

Inzet van VR in onderzoek en therapie bij jeugdigen met een LVB: ervaringen van jeugdigen en professionals

Roel Kooijmans en Sarah Collins, Koraal Strategie en Kennisontwikkeling

Aanleiding

De inzet van Virtual Reality (VR) in de diagnostiek en behandeling van jeugdigen met een LVB is veelbelovend. VR-technologie lijkt goed aan te sluiten bij hun motivatie en mogelijkheden. De toepassing van VR bij kinderen is nauwelijks onderzocht en bij jeugdigen met een LVB is nog helemaal geen grootschalig onderzoek gedaan. Ook worden ervaringen van jeugdigen met een LVB zelden meegenomen in onderzoek.

Potentiële meerwaarde van VR voor jeugdigen met een LVB

Inleven in hypothetische situaties is moeilijk voor veel jeugdigen met een LVB. Tijdens een VR-behandeling hoeven zij zich geen mentale voorstelling te maken van situaties, gebeurtenissen en

mensen. Ze zijn voor hun gevoel daadwerkelijk in de situatie die voor hen lastig is of was. De intense zintuiglijke ervaring sluit goed aan bij de inzichten dat veel jeugdigen met een LVB gebaat zijn bij een minder cognitieve en meer ervaringsgerichte manier van leren. Doordat situaties aangepast en keer op keer herhaald kunnen worden, geeft VR bovendien veel mogelijkheden tot intraineren van vaardigheden.

VR pilots bij Koraal

In verschillende kleine en grotere pilots keken we of VR zijn belofte voor onze doelgroep waar lijkt te maken. We richtten ons hierbij vooral op *haalbaarheid* (lukt het om VR te integreren in behandeling en diagnostiek?) en *beleving* (wat vinden jeugdigen en professionals van het gebruik van VR?).

Pilot 1: inzet van VR in rollenspellen door vaktherapeuten

Aanleiding

Vaktherapeuten van Koraal zetten rollenspellen in voor beeldvorming en therapie. In diagnostiek om zicht te krijgen op interpersoonlijke vaardigheden van jeugdigen, en in behandeling als middel om geleerde vaardigheden in te trainen. Veel jeugdigen met een LVB hebben moeite met inleven in een hypothetische therapeut-cliënt oefensituatie zoals in een rollenspel.



Opzet

In een regulier diagnostiek- of behandeltraject werden ‘traditionele’ rollenspel-oefeningen vervangen door een rollenspel in een virtuele omgeving. Met het CleVR platform konden jeugdigen in verschillend gesimuleerde omgevingen oefenen, waarbij de interactie in de virtuele omgeving werd vormgegeven door de therapeut. Ervaringen van jeugdigen en therapeuten werden uitgebreid opgehaald.

Resultaten

- Emoties en spanning oproepen gaat in een virtueel rollenspel erg makkelijk!
- De meeste jeugdigen ervaren echt *present* te zijn in de VR wereld.
- Jeugdigen vinden werken met VR motive-rend.
- Meeste behandelaars zien mogelijkheden.
- Bedienen van de apparatuur vereist oefening.
- Mogelijkheden voor interactie mogen van be-handelaars en jeugdigen uitgebreider.
- Sommige jeugdigen vinden de avatars en graphics niet realistisch genoeg.
- Een enkeling ervaarde ‘motion sickness’.

Pilot 3: VR om kinderen te helpen spanning te signaleren en reguleren

Aanleiding

Bij SI-therapie leren kinderen o.a. hoe ze spanning in hun lijf kunnen voelen en hoe ze daarmee om kunnen gaan. VR geeft mogelijkheden om zowel spanning op te wekken als reguleren.

Opzet

Met een 'standaard' gaming VR-set (Oculus Quest 2) werden betaalde apps uit de Oculus Quest Store uitgetest (bv Fruit Ninja, Bogo, Table Tennis).

Resultaten

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Spanning (angst, opwinding, nervositeit) opwekken gaat makkelijk, ook met eenvoudige games. Standaard VR apparatuur geeft al veel mogelijkheden en is makkelijk in gebruik. | <p>minder goed aan dan actieve ontspanning (ervaren, oefeningen).</p> <p>Meeste off-the-shelf apps zijn onvoldoende passend bij (on)mogelijkheden LVB jeugdigen.</p> |
|--|--|

Pilot 4: VR om sociale informatieverwerking te meten: TrySpace

Aanleiding

De Hondenberg (Koraal) en 's Heeren Loo deden mee aan het TrySpace onderzoek van de Universiteit van Utrecht. De onderzoekers kijken of VR ingezet kan worden om sociale informatieverkingsstrategieën van jeugdigen met een LVB betrouwbaar en valide in kaart kunnen worden gebracht.

