



Ware intenties VR gebruik

Welke psychologen gaan VR gebruiken?

Elsbeth Zandee, GioS

Onderzoek FUIF-VR 2022/23

Geen belangenverstrengeling

ggz
delfland

Inleiding: VR gebruik in de GGZ



Behandeling

Onderzoek



Nederland:



- Therapist journey implementatie

Wereld:



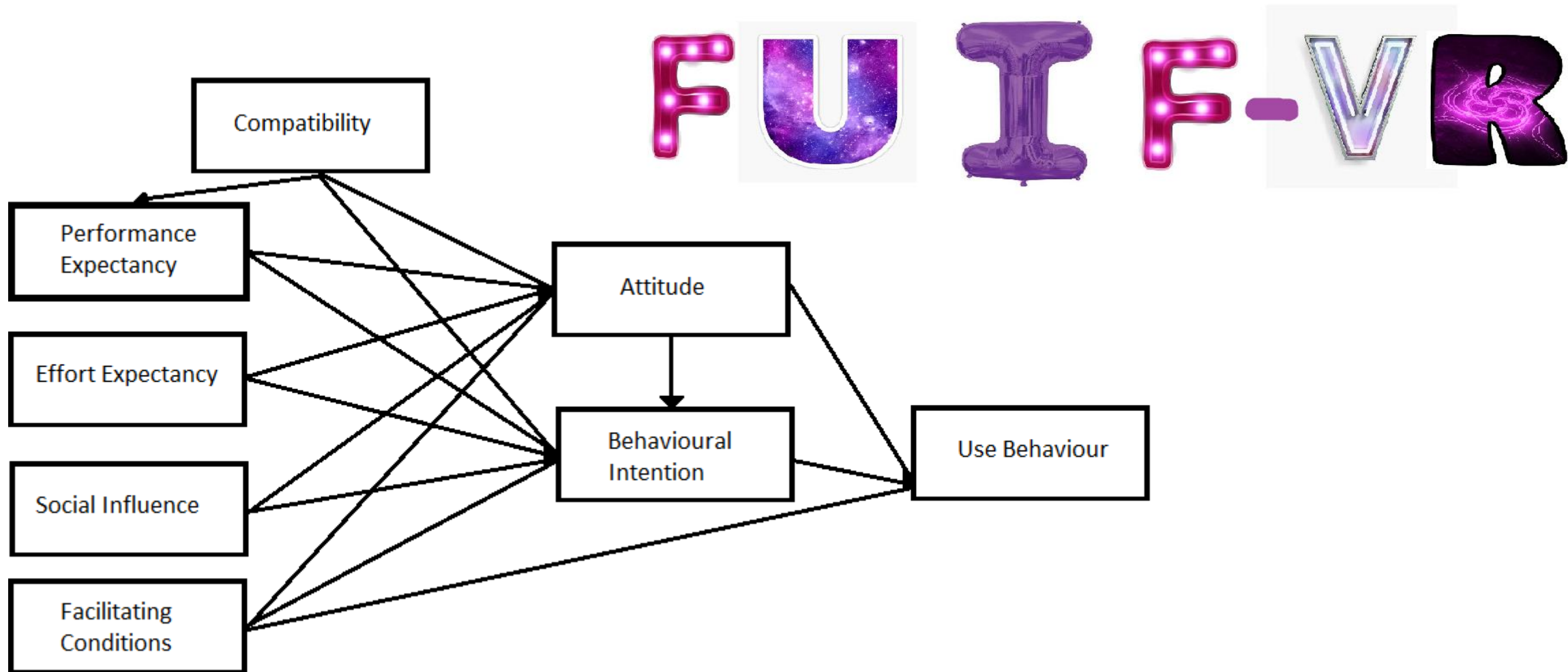
- Is VR een toevoeging voor de zorg? Voorbereidende studies op implementatie praktijk gebruik zorg en onderwijs

Kouijzer, M. M., Kip, H., Bouman, Y. H., & Kelders, S. M. (2023). Implementation of virtual reality in healthcare: a scoping review on the implementation process of virtual reality in various healthcare settings. *Implementation Science Communications*, 4(1), 1-29.

Jansen, A. C. J. (2022). *Identifying the activities and experiences of therapists in the implementation of Virtual Reality in mental health care organisations. A mixed-method study about the activities of therapists in the implementation of VR in mental health care organisations and their experiences and needs regarding these activities* (Master's thesis, University of Twente).

