



IMMERSIVE
HEALTHCARE
TECHNOLOGIES

WEIßBUCH

Virtuelle Realität für die
psychische gesundheit

Was sind die Virtuelle Realität-Expositionstherapien (VRE) ?



EINE BEHANDLUNG MIT
BEWIESENER WIRKSAMKEIT

EINE MEHRFACHE
THERAPEUTISCHE BEHANDLUNG

THERAPIEN FÜR ALLE
ZUGÄNGLICH

ANPASSUNGSFÄHIGE
TECHNOLOGIE

L'AVENIR DES THÉRAPIES NON
MÉDICAMENTEUSES

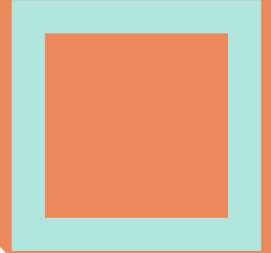


MENTALE GESUNDHEIT 2.0

Die psychische Gesundheit bezieht sich auf den Bereich der öffentlichen Gesundheit, der sich mit psychischen Störungen befasst. Die Auswirkungen auf das Funktionieren der Individuen sind erheblich und erfordern angepasste Behandlungsansätze. Heute befindet sich dieser Bereich in einem Umstrukturierungsprozess mit einem Fokus auf nicht-medikamentöse Alternativen. In diesem Sinne richten sich die Blicke und Hoffnungen auf neue Technologien, die mit der Entwicklung der E-Gesundheit auf den Ruf reagieren. Unter den führenden Techniken stehen virtuelle Realitätstherapien im Vordergrund.

DIE TERV: NEUE ANSÄTZE

Synthesiert kann virtuelle Realität als eine Anwendung definiert werden, die es einem Benutzer ermöglicht, mit einer virtuellen Umgebung zu interagieren. Im therapeutischen Kontext stellt die virtuelle Realität eine alternative und optimierte Methode der Exposition dar, die auf den Grundsätzen der kognitiven Verhaltenstherapie basiert. Es handelt sich um kurze Therapien, die auf dem „Hier und Jetzt“ beruhen. Sie erfordern den Einsatz spezifischer Geräte, um die Patienten in Umgebungen zu versetzen, in denen sensorische Reize integriert sind, die das Auftreten von dysfunktionalen Emotionen, Verhaltensweisen und Gedanken hervorrufen, um eine Desensibilisierung zu bewirken.



INHALTSVER ZEICHNIS

01

VRE

Definition, Techniken, Vorteile und wissenschaftliche Forschung

02

WERDEN SIE EIN EXPERTE THERAPEUT

Wie, welche ausbildungen und warum es zu werden?

03

IMMERSION IN VR

Entdeckung der VR-Umgebungen von C2Care in bildern

04

C2CARE IHR PARTNER

Die verschiedenen bereiche unseres angebots

TEIL I

THERAPIEN DURCH
VIRTUELLE
REALITÄTSBEHANDLUNG



WAS SIND VRE?

Die kognitiv-behavioralen Therapien (KBT) sind derzeit die einzigen Therapien, die wissenschaftlich validiert sind. Sie werden von der Höheren Gesundheitsbehörde empfohlen und verwenden kognitive und behaviorale Methoden zur Behandlung psychischer Störungen. Dabei ist die Gewöhnung ein wichtiger psychophysiologischer Mechanismus, der durch die Exposition hervorgerufen wird. Das Prinzip ist einfach: Der Patient wird schrittweise mit den Reizen konfrontiert, die dysfunktionale Emotionen, Kognitionen und Verhaltensweisen auslösen, bis diese schließlich verschwinden. Es handelt sich um eine Gegenkonditionierung, die durch das neue Lernen erzeugt wird.

