

Pressemeldung

Linderung chronischer Schmerzen und Entspannung durch Virtuelle Realität

München, 7.3.2016.

Klinische Studien und Labor-Untersuchungen aus den USA bestätigen den positiven Einfluss von Virtual Reality Applikationen bei der Schmerztherapie. Danach wirken virtuelle Welten wohltuend auf Schmerzpatienten mit akuten oder chronischen Schmerzen. Die Patienten berichten von einer erheblichen Erleichterung und Reduzierung ihres Schmerzes während des Ausflugs in die virtuelle Welt.

Das Münchener Startup, die highlewelt GmbH, stellt für die Schmerztherapie und zur Entspannung seine highsam App vor. Sie ist kostenlos und sowohl im AppStore für iPhones, als auch über die Website des Herstellers (www.highlewelt.com) für Android Smartphones verfügbar. Für die Nutzung reichen ein aktuelles Smartphone, die highsam App und eine preiswerte VR-Brille.

Durch Blicksteuerung wählt der Nutzer in der App eine der definierten, virtuellen Welten. Zur Auswahl stehen mehrere animierte Szenen wie z.B. Strand, Flusslauf, Waldlichtung, Feuerwerk oder auch eine Unterwasser-Welt.

Der beruhigende und schmerzlindernde Effekt, den die highsam App erzeugt, entsteht durch das Betrachten der virtuellen Welten und durch die dazu gehörigen Klänge. Schon nach 5 Minuten ist der Effekt spürbar, vorausgesetzt, man lässt sich nicht von äußeren Faktoren stören und ablenken. Deswegen empfiehlt der Hersteller auch die Nutzung von Kopfhörern, am besten mit Geräusch-Unterdrückung.

Wer für den Start in die virtuelle Realität noch auf der Suche nach der passenden Erstausrüstung ist, wird beim App-Herausgeber highlewelt fündig: mit dem „VR-highset“ liefert er eine technisch überzeugende und dennoch preiswerte VR-Brille, die direkt unter www.highlewelt.com bestellbar ist. Außerdem gibt es das VR-highset in den Museumshops des Deutschen Museums und natürlich auch über die Shops anderer VR-Brillen-Hersteller.

Pressekontakt:

Jürgen Funk, Geschäftsführer
www.highlewelt.com

Quellen:

Hunter G. Hoffman: *Virtual Reality Therapy*. Published by: Scientific American; New York, USA; August 2004; page 58 ff.:

- “Patients can get relief from pain or overcome their phobias by immersing themselves in computer-generated worlds”

Hunter G. Hoffman; Gloria T. Chambers; Walter J. Meyer III; Lisa L. Arceneaux; William J. Russell; Eric J. Seibel; Todd L. Richards; Sam R. Sharar; David R. Patterson (University of Washington, Seattle, WA, USA and University of Texas Medical Branch, Galveston TX, USA):

Virtual Reality as an Adjunctive Non-pharmacologic Analgesic for Acute Burn Pain During Medical Procedures; Published by The Society of Behavioral Medicine, USA 2011:

- „Burn patients report 35–50% reductions in procedural pain while in a distracting immersive virtual reality, and fMRI brain scans show associated reductions in pain-related brain activity during VR”.
- “VR distraction appears to be most effective for patients with the highest pain intensity levels. VR is thought to reduce pain by directing patients’ attention into the virtual world, leaving less attention available to process incoming neural signals from pain receptors.“