

Effect van de serious game 'Jij & Ik' op de mentaliserende vaardigheden van volwassenen met een licht verstandelijke beperking, een gerandomiseerd onderzoek met controlegroep

Gepubliceerd: 18-07-2018 Laatste bijgewerkt: 15-04-2024

Het eerste doel van het onderzoek is om de werkzaamheid van de serious game 'Jij & Ik' te onderzoeken betreffende de mentaliserende en stress regulerende vaardigheden van mensen met een licht verstandelijke beperking. De primaire...

Ethische beoordeling	Goedgekeurd WMO
Status	Werving nog niet gestart
Type aandoening	Overige aandoening
Onderzoekstype	Interventie onderzoek

Samenvatting

ID

NL-OMON50524

Bron

ToetsingOnline

Verkorte titel

Effect serious game op mentaliseren van verstandelijk beperkte volwassenen

Aandoening

- Overige aandoening

Synoniemen aandoening

licht verstandelijke beperking/moeilijk lerende personen/personen die functioneren op het niveau van een licht verstandelijke beperking

Aandoening

volwassenen met een licht verstandelijke beperking

Betreft onderzoek met
Mensen

Ondersteuning

Primaire sponsor: Vrije Universiteit
Overige ondersteuning: ZonMW

Onderzoeksproduct en/of interventie

Trefwoord: Licht verstandelijke beperking, Mentaliserende vaardigheden, Serious game, Stressregulatie

Uitkomstmaten

Primaire uitkomstmaten

Mentaliserende vaardigheden, gemeten met:

- Reflective Functioning Questionnaire (RFQ)
- Radboud Faces Database (RaFD)
- Subschaal Perspective Taking (PT) van de Interpersonal Reactivity Index (IRI)
- Frith Happé Animations Test

Secundaire uitkomstmaten

Stressregulatie, gemeten met:

- Lifestress Inventory (LI)
- Self-efficacy vragenlijst

Hulp bij samen spelen van de serious game 'Jij & Ik' door begeleiders, gemeten met:

- Geluidsopnames die worden gecodeerd op de mate van mentaliserende ondersteuning

Toelichting onderzoek

Achtergrond van het onderzoek

"Jezelf van buiten en de ander van binnen zien." Het is een zin die vaak gebruik wordt om de term mentaliseren te beschrijven. Mentaliseren wordt gedefinieerd als "het mentale proces waarbij een individu de acties van zichzelf en van anderen zowel impliciet als expliciet interpreteert als betekenisvol op basis van intentionele mentale toestanden, zoals persoonlijke verlangens, behoeften, gevoelens, overtuigingen en redenen (Bateman & Fonagy, 2004). Het is een fundamenteel vermogen van de mens dat ervoor zorgt dat we ons eigen gedrag en het gedrag van anderen kunnen begrijpen in termen van mentale toestanden (Fonagy, 2006). In relatie tot jezelf stellen mentaliserende vaardigheden je in staat om een stabiel gevoel van identiteit te ontwikkelen, welke essentieel is voor de regulatie van emoties, zoals stress (Fonagy, Gergely, Jurist, & Target, 2002). Aan de andere kant stellen mentaliserende vaardigheden je in staat om gezonde wederkerende sociale relaties te ontwikkelen (Allen, Fonagy, & Bateman, 2008).

Mensen met een licht verstandelijke beperking (LVB) tonen over het algemeen minder goede mentaliserende vaardigheden dan normaal ontwikkelde personen (Baglio et al., 2016; Yirmaya, Erel, Shaked, & Solomonica-levi, 1998; Owen, Browning, & Jones, 2001). Dit tekort in vaardigheden leidt tot een aantal moeilijkheden, zoals een slecht gevoel van de 'zelf', geen constructieve sociale interacties, geen wederkerigheid in sociale relaties en een slechte regulatie van emoties, waaronder stress (Fonagy, 2006). Wetenschappelijk onderzoek (Busch, 2008) duidt echter aan dat mentaliserende vaardigheden wel verbeterd kunnen worden aan de hand van behandelingsprogramma's, zoals mentaliseren bevorderende therapie (Bateman & Fonagy, 2004). Tot nu toe richten deze behandelingsprogramma's zich alleen op mensen met een borderline persoonlijkheidsstoornis. Op dit moment zijn er nog geen behandelingsprogramma's voor mensen met een LVB, terwijl deze mensen het juist veel problemen ervaren die te maken hebben met een tekort aan mentaliseren, zoals kleine sociale netwerken en een slechte regulatie van emoties (Bigby, 2008; McClure & Donahue, 2009).

Serious gaming is een veelbelovende methode om mentaliserende vaardigheden te verbeteren bij mensen met een LVB (Connolly, Boyle, MacArthur, Hainey, & Boyle, 2012). Serious games zijn computerapplicaties die serieuze aspecten, zoals leren, combineren met speelse elementen (Alvarez & Djaouti, 2011). Serious games zijn de laatste jaren steeds populairder geworden en de resultaten over de effectiviteit zijn veelbelovend (Connolly et al., 2012). Onderzoeken laten zien dat serious games succesvol ingezet kunnen worden in de zorg voor mensen met een verstandelijke beperking als het gaat om het leren van nieuwe vaardigheden of het ontwikkelen van abstracte concepten (Den Brok &

Sterkenburg, 2014). Bovendien zijn serious games kosteneffectief en ze bieden een unieke leeromgeving waarin mensen nieuwe vaardigheden kunnen leren (Cheng, Chen, Cu, & Chen, 2015).

