



VIN virtuell Invertierte Neurotherapie Spiegel- plus Spieleweltentherapie

Die Behandlung von Menschen mit chronischen Schmerzen erfolgt vorwiegend medikamentös. Eine zusätzliche Möglichkeit wird mit der Virtuell Invertierten Neurotherapie (VIN) erprobt. Ziel des Projektes ist es, VIN mit Hilfe von Virtueller Realität als Heimanwendungsprogramm auf Akzeptanz und Anwendbarkeit zu untersuchen. Die Wirkung von Spiegeltherapie und VR-Spielewelten-Therapie wird kombiniert und das reale Umfeld einbezogen.

»Die Spiegeltherapie
in die virtuelle Welt überführen«

Interview mit Stephan Kirchner, VIN-Ideengeber, Doktorand und wissenschaftlicher Projektmitarbeiter am Institut für Gesundheits- und Pflegewissenschaft der Medizinischen Fakultät der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg, Lehrkraft für besondere Aufgaben der Ernst-Abbe-Hochschule Jena und

PD Dr. Susanne Saal, Projektleiterin am Institut für Gesundheits- und Pflegewissenschaft der Medizinischen Fakultät der Martin-Luther-Universität Halle Wittenberg und Professorin für Physiotherapie im Fachbereich Gesundheit und Pflege der Ernst-Abbe-Hochschule Jena



PD Dr. Susanne Saal



Stephan Kirchner

Was macht VIN?

VIN richtet sich an Menschen mit chronischen Schmerzen des Bewegungssystems. Die Schmerzchronifizierung ist noch nicht ganz geklärt. Man geht u.a. davon aus, dass anhaltende Schmerzen zu einer Übersensibilität für Reize im Gehirn führen, die den Schmerz aufrechterhält ohne organischen Grund. VIN setzt hier an. In einer virtuellen Umgebung werden spiegelverkehrt Bewegungsaufgaben gelöst. Diese Anforderung an das Gehirn beeinflusst das Schmerzempfinden. Die Bewegungsaufgaben werden durch eine Patientenschulung ergänzt.

Wie kam es zur Idee?

Die Idee, die Spiegeltherapie in die virtuelle Welt zu überführen, kam aus der eigenen therapeutischen Erfahrung. Bei der virtuellen Umsetzung hat man mehr Bewegungsspielraum. Der Spieleansatz wirkt positiv auf die Übungsintensität und Motivation.

Was ist Ihr Alleinstellungsmerkmal?

VIN bietet eine allmähliche Steigerung der Bewegungsaufgaben. Auch binden wir die reale Patientenwelt und eine Patientenschulung ein. Die bisher bekannten virtuellen Verfahren sind in der Regel Einzelmaßnahmen.

Mit welchen Partnern arbeiten Sie zusammen?

Virtual Lounge ist unser Partner in der technischen Entwicklung. Wir tauschen uns intensiv zur Gestaltung des technischen Prototypen und binden auch regelmäßig Patient:innen und Therapeut:innen in Workshops und Nutzerbefragungen ein.

Welche Herausforderungen mussten Sie überwinden?

Den Bürgermeister:innen geht es um eine bessere Vernetzung. Die anfängliche Sorge, ein virtuelles und reales Umfeld zusammenzubringen, hat unser Praxispartner bereits gelöst. Am Ende entscheidet die Akzeptanz der Patient:innen über den Erfolg der Anwendung.

Welchen Nutzen haben die Patient:innen von Ihrer Lösung?

Die Spiegeltherapie entfaltet ihren Nutzen nur beim intensiven Trainieren. Der Spieleansatz erleichtert das Dran-

bleiben an der Therapie. VIN kann eigenständig zu Hause durchgeführt werden. Damit geben wir dem Patient:innen ein Stück Kontrolle über ihre Gesundheit zurück.

Auf welche Faktoren kommt es an für Ihren Erfolg?

Es braucht aufgeschlossene Therapeut:innen und Patient:innen, sich aktiv an der Machbarkeitsstudie beteiligen. Am Ende geht es um Wirksamkeit und Wirtschaftlichkeit. Wir setzen auf die spätere Anerkennung als Medizinprodukt.

Was wünschen Sie sich von der Politik?

Die hohen Eigenanteile der KMUs bei der öffentlichen Förderung erschwert die Suche nach Partnern. Wir müssen zu einer Beschleunigung in der Entwicklung von Innovationen kommen. Die Bewilligungszeiträume sind zu lang. Wir brauchen viel mehr Therapeut:innen mit einer hochschulischen Qualifikation, damit solche Therapieinnovationen zeitnah den Patient:innen zu Gute kommen. Deutschland ist das einzige Land in der Europaregion, in dem Therapeut:innen keine hochschulische Ausbildung brauchen, um Patient:innen behandeln zu dürfen.

Welche Vision haben Sie für das Jahr 2030?

2030 haben wir ein Medizinprodukt entwickelt, das von den Krankenkassen vergütet wird. Es gibt ein Gesundheitssystem, in dem alle Gesundheitsberufe gemeinsam auf Augenhöhe die Gesundheitsversorgung an den Bedürfnissen der Patient:innen ausrichten.

PROJEKTPARTNER/TEAM:

VirtuaLounge GmbH
Irina Shiyonov, Denis Shiyonov
www.virtualounge.de

Institut für Gesundheits- und Pflegewissenschaft
PD Dr. Susanne Saal, Stephan Kirchner
www.medizin.uni-halle.de

TDG-Ansprechpartner
Dr. Karsten Schwarz

PROJEKTINFORMATIONEN

Laufzeit 11/2021 - 10/2023
Vorhabenskosten 200.000 Euro