

Brave New Worlds – virtual reality bij psychose



ARTIKEL



LITERATUUR

- Veling W, Moritz S, van der Gaag M. Brave new worlds - review and update on virtual reality assessment and treatment in psychosis. Schizophr Bull 2014; 40: 1194-7.

AUTEUR

WIM VELING

E-mail: wveling@umcg.nl

Waarom dit onderzoek?

Virtual reality (VR)-toepassingen worden steeds meer gebruikt in games en sociale media. Het belangrijkste kenmerk van VR is de ervaring van aanwezigheid in een interactieve driedimensionale omgeving, waardoor psychologische en fysiologische reacties worden opgeroepen die vergelijkbaar zijn met reacties op echte omgevingen. VR-onderzoek en -behandeling van angststoornissen bestaan al enige tijd, maar VR-toepassingen bij psychose staan nog in de kinderschoenen. De laatste jaren zijn er echter veelbelovende initiatieven ontwikkeld.

Onderzoeksvraag

Welke VR-toepassingen zijn er voor diagnostiek en behandeling van psychose?

Hoe werd dit onderzocht?

Literatuuronderzoek in PubMed en PsycINFO, tot mei 2014.

Belangrijkste resultaten

VR-omgevingen kunnen reacties oproepen die relevant zijn voor psychose. Controlepersonen zonder psychische klachten, mensen met een hoog risico op psychose en patiënten met psychotische stoornissen rapporteerden in verschillende mate paranoiaïde gedachten over virtuele personen. Symptomen zoals sociale angst, paranoiaïdie en cognitieve bias correleerden met paranoiaïde gedachten en subjectieve spanning in VR. Neurocognitieve en sociaal-cognitieve problemen konden worden gemeten in VR, met opdrachten die dichter bij de werkelijkheid staan dan de gebruikelijke abstracte en statische tests. Er werd recent een aantal pilotonderzoeken gepubliceerd waaruit blijkt dat behandeling met VR mogelijk is. Zo konden paranoiaïde gedachten beïnvloed worden met correctieve feedback na VR-opdrachten, hielp het maken van een virtueel persoon bij stemmen die patiënten horen, om meer controle over deze hallucinaties te krijgen, en verbeterden sociale en cognitieve vaardigheden door te trainen in VR-scenario's. (zie **FIGUUR 1** en **FIGUUR 2**)

FIGUUR 1 Virtuele wereld (foto: CleVR)



FIGUUR 2 Proefpersoon bij virtuele opstelling



Consequenties voor de toekomst

vr zal verder worden ontwikkeld voor diagnostische tests en behandeling. Op een experimentele manier kunnen interacties in kaart worden gebracht tussen patiënten en complexe, variabele, gecontroleerde omgevingen. Niet alleen symptomen en gedrag, maar ook fysiologische *arousal* en hersenactiviteit kunnen daarbij worden gemeten. vr-behandelingen voor alle symptoomdomeinen van psychotische stoornissen zijn in ontwikkeling en zullen de komende jaren in gerandomiseerde gecontroleerde effectstudies worden onderzocht.