

# “SERIOUS GAMING’: EFFECTIEF IN HET BEVORDEREN VAN EMPATHIE EN SENSITIVITEIT VAN PROFESSIONALS

DR. PAULA STERKENBURG & DRS. MIRJAM WOUDA

22 APRIL 2016



# INLEIDING

- Om mensen met een beperking te ondersteunen is het noodzakelijk om begeleiders te scholen in positieve ondersteunende begeleidingsstijlen (Devereaux, Hastings, & Noone, 2009)
- Vooroordelen kunnen empathie voor de ander in de weg staan
- Voortdurende aandacht voor empathie is nodig
- Om empathie van begeleiders naar hun cliënten te bevorderen hebben we een serious game ontwikkeld: [www.dewereldvanempa.nl](http://www.dewereldvanempa.nl)



# EFFECT VAN HET SPELEN VAN EEN SERIOUS GAME

1. Is de empathiescore van de begeleider voorspellend voor post-test verandering in vooroordelen?
2. Draagt de serious game 'De Wereld van EMPA' bij aan verhogen van empathie bij de begeleider?
3. Voor wie is het spel het meest geschikt? (geslacht, leeftijd, werkervaring, persoonlijke stress)

# DESIGN

RCT studie  
Pre-test post-  
test design  
N = 318

EMPA

2014

n=111

Tekst met  
case studies

2014

n=113

Geen  
interventie

2015

n=94

# DEELNEMERS

## Geslacht

Vrouw  
88%

Man  
12%

## Leeftijd

< 40 Jaar  
51%

> 40 Jaar  
49%

## Etniciteit

Europees  
97%

Anders  
3%

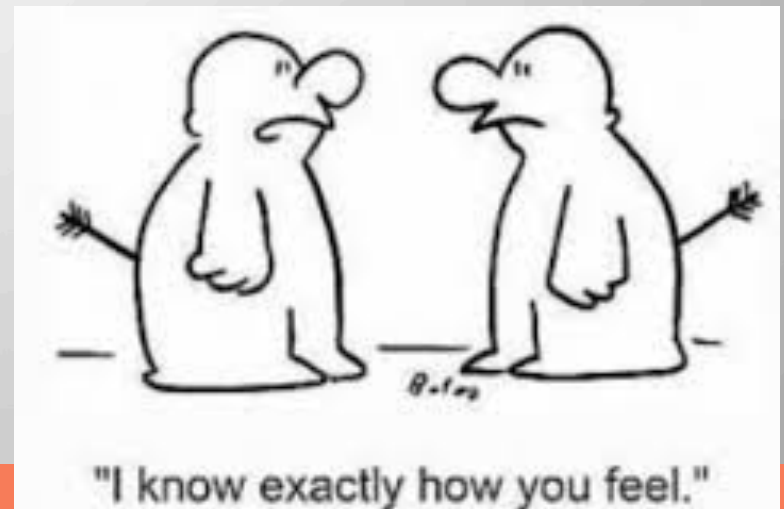
## Ervaring

< 5 Jaar  
28%

> 5 Jaar  
72%

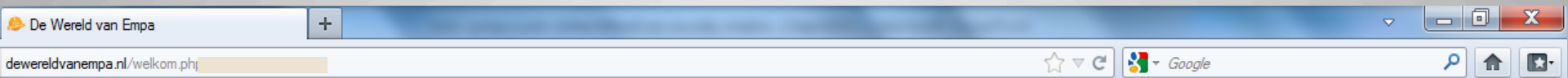
# INSTRUMENTEN

- Vooroordelen: Implicit Association Test (IAT) (Lane, Banaji, Nosek & Greenwald, 2007).
- Empathie: Empathy Quotient (EQ-short version) (Billington, Baron-Cohen & Wheelwright, 2007).
- Empathie – Persoonlijke stress: Davis questionnaire (Davis, 1980)



# INTERVENTIE: SERIOUS GAME

De wereld van EMPA [www.dewereldvanEMPA.nl](http://www.dewereldvanEMPA.nl)



## Welkom in de Wereld van Empa

Ontdek in deze wereld het effect van sensitief en empathisch reageren. Je zal ontdekken wat de wensen en behoeften zijn van kinderen met een beperking.

