

# Vanuit de behandelstoel terug naar het trauma



Sander en Menno Kamphuis | Fotografie: Ellen Nieboer

*Voor de verwerking van een trauma is het niet meer noodzakelijk een bezoek te brengen aan de plek waar het delict plaatsvond. Het opzetten van een Virtual Reality (VR)-bril is voldoende. En dat kan gewoon op de behandelstoel met je eigen therapeut naast je, of zoals in coronatijd, tijdens een onlinetherapie sessie. Het trauma verwerk je in levensechte sessies via VR. LetselschadeNEWS sprak met initiatiefnemers Menno Kamphuis, een van de oprichters van Moovd, en Ad de Jongh, hoogleraar en psycholoog bij psychotraumacentrum PSYTREC, over deze innovatieve behandelmethode.*

Door Floor Verhees

## Hoe zijn jullie met elkaar in contact gekomen?

Menno vertelt: "Zo'n tweeënhalve jaar geleden zijn mijn broer Sander en ik ons bedrijf Moovd gestart. In eerste instantie lag de focus op de ontwikkeling van bedrijfsvideo's, maar door de opdrachten die we kregen, kwamen we in aanraking met VR binnen de zorg. Daar ontdekten we dat we met VR veel meer konden betekenen op het gebied van hulp- en zorgverlening aan mensen. Zo maakten we onder andere een VR-simulatie om gepeste kinderen te helpen. Via deze opdracht kwamen we in contact met Ad de Jongh van PSYTREC." PSYTREC (Psycho Trauma Expertise Centrum) is een gespecialiseerd behandelcentrum in complexe PTSS (posttraumatische stressstoornis). De intensieve traumabehandeling die zij aanbiedt, is gebaseerd op exposure, ofwel het confronteren met de angst met als doel vermindering te doorbreken in combinatie met EMDR (eye movement desensitization and reprocessing). Ad: "Exposure is onderdeel van de hele behandelmethode. De resultaten van exposure in combinatie met EMDR zijn positief bij PTSS."

## Hoe werkt VR bij de behandeling van PTSS?

"We merken dat de VR-bril echt van toegevoegde waarde is, omdat de patiënt beter behandelbaar wordt. Een therapietraject verloopt vervolgens sneller en efficiënter. Dat is zeker

## 'Echte beelden activeren het trauma'

voor de patiënt waardevol, want vaak lopen zij al veel te lang rond met hun PTSS. Een belangrijk onderdeel van de behandeling is het activeren ofwel triggeren van alle zintuigen met betrekking tot herinneringen aan de traumatische gebeurtenissen. Dit proces is nodig om uiteindelijk de angst en het vermijdingsgedrag te kunnen doorbreken. Dit gedeelte van de behandeling noemen we 'exposure'. Tijdens de behandeling merken we dat het reconstrueren van de daarvoor benodigde omgeving van triggers soms lastig of zelfs onmogelijk is. Denk daarbij aan seksueel geweld dat zich bijvoorbeeld heeft voorgedaan op een festivalterrein met veel bezoekers. Voor de verwerking van een trauma kan het essentieel zijn om die triggers, in dit geval al die mensen om je heen, in je behandeling te betrekken, omdat daarmee de traumatische herinnering kan worden geactiveerd, en vervolgens kan worden doorleefd. Toen we in contact kwamen met de broers Kamphuis ging er een nieuwe wereld voor ons open, want er bleek heel veel mogelijk te zijn op het gebied van VR. Inclusief het reconstrueren van bijvoorbeeld zo'n festivalterrein," aldus Ad.

## De VR-bril is niet iets nieuws, toch?

Menno: "Dat klopt, maar wij werken met echt beeldmateriaal en figuren en niet met computeranimaties. Doordat op locatie kan worden gefilmd, is het beeld voor de kijker levensecht en waarheidsgetrouw. Dat betekent dat als je de VR-bril opzet en je bijvoorbeeld de virtuele bruine kroeg binnenstapt, dit ook als realistisch wordt ervaren. De mensen aan de bar, zien er ook echt uit. Zo moet het ook zijn, want we willen de patiënt helpen om terug te keren naar die vervelende situatie." Omdat in principe op iedere locatie gefilmd zou kunnen worden, is het mogelijk specifieke persoonlijke triggers te verwerken in het beeld. Dat kan het kleedje op tafel zijn, een schilderij of het aantal mensen aan de bar. "Het zijn de persoonlijke triggers in een scenario die helpen om datgene wat angstwekkend was voor de patiënt, opnieuw op te roepen. Daardoor kan een patiënt



Ad de Jongh



onder begeleiding van zijn therapeut in kleine stapjes de confrontatie aangaan met situaties die ze eerder vermeden," aldus Ad.