Bis vor kurzem gab es zwei Expositionstechniken: die Imagination und die In Vivo-Exposition, bei der der Patient realen Reizen ausgesetzt wird. Diese Techniken führen jedoch zu komplexen Anwendungen, insbesondere aufgrund der Zugänglichkeit der Umgebungen. Kliniker und Forscher wandten sich daher mit Erfolg der virtuellen Realität zu, um diese Mängel zu beheben. Diese Technologie ermöglicht es, Expositionssituationen unendlich zu replizieren und gleichzeitig die therapeutischen Vorteile der In Vivo-Exposition beizubehalten. So entstand die vierte Welle der kognitiv-behavioralen Therapien unter dem Namen der Expositionstherapie mit virtueller Realität (VRE).

Die Techniken der VRE

Aktivierung des limbischen systems

Bei der exposition gegenüber synthetischen stimuli

Graduierung

Mit einer schrittweisen exposition gegenüber den reizen.



Gewohnheit

Exposition bis zur signifikanten verringerung der dysfunktionalen reaktion.

Wiederholung

Bis zur auslöschung der dysfunktionalen reaktion

Die Vorteile der Virtuelle Realität



EFFEKTIVITÄT

Therapeutische vorteile wie bei der InVivo-Therapie



SCHNELLIGKEIT

Bedeutende Zeitersparnis



ERGONOMISCH

Multifaktorieller Gebrauch



KONTROLLIERBARKEIT

Maximierte supervision für den Therapeuten



VERTRAULICHKEIT

Immersion vom Büro des Therapeuten aus



ZUGÄNGLICHKEIT

Unmittelbarkeit der Exposition



SICHERHEIT

Sichere Umgebungen, nicht reale Gefahr



SPIELERISCH

Fördert das therapeutische Engagement

Wissenschaftliche Forschung zu den VRE

Virtuelle Realität (VR) bereichert die wissenschaftliche Forschung durch neue Paradigmen, die die **Mensch-Maschine-Interaktion** einbeziehen

Im Bereich der **Psychopathologie** nehmen die Studien, die virtuelle Realität (VR) zu therapeutischen Zwecken einsetzen, immer mehr zu und liefern **überzeugende Ergebnisse**. Das Hauptinteresse besteht darin, die **in der virtuellen Welt gewonnenen Erkenntnisse auf das tägliche Umfeld der Patienten zu übertragen**.

Das Anwendungsfeld ist groß, und die Experimente haben sich im Laufe der Jahre vervielfacht.

Die überzeugenden Ergebnisse bieten eine wissenschaftliche Garantie für diese Methode, die in ihren klinischen Anwendungen stetig wächst.



RESSOURCEN ZU ANGSTSTÖRUNGEN

Phobien

- *Prinzipielle Studie, Agoraphobie (North, 1994)*
Signifikante Verringerung von Angst und Vermeidung
- *Akrophobie (Emmelkamp, 2002) TERV VS TCC*
Gleiche Wirksamkeit
- *Arachnophobie (Garcia-Palacios, 2003)*
Signifikante Verringerung der Angst und der Vermeidung Erhalt der Ergebnisse nach 6 Monaten
- *Soziale Phobie (Geraets, 2019)*
Signifikante Verringerung der Angst in Bezug auf soziale Interaktionen, depressive Symptome und signifikante Verbesserung der Lebensqualität.

Posttraumatische Belastungsstörungen

- *Vietnamkrieg-Veteranen (Rothbaum, 2011)*
Signifikante Verringerung der Angst- und Depressionssymptome, die aufrechterhalten wurden.
■
- *(Roy, 2016)*
Signifikante Reduktion der Aktivität der Amygdala bei Kriegstraumata.

RESSOURCEN ZU SÜCHTEN

Substanzen

- *Tabak (Lee et al. 2003)*

Die Exposition in virtuo war ebenso effektiv wie die in vivo Exposition zur Förderung des Cravings.

- *lkohol (Ghita, 2018)*

TERV ist wirksam auf kurze und lange Sicht, Aufrechterhaltung der Abstinenz nach +3 Jahren.

- *Alkohol (Cho et al., 2008)*

Die Motivation zur Veränderung war signifikant höher in der TERV-Gruppe im Vergleich zur klassischen Therapie.