Opzet

Parallel aan het valideringsonderzoek deden De Hondsbeg en 's Heerenloo een kwalitatief onderzoek naar de ervaringen van (14) jeugdigen met een LVB met de inzet van VR.

Resultaten

Meeste jeugdigen:	Sommige jeugdigen:
- Leuk!! Het spelelement maakt het motiverender dan 'gewone' therapie. - Levensecht, je kunt je goed inleven. - Met een VR bril op is het makkelijker om over gevoelens te praten.	- De graphics zijn minder geavanceerd dan in VR gaming. Dat maakt het een beetje saai voor ervaren gamers. En het voelt dan niet echt. - Het is 'awkard' om met een niet-echte persoon te praten.

Pilot 2: inzet van VR bij prikangst

Aanleiding

Voor metabolen- of genetisch onderzoek moeten veel jeugdigen bij De Hondsborg bloed afstaan. Sommige jeugdigen hebben hiervoor zoveel angst dat het bij hen niet lukt om bloed te prikken.

Opzet

Jeugdigen met extreme prikangst—bij wie het op een andere manier niet was gelukt om bloed te prikken—doorliepen een protocol waarbij VR werd ingezet ter ontspanning en afleiding.

Opbrengsten

- Spanning neemt af door VR filmpjes.
- Bij 2 van de 6 kinderen met ernstige prikangst is het met VR gelukt om bloed af te nemen.
- Kun je laten zien hoe je je nu voelt?
- [onderzoeker zet kruisje op de plek die jeugdige aanwijst]
- 
- Helemaal **niet** spannend
- Een **beetje** spannend
- Best **wel** spannend
- Heel **erg** spannend
- Bij 4 kinderen zorgt VR er niet voor dat het gelukt is om bloed af te nemen.
 - De fysieke prikkels die bij bloedprikken komen kijken interfereren met de ontspanning door VR. Door de aanraking 'zijn kinderen terug in het hier en nu' en neemt de angst weer toe.
 - De VR procedure neemt te veel tijd in beslag in vergelijking met de reguliere procedure. Dat maakt het duur in verhouding tot de opbrengst.

Kun je laten zien hoe je je nu voelt?

[onderzoeker zet kuisje op de plek die jeugdige aanwijst]

					
Helemaal <i>niet</i> spannend	Een <i>beetje</i> spannend	<i>Best wel</i> spannend	<i>Heel erg</i> spannend		



Ok, nu wil ik je nog een paar dingen vragen.

- Heb je de prik gevoeld? Ja / Nee
- Wat heb je gevoeld?
 - ☐ Niks
 - ☐ Een klein prikje
 - ☐ Een verterende prik
 - ☐ Een afschuwelijke prik
- Als je nog een keer bloed moet prikken, wil je
 - ☐ Ja
 - ☐ Maakt me niet uit
 - ☐ Nee

Eventuele opmerkingen of observaties: _____

Is het wat?

De resultaten van de pilots zijn bemoedigend. VR maakt zijn potentieel voor het grootste deel waar: jeugdigen kunnen zich makkelijk inleven, ze vinden het een leuk medium en spanning en emoties worden gemakkelijk opgeroepen.

Wel is het nog zoeken naar goede toepassingen en bestaan er nog geen VR behandelprotocollen voor deze doelgroep. Het bedienen van de apparatuur vergt oefening.

What's next?

De eerste helft van 2023 blijft Koraal zoeken naar innovatieve VR toepassingen. Dit voorjaar start een n=1 pilot waarbij VR wordt geïntegreerd in bestaande CGT protocollen. Er wordt o.a. nagedacht over VR exposure als aanvulling op reguliere traumabehandeling en bij de behandeling van sociale angst. In september kijken we hoe nu verder met VR binnen Koraal.

Publicatie: Kooijmans, R., & Westera, J. (2023). Ervaringen van jeugdigen en professionals met het inzetten van Virtual Reality in onderzoek en behandeling. *Onderzoek en Praktijk*, 21(1), 4-12.