

Augmented en Virtual Reality voor Revalidatie van Visuospatieel Neglect: Perspectieven van Behandelaren (eerste resultaten)

E. Bousché *¹, M.D.J. Bakker*^{1,2}, H. Huygelier^{1,3}, A.F.T. Ten Brink¹, M.S. Holstege², T.C.W. Nijboer^{1,4}, Knowledge Broker Neglect Study Group

KnowledgeBrokers Neglect Study Group: Eugenie Brinkhof - fysiotherapeut, Oscar Haver – revalidatie arts, Marike Jansen - ergotherapeut, Cindy van de Moosdijk – neuropsycholoog, Anja Timmerarends-van Eck - verpleegkundig specialist

¹ Experimentele Psychologie, Helmholtz Instituut, Universiteit Utrecht, Utrecht, Nederland.
² Department of Research, Treatment and Advice Center, Omring, Hoorn, The Netherlands
³ Brain and Cognition, KU Leuven, Leuven, België
⁴ Kenniscentrum Revalidatiegeneeskunde, Brain Center Rudolf Magnus, Universitair Medisch Centrum Utrecht, Universiteit Utrecht en De Hoogstraat Revalidatie, Nederland
 * Gedeeld eerste auteurschap



Achtergrond

Visuospatieel neglect is een veelvoorkomende aandachtsstoornis bij CVA-patiënten en heeft zeer negatieve impact op herstel, zelfstandigheid, dagelijks leven en mantelzorgerlast. Belangrijk is adequate behandeling, door de behandeling te verbeteren a.d.h.v. de laatste inzichten en wetenschappelijk onderzoek. Intensivering van de zorg gaat helaas gepaard met het in acht nemen van het gebrek aan extra behandeluren. Gelukkig liggen er veel mogelijkheden bij nieuwe technologie, zoals Virtual Reality en Augmented Reality. Wat vinden behandelaren van het inzetten van deze nieuwe technologie als therapie voor neglect?

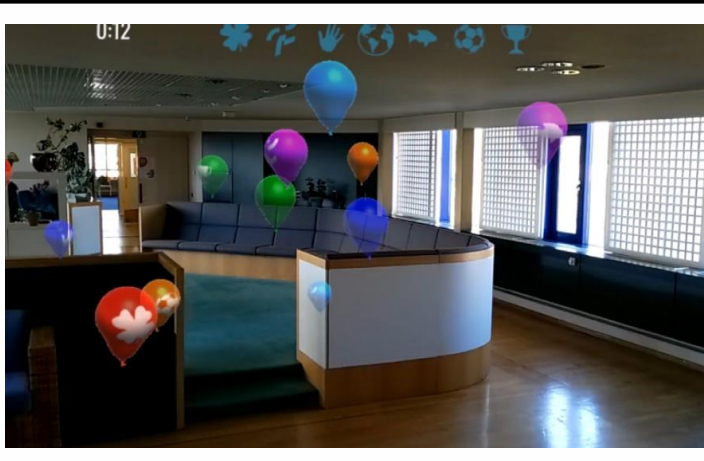
Doel

Onderzoeken wat behandelaren (therapeuten) vinden van AR en VR Serious Games bij de behandeling van neglect.

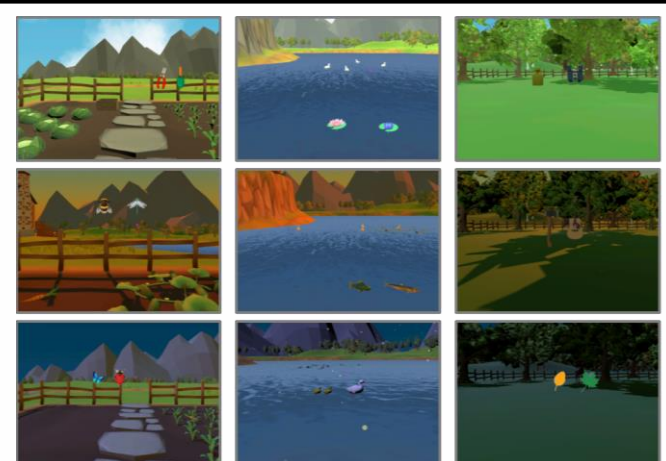
Methoden



AR Museum
zoek naar virtuele schilderijen in de eigen omgeving.



