

# VR-toepassing moet anorexia-patiënten realistisch beeld van zichzelf geven

11 oktober 2016

Het doel is om met behulp van een VR-headset mensen met anorexia een beter beeld te geven van hoe hun lichaam er uit ziet. Daarbij wordt geprobeerd om het verkeerde beeld dat anorexia-patiënten koppelen aan wat zij met hun eigen ogen zien, te vervangen door een beeld van een 3D-avatar dat via een VR-headset bekeken wordt. Over het onderzoek is gepubliceerd in het Plos One Journal door Anouk Keizer, Annemarie van Elburg, Rossa Helms en H. Chris Dijkerman.

De NOS heeft er een artikel aan gewijd waarin de toepassing wat eenvoudiger wordt uitgelegd. Daarin wordt aangegeven dat een spiegel die aangeeft hoe dik of dun iemand er uit ziet, niet werkt bij een Anorexiapatiënt. Zij hebben namelijk een verwrongen beeld van hun eigen lichaam. Maar dat beeld is bij te stellen met de virtual reality-toepassing van de Universiteit Utrecht.

De betrokken onderzoekers hebben één virtueel lichaam gemaakt, dat ze met een VR-bril laten zien aan mensen met anorexia. Die zien een normaal lichaam door de bril. Zo willen de onderzoekers het verkeerde beeld dat patiënten hebben bijstellen.

Terwijl de patiënten door de bril naar het virtuele lichaam kijken, strijkt de onderzoeker met een kwastje over bepaalde lichaamsdelen van de patiënt. Tegelijkertijd zien de deelnemers aan de proef dat dezelfde, virtuele lichaamsdelen ook met een kwastje aangeraakt worden. Op die manier krijg je een zogeheten Full Body Illusion.

## **Verrassende uitkomst**

Veel patiënten waren echt verrast volgens psycholoog Anouk Keizer. Zij vonden zichzelf er heel dun uit zien, terwijl ze in feite een 'dikker' lichaam zagen dan het lichaam dat ze zichzelf 'aanmeten'. Ze zagen, met andere woorden, een meer realistisch beeld van zichzelf. Drie uur na het afzetten van de headset werd er weer gemeten. Dan hadden de betrokken patiënten nog steeds een beter beeld van hun eigen lichaam. Dus het effect blijft lang bestaan, aldus Keizer.

Overigens, benadrukt Keizer, het gaat niet per se om de VR-bril. "Anorexiapatiënten krijgen de echte informatie over hun lichaam niet meer binnen via hun ogen. Dus moeten we de hersenen voor de gek houden, dat is de cruciale factor." Het is nog niet duidelijk in hoeverre en zo ja, op welke termijn de toepassing kan worden omgezet in een daadwerkelijke effectieve therapie. Daar wordt nu naar gekeken.