

Innovative Technologie in Reha und Therapie

Zur MEDIAN Website



Mithilfe von Virtual Reality Phobien und Abhängigkeits-erkrankungen behandeln

Virtuelle Realität (kurz: VR) bezeichnet eine digital erschaffene dreidimensionale Umgebung, die einer Nutzerin oder einem Nutzer über eine spezielle Brille angezeigt und somit erlebbar gemacht wird. Die Brille simuliert also eine Umgebung, durch die sich der Nutzer bewegen kann, und passt den gezeigten Bildausschnitt an die Blickperspektiven des Nutzers an. Spezielle Fernbedienungen oder mit dem VR-System vernetzte Handschuhe ermöglichen eine simulierte Interaktion mit Gegenständen in der virtuellen Umgebung.

Zum Einsatz kommt VR-Technologie bisher beispielsweise in Videospielen aber auch in Simulatoren zu Ausbildungs- und Trainingszwecken sowie in der Architektur und Bauindustrie, in der sie die virtuelle Begehung von Gebäuden ermöglicht – obwohl diese zunächst nur auf dem Reißbrett existieren.

Das Innovationspotential von VR ist somit aufgedeckt – doch welchen Nutzen hat die Technologie für die Therapie? MEDIAN und Priory erforschen gemeinsam die Möglichkeiten von Virtual Reality beispielsweise zur Behandlung von Phobien und Abhängigkeitserkrankungen. Um Eindrücke der Technologie zu sammeln und Therapie-Szenarien selbst auszuprobieren haben sich Therapeuten und Ärzte von MEDIAN und Priory im März 2022 in England und Deutschland für jeweils einen Tag getroffen.

Die virtuelle Realität als geschützter Übungsraum

In der VR-Therapie ist ein Reiz, mit dem Patienten konfrontiert werden, ungefährlich, denn es geschieht in der geschützten, virtuellen Umgebung. Patientinnen und Patienten können sich so auf den Umgang mit ähnlichen Situationen in ihrem realen Leben vorbereiten.

In einer VR-Therapie zur Behandlung von Phobien bewegt sich ein Patient beispielsweise durch virtuelle Umgebungen, die einen Angstreiz auslösen können. Das passiert etwa in Szenarien,

in denen der Teilnehmer einen Vortrag vor Publikum halten soll. In einem anderen Szenario krabbelt eine Spinne über den Tisch.

Der Besuch einer Bar oder Feier kann für Patienten mit Alkoholabhängigkeit eine enorme Herausforderung darstellen. Visuelle und akustische Reize sollen verführerisch und einladend wirken, ein alkoholisches Getränk zu konsumieren.

Priory und MEDIAN prüfen den Einsatz von VR-Therapien

Die Kolleginnen und Kollegen von MEDIAN und Priory testeten unterschiedliche Varianten der VR-Therapien. Eine davon setzt auf die ständige Anwesenheit einer Therapeutin oder eines Therapeuten. Sie bekommen die Sicht des Patienten dabei auf einem separaten Bildschirm angezeigt, sodass sie während der gesamten virtuellen Konfrontation begleitend zur Seite stehen. Der Schwierigkeitsgrad der Konfrontation ist vom Therapeuten graduell steigerbar – beispielsweise mit der Größe oder der Anzahl der Spinnen oder durch die Reaktionen des Vortragspublikums.



Alternative Programme ermöglichen den Patienten, die Therapie selbstständig anzuwenden. In diesen leitet ein Avatar (virtuelle Person), der als Therapeut agiert, die Patienten durch die kritischen Situationen.

Im nächsten Schritt evaluieren die MEDIAN Experten nun ihre gesammelten Eindrücke und entwickeln konkrete Leitplanken für ein mögliches Pilotprojekt zum Einsatz von VR-Therapien. Innovative Technologien beeinflussen nicht nur unseren privaten Alltag – sie haben auch das Potential, einen Beitrag zur nachhaltigen Behandlung der Patienten zu leisten. Wir sind also gespannt auf die Ergebnisse des Teams, das die möglichen Einsatzgebiete von VR-Technologie bei MEDIAN und Priory weiterentwickelt.

Technologie im Praxis-Check: Mitarbeitende von Priory und MEDIAN prüfen, welches Potential Virtual Reality für Reha und Therapie hat