Kip, H., Buitelaar-Huijsse, G.K.G., Kouijzer, M.T.E. et al. *From Theory to Implementation in Practice: A Qualitative Case Study of the Implementation of Virtual Reality in Mental Healthcare*. *Glob Implement Res Appl* (2023). <https://doi.org/10.1007/s43477-023-00101-7>

FUIF-VR: Factoren van de meta-UTAUT theorie rondom de Intentiefactor voor VR gebruik



Dwivedi, Y.K., Rana, N.P., Jeyaraj, A., Clement, M., Williams, M.D.: Re-examining the unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT): towards a revised theoretical model. *Inf. Syst. Front.* **21**(3), 719–734 (2019)



Zijn prestatieverwachting, inspanningsverwachting, sociale invloed, mening, compatibiliteit en faciliterende voorwaarden significante bepalende factoren voor de gedragsintentie en wat is de relevantie voor de implementatie van virtual reality in de ggz?



- **2022: vragenlijst FUIF-VR onderzoek**
- **112 (151) psychologen werkzaam in buurt VR-apparaat**
- **Multiple regressie: Enter methode**

- 92% vrouw, gemiddeld 6 jaar werkzaam in ggz
- Internetvaardigheden (93%) en VR-vaardigheden (78%) goed
- 61% gebruikt VR (bij 45% minder dan 10 patiënten)

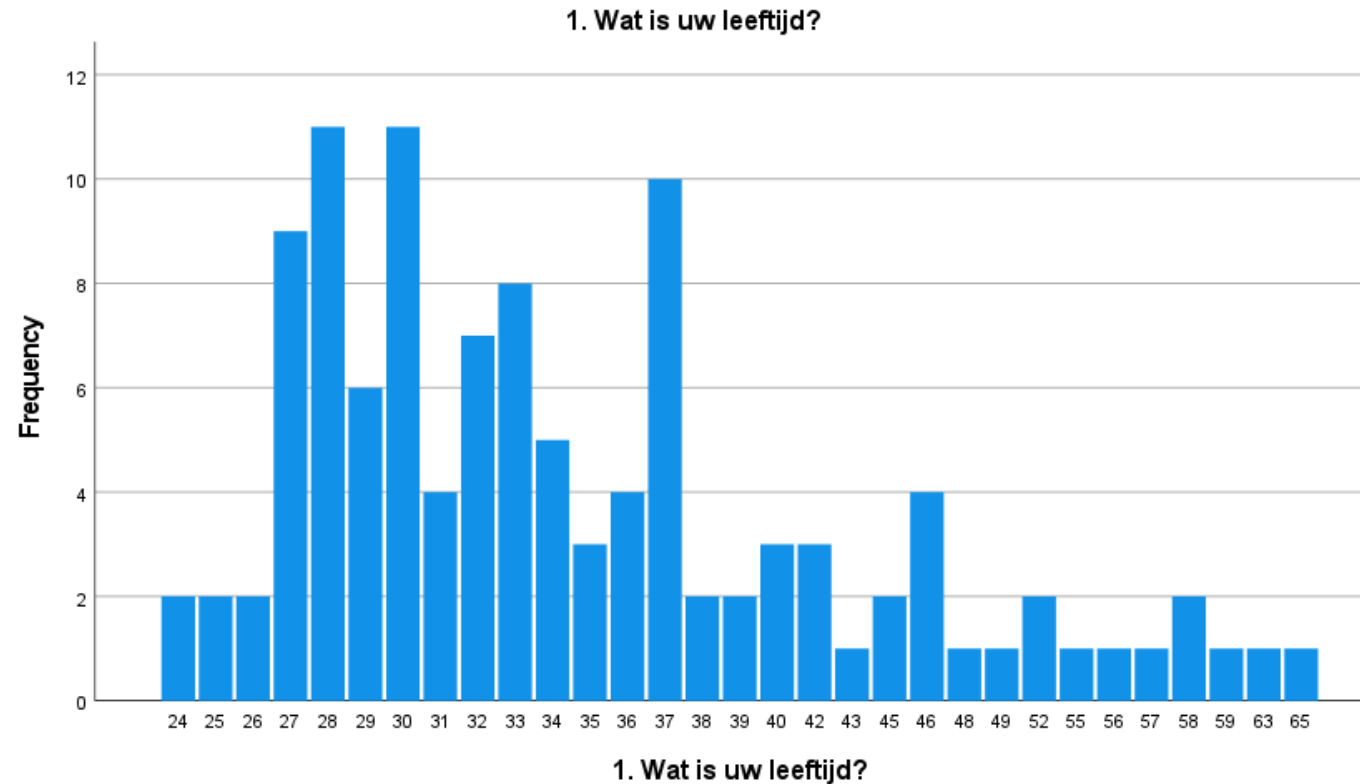
64% verklaarde variantie

Inspanningsverwachting, faciliterende voorwaarden en compatibiliteit significant effect op gedragsintentie

Mening, prestatieverwachting en sociale invloed geen significant effect

Wat is de waarheid?

- Compatibiliteit
- Het gemak is belangrijk
- Toegankelijkheid VR apparaat



VR



vind ik leuk

VR



VR is toegankelijk

Contact

Elsbeth Zandee

Onderzoekslijn VR GGZ Delfland

e.zandee@ggz-delfland.nl

ggz
delfland