







offenbaren, dass es bereits nach 30 Minuten zu einer Ermüdung der Augen kommen kann (Fan et al. 2023), vergleichbar mit Ermüdungserscheinungen herkömmlicher Desktop-Monitore (Marshhev et al. 2021). Wie bei allen präventiven Interventionen kann zudem vermutet werden, dass ein Healthy-User-Effekt vorliegt, bei dem eher User:innen solche Interventionen nutzen, die ohnehin ein positives Gesundheitsverhalten aufweisen.

### Mangel an Forschung und Standards

Anzumerken ist, dass bisher Langzeitstudien fehlen, die bestätigen, wie wirksam solche Interventionen dauerhaft sind. Existieren Studien, so unterscheiden sich diese nicht nur in ihrem Studiendesign (z.B. Methode, Erhebungszeitpunkt und -zeitraum), sondern auch in der Zielgruppe und der damit verbundenen Affinität neuer Technologien. Der Funktionsumfang und die Benutzerfreundlichkeit der untersuchten VR-App(s), die integrierten Gamification-Elemente, aber auch die Anbindung unterschiedlicher Wearable Devices (z.B. VR-Brille) beeinflussen Output und Outcome. Aus diesem Grund sind Metaanalysen kaum möglich. Bisher scheint es keine „Goldstandards“ für die Bewertung solcher Interventionen zu geben, daher ist es schwierig, Studienergebnisse untereinander zu vergleichen und zu verallgemeinern (Chirico et al. 2024).

Zudem scheint es einen hohen quantitativen und qualitativen Forschungsbedarf im Hinblick auf die Akzeptanz zu geben, um Barrieren bezüglich der (dauerhaften) Nutzung solcher neuen Technologien identifizieren zu können (Hosseini et al. 2023). Alles in allem fehlt zudem ein umfassendes Verständnis dafür, wie Selbstwirksamkeit, Motivation und Stimmung die Beziehung zwischen technologischen Interventionen und der Absicht, sich körperlich zu betätigen, vermitteln (Chirico et al. 2024).

### Handlungsbedarf und Potenzial

Zusammenfassend scheinen VR-Trainings- und Fitness-Apps eine innovative Möglichkeit zu sein, um das körperliche Wohlbefinden – nicht nur in Pandemie-Zeiten – zu steigern (Menhas et al. 2023). In Zeiten des Bewegungsmangels, bedingt durch vielfach sitzende Tätigkeiten und den damit verbundenen negativen gesundheitsbezogenen Folgen (etwa zunehmende Fettleibigkeit) sind innovative Lösungen not-

wendig, um Bewegungsförderung attraktiver und ansprechender zu gestalten. Dabei kann das Gefühl von Leistung und Fortschritt, das während VR-Anwendungen entstehen kann, das Selbstwertgefühl und die Motivation von Nutzer:innen steigern. Dies setzt voraus, dass VR-Interventionen auf die spezifischen Anwendungszwecke und jeweilige Zielgruppe abgestimmt werden.

Auch wenn eine Vielzahl an Studien die Wirksamkeit von VR-Anwendungen bestätigen, ist darauf hinzuweisen, dass Wirksamkeit noch längst kein Garant dafür ist, ob VR- und AR-Interventionen wirklich (langfristig) sinnvoll sind. Vielmehr können eine Vielzahl an Faktoren die Wirksamkeit beeinflussen (zu geringe Probandenzahl, enge Zielgruppe, spezifische Studienbedingungen, Studiendesign, Länge des Untersuchungszeitraums etc.).

Zudem sind die Studienergebnisse immer davon abhängig, welche Variablen in die wissenschaftlichen Studien einbezogen wurden. Spezifische kognitive und psychologische Variablen (z.B. Akzeptanz) werden in bisherigen Studien zum aktuellen Zeitpunkt noch unzureichend einbezogen (Chirico et al. 2024). Zum besseren Verständnis sind zudem weitere Erkenntnisse im Hinblick auf die Wirkung von Designmerkmalen der VR-Interventionen notwendig, um die Gesundheit unterschiedlicher Zielgruppen dauerhaft fördern und verbessern zu können (Dermody et al. 2020).

Positive wie negative Auswirkungen auf der körperlichen, psychischen sowie sozialen Ebene sollten für unterschiedliche Zielgruppen, Anwendungsgebiete und Interventionen (bzw. VR-Apps) genauestens analysiert werden, um die (langfristigen) Möglichkeiten und Grenzen transparent gestalten zu können und spezifische Handlungsempfehlungen auszusprechen. Dies setzt eine verstärkte Einheitlichkeit der Bewertungskriterien von VR-Interventionen voraus, um eine Vergleichbarkeit herzustellen. ■

Die Literatur zum Text finden Sie unter [www.mabuse-verlag.de](http://www.mabuse-verlag.de)

### Viviane Scherenberg

ist Dekanin des Fachbereichs „Public Health und Umweltgesundheit“ an der APOLLON Hochschule der Gesundheitswirtschaft in Bremen.  
[viviane.scherenberg@apollon-hochschule.de](mailto:viviane.scherenberg@apollon-hochschule.de)

## Grundlagen der Klinischen Sozialarbeit



Das Handbuch führt erstmals die vielfältigen theoretischen, konzeptionellen, ethischen und methodischen Grundlagen der Klinischen Sozialarbeit zusammen. Zentrale Vertreter:innen bereiten den aktuellen Wissensstand verständlich, prägnant und praxisnah auf und geben Wissenschaftler:innen, Praktiker:innen und Studierenden einen fundierten Überblick über Entwicklung, Ausgestaltung und Perspektiven Klinischer Sozialarbeit.

### Aus dem Inhalt:

- (Selbst-)Verständnis Klinischer Sozialarbeit
- Theoretische Perspektiven
- Konzepte und Methoden der Diagnostik
- Konzepte und Methoden der Intervention
- Arbeitsfelder und Zielgruppen
- Künftige Entwicklungen „Quo Vadis“

2024, 434 Seiten, Hardcover, € 30,00,  
ISBN 978-3-7799-7537-3

[www.juventa.de](http://www.juventa.de) **BELTZ JUVENTA**