

Immersive Mental Health

Smartphone VR voor psychiatrische patiënten

Geestelijke gezondheid versterken met virtuele omgevingen en wearable technologie



THOMAS
MORE

Doel

Haalbaarheid, aanvaardbaarheid en effectiviteit van smartphone VR als ontspanningstool voor psychiatrische patiënten onderzoeken.

Onderzoeksvragen

- Is het gebruik van smartphone VR haalbaar in een psychiatrisch centrum?
- Wordt het gebruik van smartphone VR er aanvaard?
- Werkt smartphone VR ontspannend?

Implementatie

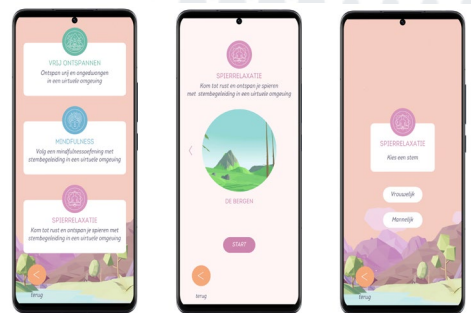
Deze studie werd voorafgegaan door een hands-on workshop om vertrouwd te raken met de VR-ontspanningsinterventie en de studieprocedure.

Aanpak

Een interventionele studie met pre- en postmeting bij één testgroep, nl. 29 psychiatrische patiënten (16 vrouwen en 13 mannen, met een gemiddelde leeftijd van 64 jaar). De interventie bestond uit één ontspanningssessie met smartphone VR gedurende ongeveer 15 min. Deze studie bevat zowel kwantitatieve als kwalitatieve metingen, a.d.h.v. vragen in de app, alsook fysiologische metingen met een Fitbit smartwatch.

Interventie

Via de IMH VR-app - ontwikkeld door Aeroplane - op een smartphone en een smartphone VR-bril werd de gebruiker ondergedompeld in een fictieve naturomgeving naar keuze (strand, berg- of sneeuwlandschap met noorderlicht), met natuurlijke geluiden in combinatie met rustgevende muziek en keuze uit 3, al dan niet auditief begeleide, ontspanningsoefeningen. Fitbit-data werd verzameld op het Improverplatform van Ready2Improve.



Partners



Gefinancierd door
de Europese Unie
NextGenerationEU

AGENTSCHAP
INNOVEREN &
ONDERNEMEN



Vlaanderen
is ondernemen

Immersive Mental Health

Smartphone VR voor psychiatrische patiënten

Geestelijke gezondheid versterken met virtuele omgevingen en wearable technologie



THOMAS
MORE

Resultaten

- Geen significante verschillen in mate van blijdschap of activatieniveau (arousal) na gebruik van smartphone VR. → Hypothese: specifieke app-eigenschappen hebben invloed op de effectiviteit, bv. keuze van de stem, omgeving of het type ontspanningsoefening. Verder onderzoek is nodig om deze hypothese te bevestigen.
- De kwaliteit van de fysiologische data was onvoldoende voor betrouwbare statistische analyses.
- Deelnemers stonden na gebruik neutraal (15/29) of (heel) positief (13/29) tegenover VR en 1 persoon negatief.
- 19/29 deelnemers zouden de app opnieuw gebruiken en zouden deze aanraden aan anderen. De voornaamste redenen om het niet te doen waren het gebruiksgemak (voor een oudere populatie), fysiek ongemak (headset) of omdat ze het niet zinvol vonden.
- De ontspanningstoel blijkt niet voor iedereen weggelegd, maar is nuttig en ontspannend voor voorstanders. Positieve eigenschappen waren de auditieve begeleiding en muziek, ervaring van een ontspannen gevoel (hoewel de data dit niet bevestigen).
- Nood aan meer oefening en ruimere omkadering om technologie te implementeren bij een oudere populatie, bv. workshop voor patiënten.

Besluit

Smartphone VR als ontspanningstoel wordt over het algemeen aanvaard in een psychiatrische populatie door zowel patiënten als zorgprofessionals, maar is geen 'one size fits all' en dus niet bruikbaar voor iedereen. De resultaten konden de effectiviteit van smartphone VR als ontspanningstoel niet bevestigen. Verder onderzoek is nodig om de invloed van specifieke app-kenmerken te begrijpen en om tools meer af te stemmen op de individuele voorkeuren van potentiële gebruikers.

Bezoek onze website voor een meer uitgebreide analyse en verslag.

