

# VR-therapie effectief bij behandeling van psychose

24 februari 2021



Pot-Kolder deed [onderzoek](#) naar mechanismen van paranoïde wanen, inclusief de ecologische validiteit van virtuele sociale omgevingen voor het uitlokken van paranoïde gedachten en gedrag, en de veiligheid van gebruik omtrent het optreden van cyber sickness. Daarnaast werd klinisch onderzoek gedaan naar de effecten van in virtual reality gebaseerde cognitieve gedragstherapie, of VR-therapie, voor paranoïde wanen en sociaal functioneren.

## **Virtuele sociale omgeving**

Omdat psychotische symptomen die mensen in het dagelijks sociale leven hebben ook optreden in virtuele sociale omgevingen, kan virtual reality goed worden gebruikt voor wetenschappelijk onderzoek naar (sociale) mechanismen, aldus het onderzoek. "Patiënten met een psychotische stoornis durven na de virtual reality behandeling weer zonder angst en achterdocht hun boodschappen te doen, met het OV te reizen en hun vrienden te zien", aldus Pot-Kolder.

Toch is ook gebleken dat het gebruik van virtual reality bij cognitieve gedragstherapie nog niet helemaal waterdicht is als het gaat om het oplossen van mogelijke nadelen ervan, zoals het ontstaan van cybersickness. Dit is een negatieve bijwerking die ontstaat door blootstelling aan virtual reality omgevingen. Het optreden van het bijeffect is gerelateerd aan het stoppen met de VR-therapie. "Maar het lijkt er op dat cybersickness symptomen overlappen met de symptomen die optreden bij angst. De verwachting is daarom ook dat als de angst gedurende een virtual reality therapie afneemt, de gerapporteerde cybersickness symptomen ook dalen",

licht Pot-Kolder toe.

## **VR-therapie eerder al bewezen effectief**

De afgelopen jaren is al vaker [onderzoek](#) gedaan naar de effectiviteit van VR-therapie bij mensen met psychotische klachten. Ook daaruit bleek de meerwaarde van deze innovatieve vorm van therapie. Niet alleen als oplossing voor het tekort aan psychotherapeuten, maar ook om de afhankelijkheid van medicatie te verminderen.

Bij een eerder [onderzoek](#) werd de standaardbehandeling vergeleken met VR cognitieve gedragstherapie. Mensen konden met behulp van een VR-bril rondlopen in een virtueel café, een supermarkt, een winkelstraat of een bus. Van tevoren bespraken ze met hun behandelend psycholoog welke situatie ze wilden oefenen en hoeveel virtuele mensen er in die omgeving waren. In de VR-omgeving oefenden ze samen met de psycholoog om naar mensen toe te gaan, gesprekken aan te knopen en initiatief te nemen. Ook konden ze daardoor steeds in de virtuele wereld ervaren dat verwachte gebeurtenissen waar ze bang voor waren, niet optraden. Na gemiddeld 16 VR-sessies bleek dat de achterdocht waar deelnemers in het dagelijks leven mee kampten sterk verminderd was.