Glücksspiel

- *(Chretien, 2018)*

Die Aktualisierung dysfunktionaler Gedanken war signifikant effektiver durch VR im Vergleich zu Vorstellungskraft.

TEIL II

Werden Sie ein
Experten-Therapeut für
Virtuelle Realität



Die dringend empfohlene Ausbildung

Um die Expositionssoftware in der virtuellen Realität effizient zu nutzen, wird dringend empfohlen, Kenntnisse in Verhaltenstechniken zu haben.

Besonders wichtig sind die Expositionstechniken, die die theoretischen Grundlagen bilden, die in der Praxis der VRET (Therapien durch virtuelle Exposition) am wichtigsten sein werden. Einige VRET-Schulungen vermitteln neben den spezifischen Methoden der virtuellen Realität auch die notwendigen Voraussetzungen in kognitiv-behavioralen Therapien.

Die Schulungen:

Online-Schulung, Dauer 2 Stunden (technisch und medizinisch)

Präsenzschulung für Einrichtungen, Halbtagesschulung, Dauer 3,5 Stunden (technisch und medizinisch)

Warum ein Therapeut für Virtuelle Realität werden?

Heute wird die psychische Gesundheit immer mehr von den öffentlichen Behörden berücksichtigt. Die Auswirkungen psychischer Störungen werden endlich als eigenständige Krankheit anerkannt. Diese Anerkennung führt zur Vermehrung von Behandlungseinrichtungen und der Ausbildung von Fachkräften im Gesundheitswesen. Die virtuelle Realität ist voll und ganz in die kognitiv-behavioralen Therapien integriert, die als einzige Therapie mit wissenschaftlicher Validität anerkannt sind.

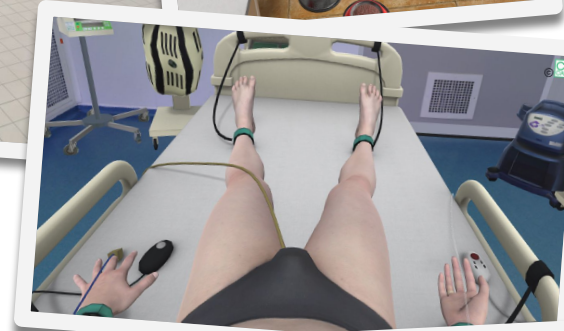
Die virtuelle Realität bietet eine Vielzahl von Expositionsumgebungen, die die Mängel der In-Vivo-Exposition ausgleichen. Vom Büro des Therapeuten aus kann der Patient virtuell einer Flugreise, einer Aussicht von einem Hochhaus, einer Begegnung mit einer Spinne oder einer maximalen Entspannungsumgebung ausgesetzt werden, ohne durch die schwer zugänglichen oder gar unmöglichen realen Umgebungen und/oder phobogenen Reize Zeit zu verlieren.

Nicht-medikamentöse Therapien sind auf dem Vormarsch, und das aus gutem Grund... Angesichts der schädlichen Folgen medikamentöser Behandlungen suchen sowohl Fachleute als auch Patienten nach alternativen Lösungen. Die TERV passen sich diesem Ansatz an und bereichern die Therapeuten, die in diesem Bereich ausgebildet sind, mit diesem Label.

TEIL III

Immersion in virtuelle
Umgebungen





Die Virtual-Reality-Expositionstherapien (VRET) basieren auf den Expositionsprinzipien der kognitiven Verhaltenstherapien.

Die Patienten werden über längere Zeiträume und wiederholt in virtuelle Situationen versetzt, die aufgrund ihrer angstauslösenden Eigenschaften aktiv vermieden werden. Der Patient wird allmählich an die virtuellen angstauslösenden Reize gewöhnt und kann durch den Transfer der gelernten Inhalte wieder ein normales Funktionieren erlangen.

