

# Gaming zorgt voor snellere en betere herkenning van trauma - onderzoek

15 december 2017



In het onderzoek werden jonge artsen in een virtuele omgeving om patiënten met zware traumatische klachten te onderscheiden van een groep patiënten met minder zware klachten. In de praktijk bleek dat de artsen door het gaming-aspect niet alleen de opleiding leuker en interessanter vonden, maar ook betere resultaten boekten dan artsen die tijdens hun opleiding alleen met tekstgebaseerd materiaal werken. Naarmate het 'spel-niveau' van de leerstof stijgt, nemen de resultaten toe, zo concludeerden de onderzoekers.

Uit cijfers blijkt dat jaarlijks in de VS zo'n 30.000 patiënten onnodig overlijden doordat traumatische klachten vaak niet worden herkend en slachtoffers vervolgens worden verwezen naar een regulier ziekenhuis in plaats van naar een traumacentrum.

Momenteel zien artsen in niet-trauma centra circa één ernstig traumageval per duizend patiënten waardoor artsen zich kunnen blindstaren op zware, zichtbare gevallen zoals schotwonden terwijl zware, interne en niet-zichtbare verwondingen onopgemerkt kunnen blijven.

## **Onbewuste mentale shortcuts**

Het aanbieden van leerstof in een virtuele omgeving kan een grote impact hebben op de behandeling ervan, menen de onderzoekers. Uit de studie komt onder meer naar voren dat artsen die een uur lang een game speelden na zes maanden nog altijd beter presteerden dan de groep die werd opgeleid met tekstgebaseerde lesstof.

De game genaamd Night Shift werd ontwikkeld in samenwerking met Schell Games, een Amerikaanse ontwikkelaar van games en entertainment. De game is ontworpen dat het gebruik maakt van het deel van de hersenen dat patronen en voorbije gebeurtenissen herkent en daardoor 'onbewuste mentale shortcuts' kan maken mochten bepaalde patronen of gebeurtenissen zich opnieuw manifesteren.

Na zes maanden concludeerden de wetenschappers dat de groep die met gaming werkte patiënten in 57 procent van de gevallen onvoldoende hadden beoordeeld. Voor de groep die werkte met de traditionele, tekstgebaseerde methode lag dit op 74 procent.