In deze wereld kom je een gezin tegen: vader, moeder, jongen van 5 jaar, zusje van 7 met een verstandelijke beperking en hun babyzusje. Natuurlijk kan je ook nog anderen tegenkomen bijvoorbeeld een blinde jongen in het park. Je maakt soms ineens een sprong in de tijd. Dan is het baby zusje 5 jaar ouder. Ze zit in een rolstoel. We wensen je veel plezier tijdens je ontdekkingsreis.

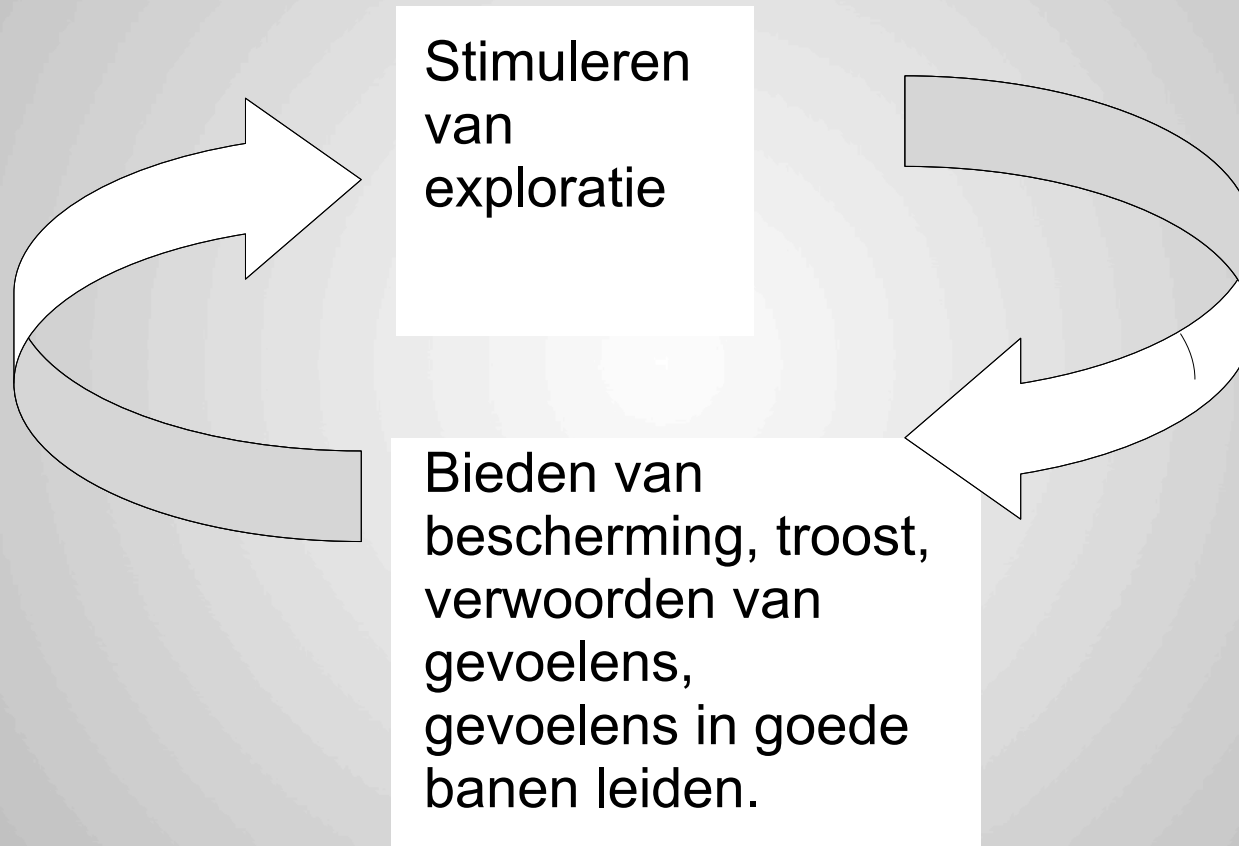
Je leert hoe je op een sensitieve en empathische wijze op probleemsituaties kan reageren. Hoe sensitiever en empathischer je bent, hoe hoger je score! Aan het eind van het spel krijg je een bewijs van deelname met je empathiescore.

Hoe sensitief en empathisch ben jij? Treed nu de virtuele wereld binnen...