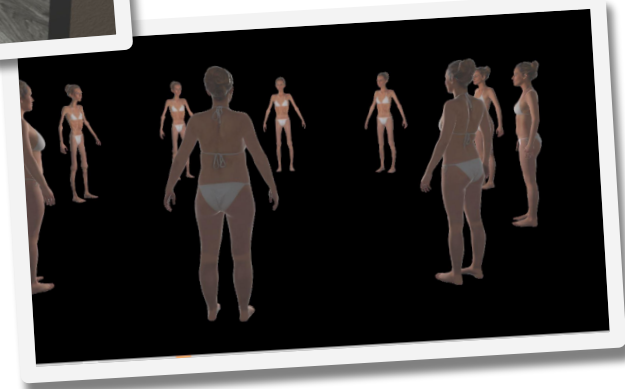
**Soziale Phobie,
Spezifische Phobie,
Agoraphobie,
Posttraumatische
Belastungsstörung**



Virtuelle Umgebungen, die ökologische Situationen nachbilden, in denen Hinweise auf Craving (dringender Wunsch, zu konsumieren/Verhalten auszuführen) platziert wurden, ermöglichen es dem Patienten, sich seinen Schwierigkeiten zu stellen.

Durch die Exposition gegenüber dem Objekt und/oder den Hinweisen auf die Sucht wird der Therapeut nicht nur an den aktiven kognitiven Prozessen arbeiten, sondern auch an dem problematischen Verhalten, indem er die entsprechenden Methoden zur Bewältigung der Sucht zur Verfügung stellt.

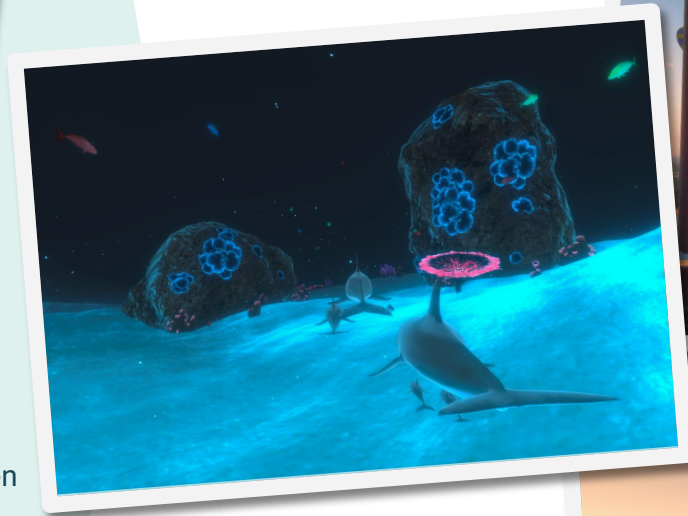
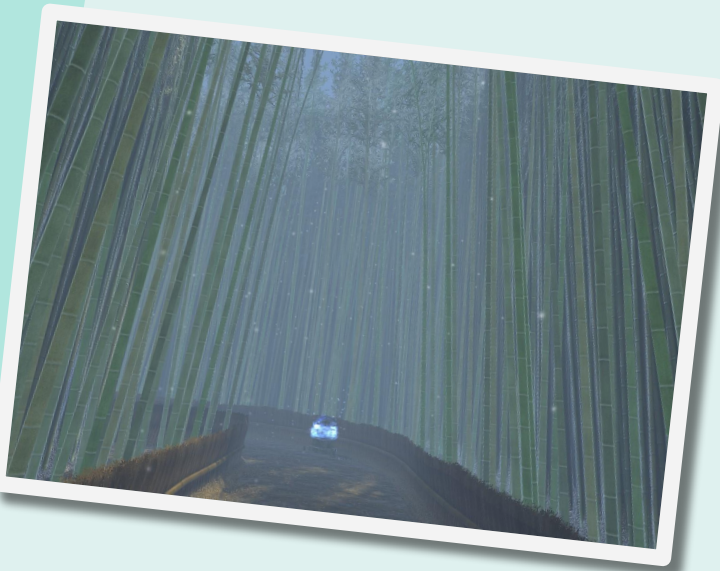
Sucht nach Substanzen und Glücksspiel



Arbeiten Sie an der Dysmorphophobie mit dem Silhouetten-Test, der für eine in virtuo Bewertung reproduziert wurde. Die Immersion fördert die Genauigkeit der Bewertung und bietet ein zusätzliches qualitatives diagnostisches Werkzeug. Mit diesem Test können Sie die Schwere der Dysmorphophobie bewerten oder irrationale Erwartungen aufdecken.