Om het gat in het huidige interventieaanbod te dichten, is de serious game 'Jij & Ik' ontwikkeld. Het doel van de game is om de mentaliserende vaardigheden te verbeteren, waaronder ook de regulatie van stress, bij volwassenen met een LVB. Voor de wetenschappelijke relevantie wordt de werkzaamheid van de serious game onderzocht, waarbij de volgende onderzoeksvragen worden beantwoord: Is de serious game *Jij & Ik* werkzaam in het verbeteren van mentaliserende vaardigheden bij volwassenen met een LVB ten opzichte van een wachtlijst controle groep? Is de serious game *Jij & Ik* werkzaam in het verbeteren van stressregulatie bij volwassenen met een LVB ten opzichte van een wachtlijst controle groep?

Aanvullend hierop zal onderzoek worden gedaan naar de effectiviteit van de serious game *Jij & Ik* in een onderzoeksgroep van volwassenen met een LVB die samen met hun begeleider de serious game hebben gespeeld. Hoewel de game uitermate geschikt is om alleen door volwassenen met een LVB te worden gespeeld, kan het toevoegen van een sociale link (enige vorm van sociale steun) het proces van gedragsverandering verbeteren (Sort & Khazaal, 2017). Voor volwassenen met een licht verstandelijke beperking bieden zorgverleners regelmatig (sociale) ondersteuning en hun betrokkenheid bij het spelen van een serious game kan de leerervaring van deze groep ten goede komen. Bovendien heeft eerder onderzoek van Witvliet et al. (2015) en Douma (2018) laten zien dat zorgverleners mensen met een LVB kunnen motiveren en hun zelfvertrouwen vergroten tijdens het uitvoeren van een taak. De bijbehorende onderzoeksvragen luiden daarom: Is de serious game *Jij & Ik* werkzamer in het verbeteren van mentaliserende vaardigheden bij volwassenen met een LVB wanneer ze het spel samen met hun begeleider spelen in vergelijking met het alleen spelen van het spel of de wachtlijst controle groep? Is de serious game *Jij & Ik* werkzamer in het verbeteren van stressregulatie bij volwassenen met een LVB wanneer ze het spel samen met hun begeleider spelen in vergelijking met het alleen spelen van het spel of de wachtlijst controle groep?

Doel van het onderzoek

Het eerste doel van het onderzoek is om de werkzaamheid van de serious game 'Jij & Ik' te onderzoeken betreffende de mentaliserende en stress regulerende vaardigheden van mensen met een licht verstandelijke beperking. De primaire onderzoeksvraag is: Is de serious game 'Jij & Ik' werkzaam in het verbeteren van mentaliserende vaardigheden bij mensen met een LVB in vergelijking met een wachtlijst controle groep? De secundaire onderzoeksvraag is: Is de serious game 'Jij & Ik' werkzaam in het verbeteren van stressregulatie bij mensen met een LVB in vergelijking met een wachtlijst controle groep?

Het tweede doel van het onderzoek is om de werkzaamheid van de serious game

'Jij & Ik' te onderzoeken wanneer het spel gespeeld wordt door volwassenen met een licht verstandelijke beperking samen met hun begeleider. De primaire onderzoeksvraag is: Is de serious game 'Jij & Ik' werkzamer in het verbeteren van mentaliserende vaardigheden bij volwassenen met een LVB wanneer ze het spel samen met hun begeleider spelen in vergelijking met het alleen spelen van het spel of de wachtlijst controle groep? De secundaire onderzoeksvraag is: Is de serious game 'Jij & Ik' werkzamer in het verbeteren van stressregulatie bij volwassenen met een LVB wanneer ze het spel samen met hun begeleider spelen in vergelijking met het alleen spelen van het spel of de wachtlijst controle groep? Bovendien is hier ook het doel meer inzicht te krijgen in het proces van het gezamenlijk spelen van de serious game 'Jij & Ik' door begeleiders en volwassenen met een LVB. De verwachting is dat begeleiders wat centraal staat en geleerd wordt in de serious game ook toepassen in hun hulp aan de cliënt bij het samen spelen van de serious game. Daarom is hier de aanvullende onderzoeksvraag: In hoeverre ondersteunen begeleiders het leren door het mentaliseren te bevorderen tijdens het spelen van de serious game 'Jij & Ik' met volwassenen met een LVB?

Onderzoeksopzet

De eerste onderzoeksvraag zal worden beantwoord met een tweearmige parallel superieur gerandomiseerd onderzoek met een controlegroep (randomized controlled trial; RCT). De RCT heeft een experimentele groep die de serious game 'Jij & Ik' aangeboden krijgen en een controlegroep die op de wachtlijst geplaatst zullen worden. Zij krijgen de kans om de serious game na afloop van het onderzoek te spelen. Zowel de participanten als de onderzoekers zijn niet blind. Dat wil zeggen dat zowel de participanten en onderzoekers weten aan welke groep ze toegewezen zijn.

