

## angstVRei in die Schule gehen – Virtual-Reality-Anwendung zur Therapie von Schulangst



**Motivation** (Umfang: 300 - 400 Zeichen inkl. Leerzeichen): Welches „Problem“ lag der Forschungs idee zu Grunde? Was/welche Situation soll durch die Forschung verbessert/verändert werden?

Schulvermeidung und Schulangst sind zunehmend häufige, gravierende Phänomene, die zu langfristigen Entwicklungsbeeinträchtigungen bei Kindern und Jugendlichen führen. Ein frühes und niedrigschwelliges Eingreifen ist entscheidend dafür, dies zu verhindern. Es wird vermutet, dass 5 bis 10% der 11 Millionen Schüler in Deutschland an klinisch relevanter Schulangst leiden.

**Ziele und Vorgehen** (Umfang: 700 - 800 Zeichen inkl. Leerzeichen): Geplante Forschungsschritte, geplante Projektziele.

In diesem Projekt wird ein interaktives psychotherapeutisches Spiel entwickelt, das eine Expositionstherapie für Kinder mit Schulangst in einer Virtual-Reality-Umgebung kindgerecht umsetzt. Das VR-Spiel ermöglicht es den Kindern in Zusammenarbeit mit ihren Therapeuten, angstbesetzte Situationen zu erleben, verschiedene Verhaltensweisen auszuprobieren und optimale Handlungsoptionen zu erlernen. Ein Biofeedback-System misst den Stresslevel, um die Exposition anzupassen und die Therapieeffektivität zu evaluieren. Ein digitaler Avatar unterstützt die Kinder, indem er positives Feedback gibt und Mut macht. Die Wirksamkeit der VR-Schulangsttherapie wird in einer Machbarkeitsstudie überprüft.

Entwicklungsbegleitenden werden zudem Akzeptanzfaktoren für diese neue Therapieform bei Schulangst untersucht.

**Innovationen und Perspektiven** (Umfang: 200 - 300 Zeichen inkl. Leerzeichen): Wie könnte es mit den Forschungsergebnissen weitergehen, wer könnte sie wie aufgreifen?

Nach der erfolgreichen Pilotphase eines Demonstrators wird das angstVRei-VR-Spiel zunächst in einer zulassungsfreien Version zur Prävention von Schulangst in den App-Stores angeboten. Parallel dazu wird eine Vollversion als Medizinprodukt für die therapeutische Anwendung vorbereitet. Zudem lässt sich das Konzept des VR-Therapiespiels leicht auf andere Angststörungen übertragen.