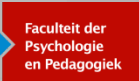
Om te spelen noteer in het eerste blokje je naam en in het tweede blokje je e-mail

Start de Game

# INTERVENTIE: WAT HEEFT DE CLIËNT NODIG



Circle of security





# PROCEDURE

	Pre-test			Test	Post-test			
Conditie	Fase 1	Fase 2	Fase 3	Fase 4	Fase 5	Fase 6	Fase 7	Fase 8
Exp	EQ	DAVIS	IAT	EMPA	EQ	DAVIS	IAT	
Controle	EQ	DAVIS	IAT	FOLDER	EQ	DAVIS	IAT	EMPA
Geen	EQ	DAVIS	IAT	NONE	EQ	DAVIS	IAT	EMPA

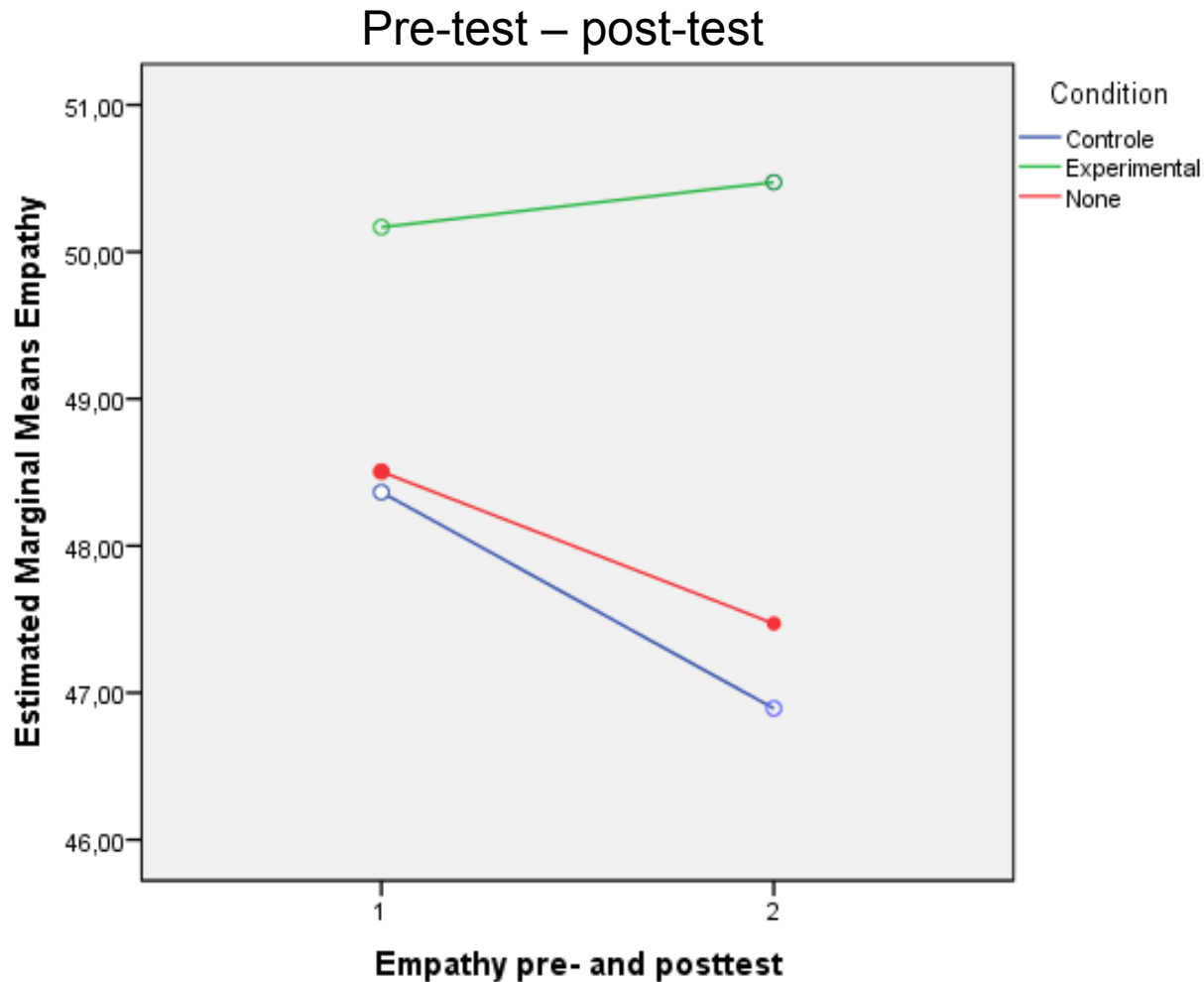
# RESULTATEN: GAME SCORE & VOORROORDELEN (IAT)

Empathie →  
vooroordelen bij post-test

EMPAscore voorspelt de  
lagere vooroordelen bij  
nameting  $F(1,95)=4,08$ ,  
 $\beta=-.20$ ,  $p=.046$ ,  
verantwoordelijk voor 4%  
van de variantie.