De tweede onderzoeksvraag zal worden beantwoord met een single-arm onderzoek waarin cliënten de serious game 'Jij & Ik' met hun begeleider spelen. Omdat deze single-arm trial later zal starten dan de RCT, zullen de participanten in deze studie gematcht worden aan de participanten in de RCT. Om ook meer inzicht te krijgen in hoe de participanten met hun begeleiders samen spelen, zullen de begeleiders gevraagd worden twee geluidsopnames te maken.

Onderzoeksproduct en/of interventie

De interventie is een serious game met de naam 'Jij & Ik' die zich richt op het verbeteren van mentaliserende en stress regulerende vaardigheden. De serious game is ontwikkeld door ervaren onderzoekers in de periode van juni 2017 tot augustus 2018. De serious game is gebaseerd op de hechtingstheorie (Bowlby, 1982), het praktijkgerichte boek 'Mentaliseren kan je leren' van Dekker & Sterkenburg (2015) en het praktijkgerichte boek 'Mentaliseren in de klinische praktijk' van Allen, Fonagy, & Bateman (2008). De game bestaat uit 8 levels die ongeveer 30 tot 45 minuten duren om uit te spelen. Aan de participant wordt gevraagd om twee keer per week de game te spelen, zodat zij na 4 weken de game hebben uitgespeeld.

Elk level heeft dezelfde structuur bestaande uit zes verschillende spelelementen, zoals memory, video's, vragen, puzzels en stellingen.

Inschatting van belasting en risico

Om de werkzaamheid van de serious game 'Jij & Ik' te onderzoeken, worden verschillende meetinstrumenten ingezet in dit onderzoek. Tijdens elk meetmoment wordt aan de participanten gevraagd om verschillende vragenlijsten in te vullen. Dit duurt ongeveer 1.5 uur per meetmoment. Participanten die zijn toegewezen aan de experimentele groep spelen de serious game 'Jij & Ik' in een periode van 4 weken 2 keer per week ongeveer 30 tot 45 minuten. De twee geluidsopnames die worden gemaakt tijdens de speelmomenten van de groep participanten die samen met hun begeleider het spel spelen, nemen geen tot weinig extra tijd in beslag.

De belasting van de participanten is in verhouding tot de mogelijke voordelen die het onderzoek kan hebben voor de participanten. We verwachten een verbetering in mentaliserende vaardigheden en stressregulatie. Participanten in de controlegroep hebben kans op dezelfde positieve uitkomsten, want zij mogen de serious game 'Jij & Ik' na de follow-up meting spelen.

Er zijn geen risico's voor de participanten.

Contactpersonen

Publiek

Vrije Universiteit Amsterdam

Van der Boechorststraat 7
Amsterdam 1081 BT
NL

Wetenschappelijk

Vrije Universiteit Amsterdam

Van der Boechorststraat 7
Amsterdam 1081 BT
NL

Locaties

Landen waar het onderzoek wordt uitgevoerd

Netherlands

Deelname eisen

Leeftijd

Volwassenen (18-64 jaar)

65 jaar en ouder

Belangrijkste voorwaarden om deel te mogen nemen (Inclusiecriteria)

- Licht verstandelijke beperking (IQ tussen de 50 en 85 en sociaal adaptieve problemen)
- 18 jaar of ouder
- Toegang tot een computer en internet
- Basisvaardigheden voor computerbesturing

Belangrijkste redenen om niet deel te kunnen nemen (Exclusiecriteria)

- Doof-blindheid
- Blindheid
- Ernstige motorische beperkingen voor wie computerbediening niet mogelijk is
- Als de persoon en/of wettelijke vertegenwoordiger geen schriftelijke toestemming geeft voor deelname aan dit onderzoek

Onderzoeksopzet

Opzet

Type:	Interventie onderzoek
Onderzoeksmodel:	Parallel
Toewijzing:	Gerandomiseerd

Blindering:	Open / niet geblindeerd
Controle:	Geneesmiddel
Doel:	Behandeling / therapie

Deelname

Nederland	
Status:	Werving nog niet gestart
(Verwachte) startdatum:	01-05-2018
Aantal proefpersonen:	258
Type:	Verwachte startdatum

Ethische beoordeling

Goedgekeurd WMO	
Datum:	18-07-2018
Soort:	Eerste indiening
Toetsingscommissie:	METC Amsterdam UMC
Goedgekeurd WMO	
Datum:	02-10-2018
Soort:	Amendement
Toetsingscommissie:	METC Amsterdam UMC
Goedgekeurd WMO	
Datum:	22-12-2020
Soort:	Amendement
Toetsingscommissie:	METC Amsterdam UMC

Registraties

Opgevolgd door onderstaande (mogelijk meer actuele) registratie

Geen registraties gevonden.

Andere (mogelijk minder actuele) registraties in dit register

Geen registraties gevonden.

In overige registers

Register	ID
CCMO	NL60353.029.17