkse griep te overwinnen, is een weekje uitzieken meestal genoeg.
6. Wie geen last van griep wil hebben, haalt de griep-prik. Daarnaast bestaan er anti-griep medicijnen.
7. De gezondheidsraad adviseert mensen ouder dan 60 jaar een griep-prik te halen.
8. Een pandemie kan ontstaan doordat virussen evolueren en nieuwe varianten voortbrengen.
9. De virusstam van de Mexicaanse griep is een herschikking van een aantal stammen van het H1N1-griepvirus, waaronder humane griep, vogelgriep en varkensgriep.
10. De Mexicaanse griep brak in maart uit in Mexico. Er worden ook enkele andere namen gehanteerd, waaronder varkensgriep en Noord-Amerikaanse griep.

Bronnen: Erasmusuniversiteit, Wikipedia.



De varkensgriep, ofwel de Mexicaanse griep, maakt het online computerspel The Great Flu van de Erasmusuniversiteit in Rotterdam actueel. De geschetste mogelijkheid van een pandemie in het spel is realiteit geworden. „De Mexicaanse griep verloopt zoals wij dachten”, zegt maker Michäel Bas.

door **Bart Ebisch**

Alarm; de gamersgriep is uitgebroken. Maatregelen zijn dringend nodig om te voorkomen dat de epidemie uitgroeit tot een pandemie. De wereld is in gevaar. Welkom bij *The Great Flu*, een online computerspel dat de verspreiding van een griepvirus nabootst. Je kunt kiezen uit een paar varianten. Aan de speler achter de computer de taak om een wereldwijde uitbraak te voorkomen. De globe op het beeldscherm is verdeeld in twintig regio's. Het is mis in China en Japan, de rest van de wereld maakt zich zorgen. Wat te doen? De bevolking informeren, dat in ieder geval, ook in de andere regio's. De gezondheidszorg verbeteren? Daar lijkt het te laat voor. Mondkapjes verspreiden dan? Dat kan, maar of die helpen? De kunst is om met het beschikbare geld te kiezen voor de juiste middelen. Op een afstandje zijn (goedkopere) voorzorgsmaatregelen voldoende, in het epidemiegebied zelf

kun je beter mensen isoleren en de griep-spruit voorbereiden. Neem je verkeerde besluiten, dan breekt een pandemie uit, de eerste doden vallen, de prijs van mondkapjes schiet omhoog, burgers raken in paniek en gaan elkaar te lijf en de economie stort in. 25.000 doden en 151 miljoen mensen besmet wereldwijd, zegt een tussenstand. Het geld, 1,9 miljard euro raakt op, er lijkt geen redding aan. De gamersgriep kost uiteindelijk aan 17,5 miljoen mensen het leven. Circa duizend gamers per dag bezoeken de website thegreatflu.com om het spelletje te spelen. Zij krijgen spelenderwijs informatie over het onderwerp. Een professor legt uit hoe een griepvirus ontstaat, de media berichten er over. Onderweg stuiten spelers op een filmpje over de Spaanse Griep, de wereldwijde epidemie in 1918 waar circa veertig miljoen mensen aan overleden. Het Engelstalige spel, bedoeld voor leerlingen van HAVO 5 en hoger, is een idee van viroloog Ab Osterhaus van de Erasmusuniversiteit. Hij wil mensen bewust maken van de

mogelijke dreiging en de biologische achtergronden van de steeds veranderende en muterende influenza virussen. Osterhaus zette Ranj Serious Games uit Rotterdam aan het werk. Het spel, waar ruim vijftien mensen drie maanden aan hebben gewerkt, was net een maand online toen zich in Mexico de varkensgroep aandeede, ofwel de Mexicaanse griep. Daarmee was *The Great Flu* plotseling actueel en dus voer voor de media. Het praatprogramma *Knevel & Van den Brink* besteedde er aandacht aan, het Duitse opinieblad *Der Spiegel* ook. Google loodst griepnieuws zoekende surfers naar de website. Gevolg: de bezoekersaantallen schieten omhoog. De gamers komen overal vandaan: Nederland, België, Singapore, Duitsland, Peru, het Verenigd Koninkrijk, noem maar op. „De verspreiding van de Mexicaanse griep verloopt zoals we dachten”, vertelt Michäel Bas van het Rotterdamse gamebedrijf. „We bedachten tijdens het maken van het spel allerlei scenario's. Heeft het bijvoorbeeld zin om vliegvelden af te sluiten? Nee, want zodra het virus wordt ontdekt, heeft het zich al lang verspreid. Zo kwamen we ook op het idee van de mondkapjes, die je op televisie ziet. Voor de grap bedachten we dat iemand een T-shirt op de markt zou brengen met de leuze 'No Virus'. Laat dat in het echt nu ook gebeurd zijn.” De online game *The Great Flu* is te spelen via de websites van het Erasmus MC (erasmus-mc.nl) en het Natuurhistorisch Museum Rotterdam (nmr.nl). Rechtstreeks via thegreatflu.com kan ook. Over het thema griep maakte viroloog Ab Osterhaus ook een luister-cd, 't is maar en griepje. De dubbel-cd is te bestellen via luissterwijs.nl en is ook verkrijgbaar in de boekhandel.