

Agressie-hantering in Virtual Reality

Eerste resultaten pilot bij medewerkers GGZ

Bakker, van Halem, & Olff, maart 2019

Binnen het project eGGZ werken GGZ NHN, GGZ Delfland, CleVR, Arq, en Amsterdam UMC (locatie AMC) samen aan het ontwikkelen en valideren van Virtual Reality (VR) toepassingen op het gebied van agressiehantering training voor medewerkers. In 2018 heeft een eerste pilot plaatsgevonden naar de ervaringen met de interactieve VR opstelling. In deze factsheet vindt u een beknopt overzicht van de gebruikte methode en de eerste resultaten.

Methode



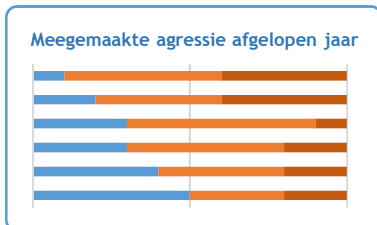
Er waren 31 deelnemers (74% vrouw, leeftijd 39 ± 11). Deelnemers werkten klinisch (71%) of ambulant (29%); 45% werkte ook 's nachts.



Op de testdag speelden deelnemers tweemaal een rollenspel in VR met een gekozen agressie scenario (frustratie, instrumenteel, of seksuele intimidatie)



Vooraf en na afloop van de testdag vulden deelnemers een online vragenlijst in. Het rollenspel werd gefilmd.



Deelnemers hadden in het afgelopen jaar 9 ± 3 verschillende typen agressie meegemaakt. Verbaal agressief gedrag kwam het meest vaak voor. Seksuele intimidatie en (dreigend) fysiek geweld werden ook gerapporteerd.



Er waren geen negatieve fysieke en emotionele effecten op deelnemers. Zoals verwacht nam de zelf gerapporteerde spanning van deelnemers toe bij het VR rollenspel. De mate van 'presence' in de virtuele wereld was bovengemiddeld. Trainers konden goed uit de voeten met de software en zien VR als waardevolle aanvulling op het huidige trainingsaanbod.



Na het VR rollenspel was het zelfvertrouwen van deelnemers in het omgaan met agressie van patiënten significant toegenomen; met name bij deelnemers die het afgelopen jaar minder agressie situaties hadden meegemaakt.

Voorlopige conclusies

Uit de pilot komt naar voren dat deelnemers en trainers positief zijn over agressie-rollenspellen in VR. Zelf gerapporteerde leereffecten van deelnemers zijn veelbelovend. Vervolgonderzoek moet uitwijzen wat de meerwaarde is in vergelijking met traditioneel rollenspel. We concluderen dat het trainen van de-escalatie technieken in VR een veilige en acceptabele methode is en een waardevolle toevoeging kan zijn op het bestaande trainingsaanbod.