



CONNECT

Immersive Therapie gegen Angststörungen

Hintergrund

In Zusammenarbeit mit dem Deutschen Zentrum für Neurodegenerative Erkrankungen und der Charité wurde das Projekt neomento im Jahr 2017 ins Leben gerufen. Dabei handelt es sich um einen neuartigen, auf klinischen Erkenntnissen basierenden Therapieansatz, der durch Fördermittel der EU und des Bundes vorangetrieben wurde. Der Erfolg des Projekts ist maßgeblich darauf zurückzuführen, dass die neomento GmbH eine enge Kooperation zwischen Entwicklern, Forschern und Therapeuten pflegt und den Fokus stets auf den Anwendern bzw. Betroffenen liegt. Dabei greift das Start-up auf seine gewaltige Erfahrung und Expertise im Bereich klinischer Forschung und Anwendung, sowie VR-Entwicklung, Informationstechnologie sowie Messdiagnostik zurück. Das Ziel ist es das Potential von VR-Therapien zu verdeutlichen und eine sinnvolle Übersetzung therapeutischer Konzepte in praxistaugliche Technologien zu bieten, die weit mehr als eine Substitution von in vivo Therapien darstellen.

Virtual Reality Expositionstherapie

Statistiken zur Folge leiden 10 bis 14 Prozent aller Menschen mindestens einmal in ihrem Leben unter Angststörungen, die sich in unterschiedlichen Ausprägungen von sozialer Angst oder Agoraphobie über Depressionen bis hin zu posttraumatischen Belastungsstörungen äußern können. Wenn ein Mensch Angst erlebt, wird das Stress- und Angstsystem im Körper aktiviert und der gesamte Organismus in Alarmbereitschaft versetzt. Dabei werden die Informationen von den Sinnesorganen an das Gehirn weitergeleitet und dabei einerseits unbewusst und andererseits bewusst verarbeitet.

Die unbewusste Verarbeitung geschieht deutlich schneller und führt zur Amygdala, die einen enormen Einfluss auf die Gefühlsverarbeitung und das Erkennen von Gefahrenquellen hat. Hier werden die Angst- und Stressreaktionen ausgelöst. Hält dieser Prozess und die Erregung über einen längeren Zeitraum an, kann dies maßgeblich zur Entwicklung einer Angststörung im Gehirn beitragen.

Die bewusste Verarbeitung und Einschätzung der Situation der über Augen und Ohren empfangenen Informationen dauert deutlich länger und löst ebenfalls abhängig von der jeweiligen individuellen Bewertung eine entsprechende körperliche Reaktion aus.

Generell können Angststörungen durch negative bzw. traumatische Erfahrungen sowie durch langanhaltende Belastungs- oder Überforderungssituationen entstehen, die Betroffene dauerhaft einem hohen Stressniveau, andauernden Selbstzweifeln und Hilflosigkeit aussetzen.



Your Connection
to MedTech & Pharma
Expertise

Das Projekt neomento zielt darauf ab praxistaugliche, immersive Technologien zu entwickeln, die verschiedene angstauslösende Szenarien fokussieren und Betroffenen bei der Konfrontation mit den eigenen Ängsten in einer sicheren Umgebung unterstützen soll. Dazu zählen VR Szenarien aus dem Bereich der sozialen Interaktion, Alltagsherausforderungen und dem Umgang mit Aggressionen oder Stress. Auch Mittelpunktsszenarien oder der Umgang mit Angstzuständen im Kontext mit öffentlichen Plätzen oder Verkehrsmitteln können mit der neomento Therapie angegangen werden.

Wichtig ist dem Start-up dabei vor allem die Nähe zu Patienten und Therapeuten, um gezielt die Umsetzbarkeit hochwertiger in vivo Therapien zu fördern und das Erreichen der Therapieziele effizient und nachhaltig zu gewährleisten. Für die Durchführung einer neomento VR Therapie werden eine VR-Brille, ein Therapeuten PC sowie die unternehmenseigene Therapiesoftware benötigt. Die Software ist dabei das Herzstück für die klinisch und technologisch akkurate Umsetzung evidenzbasierter VR-Therapie. Auf den zwei Displays der VR-Brille wird während der Therapie das binokulare Sehen nachgeahmt, sodass das jeweilige angstauslösende Szenario um den Nutzer generiert und simuliert wird. Durch integrierte Kopfhörer wird zudem eine passende Geräuschkulisse abgespielt und das Eintauchen in die virtuelle Welt zu verstärken. Der größte Vorteil dabei ist, dass man Betroffene in eine kontrollierbare, als real empfundene Realität eintauchen lassen kann und dadurch ein enormes therapeutisches Potential ausschöpfen kann.

Der Ablauf ist dabei simple. Zunächst wählen Patient und Therapeut gemeinsam ein passendes Szenario aus und passen dieses individuell an den Therapiestatus und -ziele an. Daraufhin wird die Sitzung gestartet und der Patient taucht in die virtuelle Welt ein, während der Therapeut die Möglichkeit hat die Exposition zu steuern. Am Ende werden die Sitzung und der Umgang mit der Simulation ausgewertet und besprochen. Durch das Eintauchen in die Simulation erhalten Therapeut und Patient Erkenntnisse über das Verhalten, die Emotionen und die Gedanken des Betroffenen während der Stresssituation, da das Gesehene nicht nur passiv wahrgenommen sondern aktiv erlebt wird.

Das Team der neomento GmbH hegt einen hohen Anspruch an Wirksamkeit, Praxistauglichkeit und Qualität. Durch die Konstellation aus Psychologen, Wissenschaftlern, Software-Entwicklern und Designern werden virtuelle Erlebnisse basierend auf fundierten Erkenntnissen und Erfahrungen der modernen Psychotherapie und Therapieforschung in bundesweiten Projekten.

Sie interessieren sich für Virtual Reality Therapien und möchten mehr über Anwendungsgebiete, Durchführung und die Vorteile erfahren? Wir haben für Sie einige internationale Unternehmen im Kontext der VR Therapie recherchiert. Werfen Sie einen Blick darauf - arcoro verbindet Ideen, Unternehmen und Innovationen.



Your Connection
to MedTech & Pharma
Expertise

UNTERNEHMEN	STANDORT	WEBSITE	FACHBEREICH
neomento GmbH	Deutschland	https://neomento.de/	VR-Therapie
Sympatient GmbH	Deutschland	https://invirto.de/	VR-Therapie
IVPNetworks GmbH	Deutschland	https://www.novego.de/	VR-Therapie
VR Coach GmbH	Österreich	https://www.vr-coach.at/	VR-Therapie

Sie bevorzugen einen direkten Ansprechpartner mit umfangreicher Expertise und Erfahrung?
Auch hier haben wir Ihnen eine kleine Übersicht erstellt:

FACHSPEZIALIST	POSITION	FACHBEREICH
Philipp Stepnicka	CEO neomento GmbH	VR Expositionstherapie
Michael Altenhofer	CEO VR Coach GmbH	VR Expositionstherapie
Julian Angern	Co-Founder & Managing Director Product	VR Therapie (DIGA)

© arcoro GmbH • www.arcoro.de



Your Connection
to MedTech & Pharma
Expertise