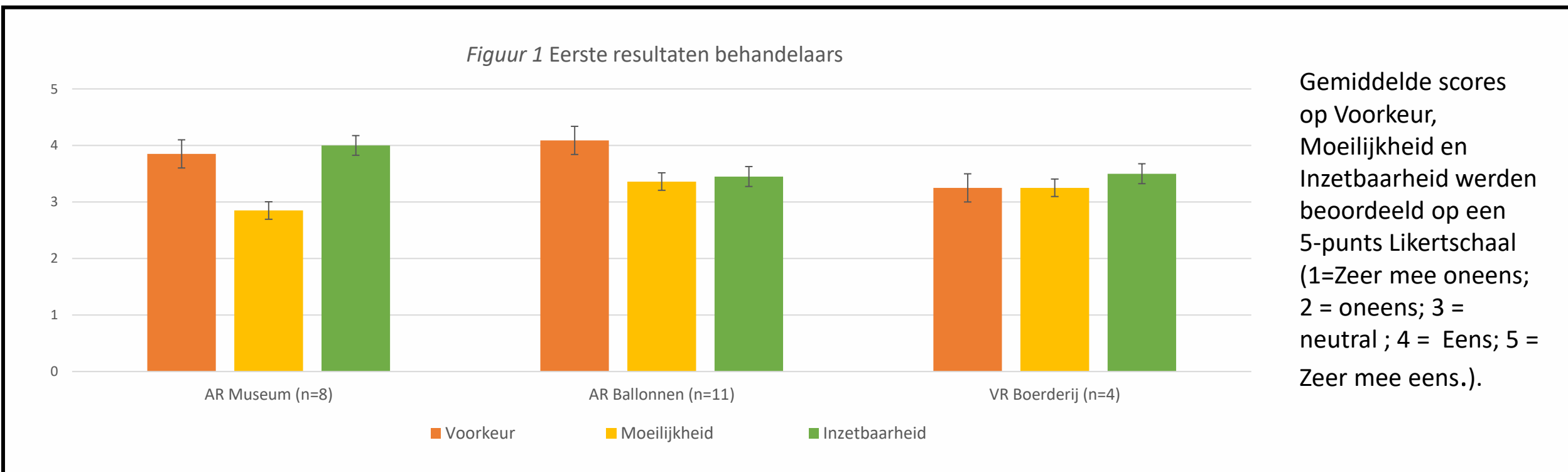
AR Ballonnen
o.a. zoek alle ballonnen en prik ze lek.



VR Boerderij
o.a. verzamel alle bladeren om herten te voeren.

- 15 behandelaren (ergotherapeuten, psychologen, logopedisten en fysiotherapeuten)
- Zij speelden AR museum, AR ballonnen, VR boerderij.
- Achteraf interview met als topics: Gebruikerservaringen en inzetbaarheid in revalidatie.
- **Voorkeur** "Ik vind het spel leuk." **Moeilijkheid** "Ik vond het spel moeilijk." **Inzetbaarheid** "Dit spel kunnen we inzetten als therapie voor neglect."

Resultaten



Discussie

Behandelaren evalueerden de drie Serious Games neutraal tot positief op vlak van **voorkeur, moeilijkheid** en **inzetbaarheid**, wat duidt op positieve evaluatie van AR en VR. Verder onderzoek dient na te gaan in welke mate **AR** versus **VR** hierin verschillen. De perspectieven van **patiënten** en hun **naasten** worden nog onderzocht en zullen inzicht geven in de implementatie van **AR** en **VR** als behandeltechniek.