**Wordt met de VR-bril ook het trauma zelf in beeld gebracht?**

"Nee, juist niet, dat zou onnodig confronterend zijn. Het eerste doel van de behandelmethode is de angst voor de herinnering aan hetgeen er gebeurd is, te neutraliseren. Je moet je voorstellen dat iemand met PTSS altijd extra alert is en veel eerder of misschien wel continu angst of gevaar ervaart. Daarnaast is het belangrijk de angst voor dagelijkse situaties te verminderen. Stel iemand is betrokken geweest bij een ernstig auto-ongeluk, dan zal diegene iedere keer als hij in de auto stapt angst hebben dat dit weer zal leiden tot een ongeval. Een autorit is als het ware een levensgevaarlijke onderneming waarbij, in het hoofd van de persoon, op iedere hoek van de straat iets vreselijks dreigt te gebeuren omdat voortdurend de herinnering aan het eerdere auto-ongeluk wordt geactiveerd. Dan stap je dus niet meer in de auto. Dit wil je graag doorbreken door de persoon weer een autorit te laten maken, en niet door de

patiënt met behulp van VR opnieuw een trauma te laten meemaken. De 'exposure' is in dit geval aan het autorijden. Dat doe je in het begin het liefst niet in een auto zelf, dat zou veel te gevaarlijk zijn, maar in de therapiekamer van de psycholoog. Met de VR-bril kan het maken van een autorit net zo lang op een realistische manier worden herhaald totdat in het hoofd van de patiënt het gevaar geweken is, en het rijden in een auto weer als normaal, en niet als angstwekkend wordt ervaren", aldus Ad.

*'Impact is indrukwekkend'*

**Menno, hoe kijk jij naar het effect van de VR-bril?**

"Om goed aan te kunnen sluiten op de vraag van PSYTREC, hebben we eerst praktijkonderzoek gedaan en een aantal groepssessies bijgewoond met vrouwen die slachtoffer waren van misbruik en huiselijk geweld. De toepassing die we ontwikkelden voor deze sessies was vooral gericht op oogcontact. Hiervoor hebben

we verschillende karakteristieken en gezichtsuitdrukkingen gebruikt. Bij aanvang van de eerste sessie durfden de vrouwen geen oogcontact te hebben met een man. Onze aanwezigheid ervoeren sommige deelnemers als zeer ongemakkelijk. Dat was voor ons in het begin ook best moeilijk. Tijdens de sessies werden we geconfronteerd met de impact van de beelden op de slachtoffers. En hoe de behandelend psycholoog dit begeleidde. We zagen ook de verandering na verloop van tijd. Na afloop van de sessies, waarbij gewerkt was met de VR-bril en ons beeldmateriaal, kwamen ze ons zelfs persoonlijk bedanken. Dat was echt indrukwekkend. Voor Sander en mij was toen ook meteen duidelijk dat we hiermee verder wilden gaan. Met ons werk kunnen we echt iets betekenen."

**Hoe ziet de samenwerking eruit voor de toekomst?**

Menno: "Moovd is een enthousiast en ondernemend bedrijf en de samenwerking met PSYTREC willen we zeker verder uitbouwen. We zien nog veel mogelijkheden voor de VR-bril. Voor de toekomst willen we een platform ontwikkelen, vergelijkbaar met Netflix,

met allerlei verschillende scenario's erop voor diverse doelgroepen. Op termijn willen we zoveel mogelijk scenario's op maat kunnen aanbieden. Nu zijn we bijvoorbeeld drukdoende met het uitbreiden van de scenario's specifiek gericht op Corona. Ook hiervoor werken we intensief samen met zorgprofessionals die ons hierbij helpen. Voor zowel zorgverleners als patiënten en betrokkenen is dit een hele heftige tijd en zijn hier zeker ook mensen door getraumatiseerd. Het is voor ons dankbaar werk als we een bijdrage kunnen leveren aan de verwerking hiervan." Ad: "We zijn blij met de samenwerking. Achteraf zou je kunnen zeggen dat het precies het juiste moment is nu met de Coronacrisis. Want door het gebruik van de VR-bril die we nu zelfs middels



online therapie kunnen aanbieden kan de behandeling intensiever, effectiever en daardoor korter worden. Voor onze

patiënten is dat een mooie uitkomst om de behandeling te kunnen voortzetten." ♦

Advertentie

# Heling & Partners

arbeidsdeskundig advies bij letselschade en AOV

