

DiSCoVR

Dynamische Interactieve Sociale Cognitietraining in Virtual Reality

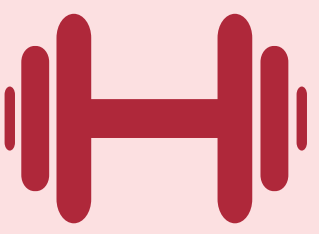
Saskia Nijman, Wim Veling, Chris Geraets,
André Aleman & Marieke Pijnenborg
Contact: saskia.nijman@ggzdrenthe.nl



Sociale Cognitie



Problemen in de sociale cognitie komen vaak voor bij mensen met een psychotische stoornis. Door een verminderd vermogen om andere mensen te begrijpen en sociale situaties in te schatten worden problemen in het functioneren veroorzaakt, bv. moeite met het vinden van een baan en het hebben en houden van relaties.



Omdat problemen in de sociale cognitie dus een verstoring effect op iemands kwaliteit van leven kunnen hebben, zijn er trainingen ontwikkeld die als doel hebben om sociale cognitie te verbeteren. Dit type interventie wordt Sociale Cognitietraining (SCT) genoemd.



Hoewel SCT sociale cognitie kan verbeteren, lijkt het langetermijneffect van SCT tegen te vallen. Een mogelijke verklaring hiervoor is dat de gebruikte materialen (bv. slides, foto's, en stripjes) onvoldoende lijken op echte, dagelijkse sociale situaties.

Kracht van VR

In DiSCoVR wordt Virtual Reality (VR) gebruikt om Sociale Cognitietraining (SCT) te geven. Op die manier kunnen mensen oefenen met sociale situaties die veel meer lijken op de echte wereld dan bij conventionele methoden. VR is een middel dat een krachtige extra dimensie aan behandelingen kan toevoegen. Dit geldt voor SCT voor mensen met een psychotische stoornis, maar ook voor andere behandelingen en voor andere doelgroepen. Voordelen van VR zijn onder andere:



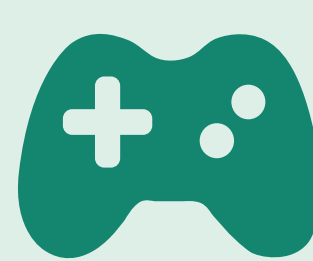
Realistisch

VR voelt echt, en is immersief.



Flexibel

VR kan in verschillende klinische settings en doelgroepen worden ingezet.



Interactief

De virtuele omgeving en de mensen daarin reageren op jouw acties.



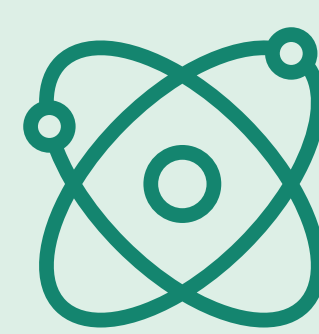
Op maat

De virtuele omgevingen zijn in grote mate aan te passen aan het individu.



Praktisch

In een gewone behandelkamer kun je dingen simuleren die 'in het echt' onmogelijk/zeldzaam zijn.



Wetenschappelijke waarde

VR kan unieke informatie geven (bv. leercurve, hartslag, kijkgedrag) over of en hoe behandelingen werken.

Over de training

DiSCoVR is een Virtual Reality-training die bestaat uit 16 individuele sessies, gericht op het verbeteren van sociale cognitie. De training bestaat uit drie modules:



Emotieherkenning

Herkennen van emoties bij virtuele personen.



Sociale Perceptie & Theory of Mind

Observeren van interacties en inschatten wat anderen denken, voelen en bedoelen.



Sociale Interactie

Door met avatars te praten oefenen met sociale interactie

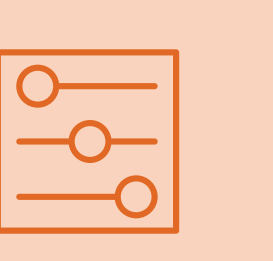
Hierbij wordt gebruik gemaakt van de volgende technieken:



Herhaaldelijk oefenen in VR



Coaching & begeleiding van therapeut



Afstemming op niveau, voorkeuren & situatie van persoon



Leren & oefenen van strategieën



Graduele opbouw van complexiteit



Oefenen in dagelijks leven