# RESULTATEN: DRIE CONDITIES & EQ



Covariates appearing in the model are evaluated at the following values: Age = 5,23, Level of education = 1,68

(Wilks' Lambda = .98,  $F(2,312) = 3.538$ ,  $p < .03$ )

# RESULTATEN: BIOGRAFISCHE GEGEVENS & EQ

Etniciteit  
Geslacht

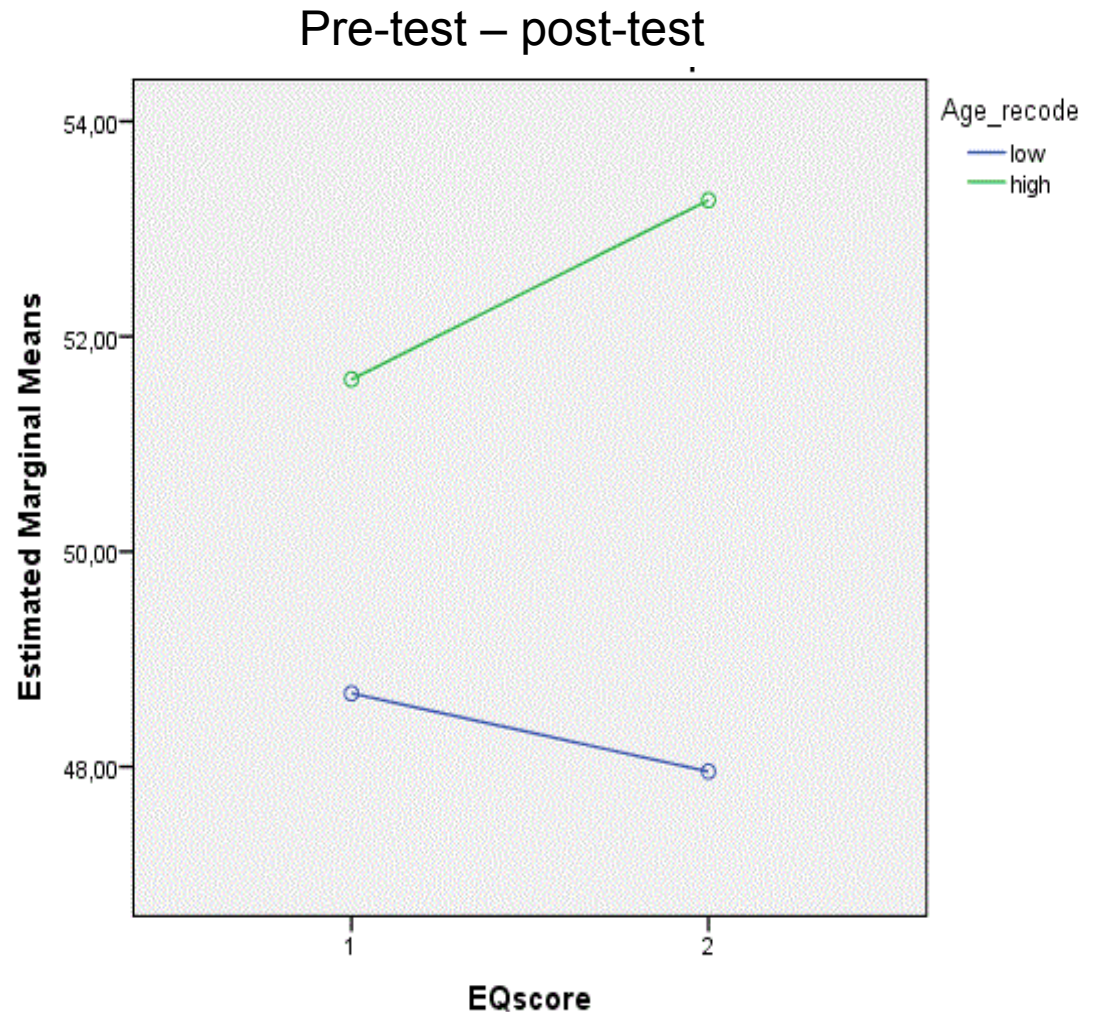
Ervaring n.s.

