

Diakonessenhuis zet VR-handschoen in bij genezingsproces

17 december 2018



De VR-handschoen is afkomstig uit de uit de game-sector. Hij meet [volgens het Diakonessenhuis](#) met vele malen nauwkeuriger dan nu mogelijk is de bewegingsmogelijkheden van een patiënt. Daarmee kan de specialist makkelijker en beter de optimale therapie vaststellen. Voorlopig gaat het in de pilot om een test- en ontwikkeltraject van een jaar. In deze periode worden patiënten van het Diakonessenhuis zowel handmatig gemeten als met de innovatieve handschoen. Het ziekenhuis benadrukt dat patiënten hierbij geen enkel risico lopen.

Eigen genezingsproces in beeld

Op basis van de meetgegevens ontwikkelen het Diakonessenhuis en Manus-VR software die precies moet aangeven hoe het met de bewegingsmogelijkheden van de patiënt staat. In een tweede fase moet het ook mogelijk worden de ontwikkeling in het eigen genezingsproces in beeld te brengen en inzicht te krijgen in hoe het verloop zich verhoudt tot het gemiddelde genezingsproces van een specifieke aandoening.

Traumachirurg Mark van Heijl van het Diakonessenhuis is er van overtuigd dat de handschoen veel nauwkeuriger en sneller inzicht geeft dan de huidige testmethoden. “Maar de grootste winst zit denk ik in de vergelijkbaarheid. Op dit moment worden nog verschillende behandelingen gegeven voor eenzelfde type aandoening. Straks kunnen we de resultaten van verschillende behandelmethoden vergelijken en makkelijker de beste behandelmethode vaststellen.”

VR-handschoen ingezet bij trainingen

Het Eindhovense techbedrijf Manus-VR ontwikkelde de VR-handschoen in eerste instantie om gamers in staat te stellen heel precies in de virtuele wereld van een (spel)-computer te kunnen

bewegen. De handschoen wordt tegenwoordig ook veelvuldig ingezet voor VR-trainingen. Hij bevat uiterst gevoelige sensoren - motion-trackers - die draadloos communiceren met een computer of telefoon.

In januari starten het Diaconessenhuis en Manus-VR met het ontwerpen van de software voor medische doeleinden. Het gaat in eerste instantie vooral om patiënten met de ziekte van Dupuytren, duimbasis artrose, carpale artrose en fracturen van hand of pols.

Subsidie toegekend

Het project wordt gesteund door de Nederlandse Patiëntenfederatie, het Reumafonds Nederland, de Poly-artrose vereniging Nederland, diverse reumaverenigingen (waaronder Reuma vereniging Amsterdam) en Reuma vereniging Utrecht en de werkgroep hand- en polsletsel van de Nederlandse Vereniging voor Traumachirurgie. Voor de ontwikkeling van deze testmethode is een subsidie van 185.000 euro toegekend door het Innovatiefonds Zorgverzekeraars.

Snelle toename VR-inzet

Het inzetten van technologie voor gaming- en VR-doeleinden in de zorgsector neemt snel toe. De afgelopen jaren waren er tientallen pilots en toepassingen op dit gebied. Zo worden VR-games gebruikt om [depressie](#) tegen te gaan of op een breder gebied de [behandeling van psychische stoornissen](#) te kunnen ondersteunen. Ook voor [pijnbestrijding](#), behandeling van PTSS en angststoornissen of [stressvermindering bij dementerenden](#) zetten zorgorganisaties steeds vaker VR- of augmented reality (AR)-toepassingen in.

Openingsmanifestatie van de e-healthweek 2019

Meer weten over hoe, waarmee en met wie de zorg haar toekomst implementeert? Bezoek dan op 21 januari 2019 de jaarlijkse ICT&health Openingsmanifestatie van de e-healthweek. Entreekaarten zijn gratis, dus wacht niet en [meld u snel aan](#) want op is op!