Diese Anwendung ermöglicht es auch, das Bewusstsein für die Störung zu erhöhen, indem der Patient mit seiner realen Silhouette im Vergleich zur selbst wahrgenommenen Silhouette konfrontiert wird.

Essstörungen Dysmorphophobie



Die zahlreichen angebotenen Umgebungen ermöglichen es Ihnen, positive Emotionen zu wecken und einen Zustand der Ruhe zu fördern. Optimieren Sie Ihre Sitzungen in Achtsamkeit, Sophrologie, Hypnose und Entspannung mit Umgebungen, die aus der Zusammenarbeit zwischen unserem wissenschaftlichen Team und Spezialisten hervorgegangen sind.

Ob die Symptome von Stress und Angst einen pathologischen Charakter annehmen oder lediglich einen Schatten im Alltag Ihrer Patienten darstellen, C2Hypno wird Sie bei ihrer Behandlung unterstützen.

Entspannung Hypnose

TEIL IV

C2Care Ihr Partner für
VRE



ÜBER DIE AUTOREN

Wir entwickeln therapeutische Software auf Basis von Expositionstherapien, unter Beratung von universitären medizinischen Teams und Gesundheitsfachleuten.

Wir haben mehrere Behandlungsmodule, eine Telekonsultationsplattform entwickelt und streben an, neue innovative Lösungen zu entwickeln, immer mit dem Ziel, den Zugang zur Gesundheitsversorgung, insbesondere zur psychischen Gesundheit, zu erleichtern.

UNSERE LÖSUNGEN

+250 VR-Umgebungen



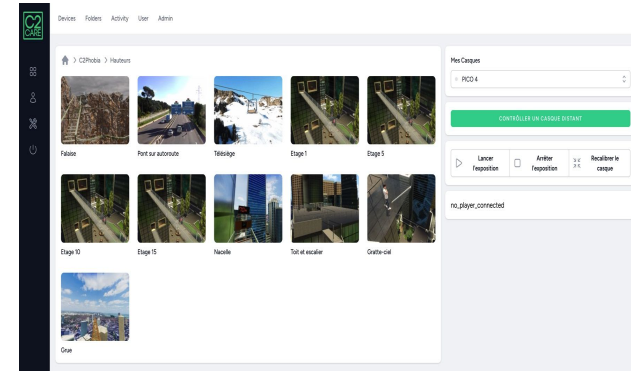
- Entwickelt in Zusammenarbeit mit über 25 akademischen Teams
- Personalisierbare VR-Szenen je nach Patient
- Patientenüberwachung

Schlüsselfertige VR-Trainings



- Unterstützung für eine schnelle und einfache Integration
- Präsenz- oder Fernunterricht

AppC2Care zur Erleichterung der Nutzung der Software

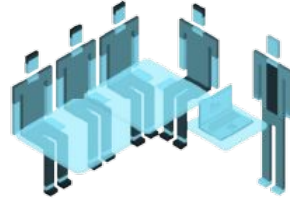


- Eine dedizierte Plattform für den Therapeuten
- Erleichterung des Starts und der Überwachung von Expositionen
- Zugang zu allen Umgebungen

Vielfältige Nutzungsszenarien



Individuell

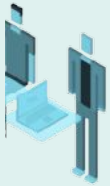


Gruppentherapie



Fernberatung

Lösungen, die auf Gesundheitsfachkräfte zugeschnitten sind



Privatpraxis



Gesundheitseinrichtungen



Verschiedene Einrichtungen

DANKE

Haben Sie Fragen?



sales@c2.care

+33 (0)4 83 57 51 58
101 Avenue Desmazures
83110 Sanary-sur-mer
FRANCE

<https://c2.care>

