

Immersive Care Virtuele spiegeltherapie

RESEARCH
@THOMAS MORE

DOEL

Potentieel van virtuele spiegeltherapie bij CVA-patiënten verkennen.

IMMERSIEVE TECHNOLOGIE

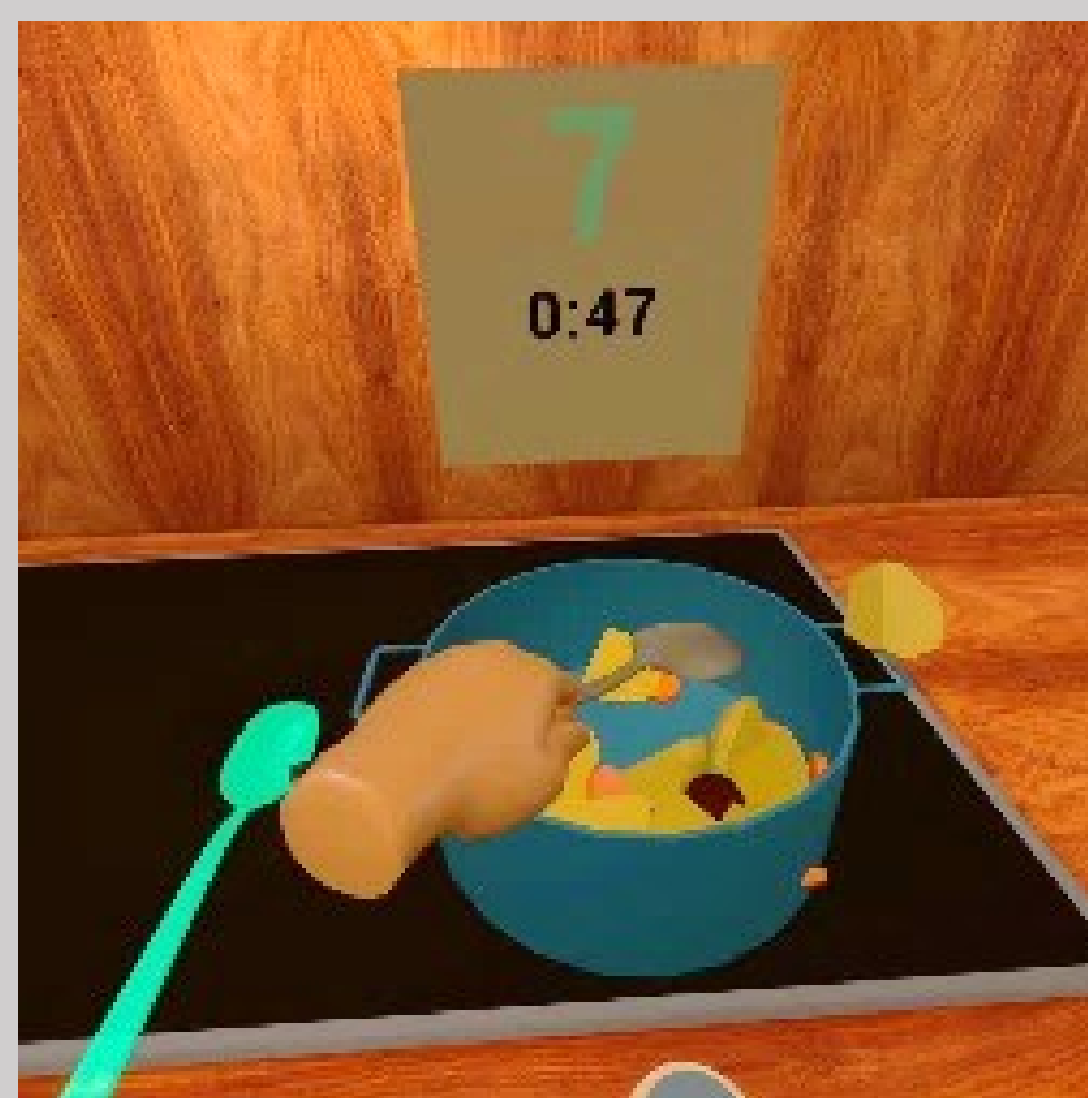
Type: Virtual Reality (VR)

Hardware: Oculus Quest

Applicatie:

Prototype (OneBonsai)

- Handtracking
- 4 ADL-activiteiten



INTERVENTIE

8 sessies (15 min): virtuele spiegeltherapie

AANTAL DEELNEMERS

10 CVA-patiënten + 8 therapeuten

RESULTATEN

Attitude t.o.v. gebruik VR

Positieve attitude:

- Afname angst
- Kennisopbouw
- Toekomstperspectief indien optimalisatie



Tevredenheid

Pluspunten

- + Mooie, realistische virtuele omgeving
- + Vernieuwend
- + Spiegeleffect
- + Meer aandacht voor aangedane zijde
- + Repetitiviteit van oefeningen
- + Fun-factor
- + Afwisseling
- + Motiverend

Werkpunten

- VR-bril: lange opstartprocedure, problemen met streaming
- Applicatie: bugs, knoppen
- Voelt nog niet hetzelfde als gewone spiegeltherapie met suboptimaal therapie-effect tot gevolg
- Bruikbaarheid in chronische fase

Tolerantie

Geen ernstige nevenwerkingen, soms lichte symptomen van 'cybersickness'.

Invloed therapie op pijn in aangedane arm/hand

Geen eenduidig effect. Bij veel pijn, wel afname merkbaar.

BESLUIT

Virtuele spiegeltherapie heeft toekomstperspectief, maar verdere optimalisatie is nodig om het volledige potentieel ervan te kunnen benutten.