

Depressionen erkennen: Der virtuelle Patient

Bericht: Universität Duisburg-Essen

Niedergeschlagen und antriebslos: Auch Kinder und Jugendliche erkranken an Depressionen. Wie sie erkannt und diagnostiziert werden können, lernen angehende Mediziner:innen bald im Gespräch mit virtuellen Charakteren. Das Team des Fachgebiets Medieninformatik | Entertainment Computing an der Universität Duisburg-Essen (UDE) arbeitet dafür eng mit der Kinder- und Jugendpsychiatrie des Universitätsklinikums Essen zusammen. Gefördert wird das Projekt von der Robert-Enke-Stiftung.



Der virtuelle Patient, auch Agent genannt

Grafik: © UDE/AG Masuch

Um komplexe psychische Erkrankungen zu erkennen, trainieren Medizinstudierende und Therapeut:innen in Ausbildung im neuen Projekt **DEVIA*** die behutsame Gesprächsführung mit Kindern und Jugendlichen. „Wir entwickeln dafür eine spielerische Virtual Reality (VR) Applikation mit emotional glaubwürdigen Charakteren“, erklärt Prof. Dr. Maic Masuch, Leiter der Medieninformatik. „Sie soll Medizinstudierenden das Gefühl einer echten Anamnese vermitteln, in der sie lernen, sich empathisch zu verhalten und an der Körpersprache und Mimik der Figuren mögliche Symptome abzulesen.“

Die virtuellen Figuren, auch Agenten genannt, können an Depression, Angststörungen oder Schizophrenie leiden– und so ihre Gesprächspartner:innen vor diagnostische Herausforderun-

gen stellen. „Mit psychisch Erkrankten umzugehen, erfordert viel Übung, Kinder und Jugendliche stellen eine besonders difizile Patientengruppe dar. VR ermöglicht eine immersive Lernumgebung, in der Studierende angstfrei und bestenfalls mit Spaß trainieren können. Da wir sie in die Entwicklung einbeziehen, kennen wir ihre Bedürfnisse und können sie später in der Ausbildung berücksichtigen“, so PD Dr. Gertraud Gradl-Dietsch, Oberärztin der Klinik für Psychiatrie, Psychosomatik und Psychotherapie des Kindes- und Jugendalters.

Ohne die virtuelle Hilfe ist das Sammeln von Gesprächserfahrung im Bereich der Kinder- und Jugendpsychiatrie schwierig, da keine entsprechenden Simulationspatient:innen für Kinder und Jugendliche existieren. Studierende benötigen zwar Erfahrung, um später professionell mit Patient:innen umzugehen, haben aber kaum Möglichkeit diese vorab zu sammeln.

Das Team um Prof. Masuch untersucht auch die Wirkung, die die VR-Patient:innen auf die angehenden Mediziner:innen haben, um die virtuellen Figuren emotional so glaubwürdig wie möglich zu gestalten. Später soll ein vereinfachtes Lernmodul Jugendtrainer*innen aus dem Freizeitsport zur Verfügung gestellt werden, um die Aufmerksamkeit gegenüber ersten Symptomen einer Depression oder anderer psychischer Erkrankungen zu verbessern.

***DEVIA:** Depressive virtuelle Agenten: Entwicklung einer spielerischen VR-Applikation zum Training der Diagnostik psychischer Erkrankungen

Weitere Informationen:

<https://www.ecg.uni-due.de/research/projects/devia.html>

22.08.2023

Cathrin Becker

Universität Duisburg-Essen

www.uni-due.de