Low < 40 years  
High > 40 years

Experimentele  
groep

N = 111

$p = .024$



# RESULTATEN : DAVIS PERSOONLIJKE “DISSTRESS” & EQ

Significant negatief verband tussen persoonlijke “disstress” en empathie

Pearson correlation

- Davis PS – EQ pre-test  
n.s.
- Davis PS – EQ post-test  
 $r(317) = -.169, p = .003$
- Davis PS – Difference score EQ  
 $r(317) = -.141, p = .012$



# SAMENVATTING

- Hogere empathiescores op het spel voorspellen lagere vooroordelen op de post-test
- Spelen van EMPA → minder vermindering van empathie
- Voornamelijk medewerkers ouder dan 40 jaar hebben voordeel bij het spelen van het spel
- Hoe hoger de persoonlijke “disstress”
  - Hoe lager empathie bij post-test
  - Hoe lager verandering van pre-naar post-test





DOOR DIEUWKE KLUVER, PIETERNEL LIEVERSE EN PAULA STERKENBURG | P.S.STERKENBURG@VU.NL | ILLUSTRATIE SYLVIA WEVE



# Empathischer worden met een game

HOE VERMINDER JE VOOROORDELEN OVER MENSEN MET EEN BEPERKING EN VERGROOT JE DE EMPATHIE? BARTIMÉUS ONTWIKKELDE HIERVOOR EEN *SERIOUS GAME*: EMPA. UIT ONDERZOEK BLIJKT DAT DE GAME KAN BIJDRAGEN AAN EEN BETERE ONDERSTEUNING.

**S**ociale participatie van mensen met een beperking wordt de laatste jaren sterk aangemoedigd. In de praktijk blijkt echter dat zij nog altijd minder participeren dan de algemene bevolking en dit is de

vanuit diens standpunt waar te nemen. Empathische betrokkenheid betreft de gevoelens van compassie en sympathie voor anderen. Persoonlijke nood geeft aan in welke mate iemand zichzelf ongemakkelijk voelt door ongemak van anderen: een

<http://www.klik.org/nieuws/empathie-versterken-met-computerspel.html>

# IMPLEMENTATIE VAN HET SPEL

Welke wijze van implementatie is het meest effectief:

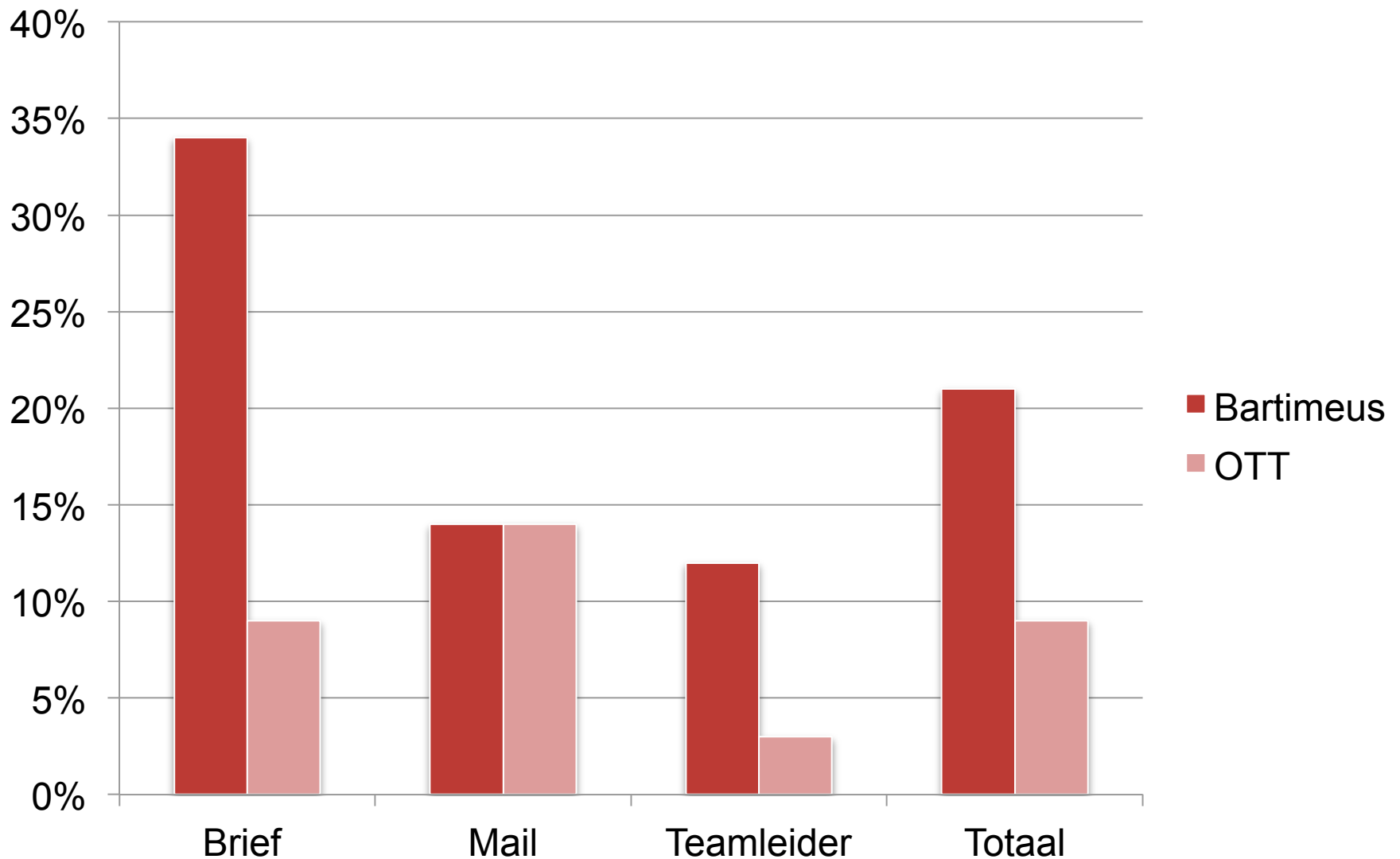
1. Persoonlijke brief om het spel thuis te doen
2. E-mail
3. Verzoek van de managers/teamleiders

