

ProVoiceVR – Virtuelle Realität als Schlüssel zum Transfer in der Stimmtherapie?

Jannis Hansa, MSc. & Prof. Dr. Hilke Hansen

HINTERGRUND

Problematik: Der Transfer erlernter Verhaltensweisen stellt in der logopädischen (Stimm-)Therapie oft eine große Herausforderung dar. Therapie- und Alltagssituationen unterscheiden sich meist so sehr, dass Übungen nur schwer in den stressigen Alltag übertragbar sind.

Lösungsansatz: Mittels Virtual Reality (VR) können beliebige Situationen simuliert, modifiziert und gesteuert werden. Mit der ProVoiceVR-Anwendung werden in der Therapie relevante Alltagssituationen erzeugt, in denen Patient*innen mit und ohne Stressoren üben, Feedback erhalten und somit wichtige Verhaltensweisen leichter übertragen können.

Forschungsfrage: Wie beurteilen Stimmtherapeut*innen und Stimmpatient*innen die Einsatzmöglichkeiten von VR in der Stimmtherapie?

METHODEN

Erprobung

- 7 Therapeut*innen
- 13 Patient*innen
- 3 TE pro Patient*in mit Einsatz des Prototypen

Interviews

- Leitfadengestützt
 - Dauer: 45-90 min
- Ziele:
- Evaluation des Mehrwerts
 - Identifikation von Entwicklungsbedarfen

Auswertung

- Qualitative Inhaltsanalyse
- Feedback strukturieren
- Neue Funktionen und Verbesserungen planen



Drei Kernpotenziale von VR in der Stimmtherapie wurden von den Befragten beschrieben:

ERGEBNISSE

Effektives Üben des Transfers in relevanten Alltagssituationen

„Es hat die Therapiestunde auch bereichert, weil wir das so nicht hätten simulieren können. Ich wusste ja, dass das jetzt nur eine simulierte Situation war, aber man konnte sich darauf einlassen und die dann irgendwie auch als halb real wahrnehmen und das hat einen Unterschied mit meiner Situation gemacht, ob ich Dinge nur [meiner Therapeutin] normal erzählt habe, oder ob da eben dieses Team simuliert wurde. Wir hatten schon beide das Gefühl, dass das wirklich auch Effekte dann zur Folge hatte, dass ich dann, nachdem ich mich ein bisschen eingewöhnt hatte, sagen konnte: *Ich kann es jetzt etwas besser.*“ (Pat. 11)

„Die große Chance ist, Alltagssituationen zu simulieren, die man sonst in der Therapie definitiv nicht simulieren könnte.“ (Pat. 2)

„Ich finde, dass es eben Rollenspiele und Transfer erleichtert, weil ich sonst zum Beispiel alleine als Therapeut eine Gruppe spielen muss. Das ist nicht so einfach.“ (Th. 1)

Identifikation ungünstiger Verhaltensweisen durch Beobachtung in der Simulation

„Für MICH ist das Spannende, dass ICH als Therapeutin die Patienten in diesem Moment erleben, mitkriegen und korrigieren kann und die einfach in diese andere Welt tatsächlich mehr abtauchen und dadurch körperlich ein anderes Spannungsmuster zeigen, als sie es hier in der Therapie machen würden.“ (Th. 5)

„Natürlich ist das hilfreich. Ich wäre in dem Therapieraum NIE so hergepaßt und hätte mir jetzt einen Kurs vorgestellt mit der Haltung, wie ich es tatsächlich habe, wenn ich vor einer Gruppe sitze. Und das hat eben durch die Brille... da wurde Atmosphäre und Situation geschaffen. Und das ist sonst nicht herzustellen, denke ich. Dafür ist es viel zu nett in so einem Therapieraum.“ (Pat. 12)

Einfache Anwendung von Biofeedbackmethoden

„Ich finde es während des Übens gut, eine schnelle Rückmeldung eingependelt zu bekommen. Also nicht, dass das Gerät das hinterher auswertet und mir sagt, wie ich WAR, sondern eben, dass es schon eine Rückmeldung über bestimmte Parameter in Echtzeit gibt, damit ich das direkt anpassen und üben kann.“ (Pat. 11)

„Also wenn ich schon so eine Brille mit technischen Möglichkeiten habe, dann möchte ich das auch für Biofeedback nutzen. Gerade für Lautstärke, Sprechstimmlage oder Stimmansätze eignet sich das ja hervorragend. Das mache ich sonst händisch mit *Praat* oder so, aber mit der Brille hätte man ja zum Beispiel die Möglichkeit, sich solche Auswertungen im Nachhinein oder sogar LIVE anzeigen zu lassen.“ (Th. 3)

FAZIT

VR-Technologie kann die logopädische Stimmtherapie auf mehrere Weisen **sinnvoll unterstützen**. Einerseits kann durch die Simulation alltagsnaher Übungssituationen die Kluft zwischen Therapie und Alltag überwunden werden, andererseits bieten VR-Brillen technische Möglichkeiten zur Einbindung von Biofeedbackmethoden.

Mehrere Therapeut*innen beschrieben auch Nutzungsmöglichkeiten für **andere Störungsbilder**, z.B. Redeflussstörungen.

Darüber hinaus wurde umfangreiches Feedback zum erprobten Anwendungsprototypen eingeholt, um diesen an die Bedürfnisse der potenziellen Nutzer*innen anzupassen.

Eine zweite Erprobungsphase mit weiterentwickelter Anwendungs-version erfolgt im Sommer 2024.

KONTAKT

Jannis Hansa, wiss. MA
Hochschule Osnabrück
j.hansa@hs-osnabrueck.de

Besuchen Sie unsere Projektwebseite!
www.ProVoiceVR.de



PARTNER



POSTER-PDF