Twee weken later werd een herinnering verstuurd





# RESULTATEN VAN HET IMPLEMENTATIE ONDERZOEK



# REDENEN VOOR GEEN REACTIE

- Te druk / geen tijd
- Door serverproblemen liep het spel niet door
- Vergeten
- Ziekte



# TIPS VOOR IMPLEMENTATIE

1. Stuur een brief
2. Stuur een e-mail
3. Faciliteer implementatie
4. Zorg voor goede internet-/serverfaciliteiten
5. Stuur een herinnering (eventueel 2x)
6. Van te voren goed aankondigen
7. Na afronding zorgvuldig terugkoppelen



Langdurig inbedden in de cursus voor beginnende medewerkers

Altijd goed om aandacht te hebben voor je eigen mate van empathie!

[www.dewereldvanempa.nl](http://www.dewereldvanempa.nl)



# DANK

- Alle begeleiders die mee hebben gedaan
- Studenten Bachelor- en Masterthesis die hebben geholpen om de data te verzamelen
- Arjan Maasland, Carolien Filius, Tjitske Blok, Stefania Vacaru voor participatie met dataverzameling en -verwerking



# Vrije Universiteit Amsterdam & EMGO+; Bartiméus, Ons Tweede Thuis

E-mail: [p.s.sterkenburg@vu.nl](mailto:p.s.sterkenburg@vu.nl)  
[@PaulaSST](https://twitter.com/PaulaSST)

E-mail: [m.wouda@onstweedethuis.nl](mailto:m.wouda@onstweedethuis.nl)  
[@MirjamWouda](https://twitter.com/MirjamWouda)

[www.dewereldvanempa.nl](http://www.dewereldvanempa.nl)



# LITERATURE

- Devereaux, J.M., Hastings, R.P., & Noone, S.J. (2009). Staff stress and burnout in intellectual disability services: work stress theory and its application. *Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities*, 22, 561-573.
- Billington, J., Baron-Cohen, S., & Wheelwright, S. (2007). Cognitive style predicts entry into physical sciences and humanities: Questionnaire and performance tests of empathy and systemizing. *Learning and Individual Differences*, 17, 260-268.
- Sterkenburg, P.S. (2012). ‘Serious gaming’ als interventie ..... In J. Zevalkink en I. Groenendijk (red). *Psychoanalyse in de media: gebruik van media binnen en buiten de behandelkamer*. Van Gorcum: Assen. Pp. 37-49.