De Virtual Reality bril bij beenmergpuncties: Wat vinden patiënten hiervan?

Auteurs: **Evelien de Raad-Meelker**, RN[1], Mariska M.C. van der Lans, RN MSc[1], Sigrid C.J.M. Vervoort, PhD[2], Wendy H. Oldenmenger, RN, PhD[1].
[1]Erasmus MC, Rotterdam; [2]UMC Utrecht.

Introductie

- **Beenmergpuncties** zijn essentieel voor diagnose en monitoring van hematologische aandoeningen.
- Beenmergpuncties zijn **invasief** en gaan vaak gepaard met **pijn en angst**.
- **Een roesje** vermindert ongemak, maar **verhoogt complicatierisico** en **verlengt opnameduur**.
- **Virtual Reality (VR)** is een **evidence-based**, **niet-medicamenteuze interventie** die pijn en angst kan verminderen middels **afleiding**.
- Ondanks de beschikbaarheid van VR is er **weinig bekend** over **gebruik**, **bijwerkingen** en **patiënttevredenheid** tijdens beenmergpuncties. Beenmergpuncties zijn essentieel voor diagnose en monitoring van hematologische aandoeningen.

Doelen

1. **Het doel van het onderzoek is om de haalbaarheid, aanvaardbaarheid en verdraagbaarheid van de VR-bril tijdens beenmergpuncties bij patiënten met een hematologische aandoening te evalueren.**
2. **Daarnaast wordt het verband tussen de bereidheid van patiënten om VR te gebruiken tijdens beenmergpuncties en de factoren die deze beslissing beïnvloeden onderzocht.**

Resultaten

70 geïncludeerde patiënten.

39 patiënten wilden de VR-bril op tijdens de beenmergpunctie.

Voornaamste redenen om VR te weigeren waren: puncties werden goed verdragen en er was geen behoefte aan afleiding.

Integratie in de routinezorg poliklinisch was goed, voor klinisch vraagt dit nog extra aandacht.

Er traden geen VR-gerelateerde bijwerkingen op na VR-gebruik. Daarnaast was er een significante afname in bestaande symptomen na VR-gebruik.

Mediane tevredenheidscore na VR-gebruik was 12.5 (Interkwartielafstand: 11.0-14.0; maximum 16).

Klinische patiënten waren minder bereid om VR te gebruiken dan poliklinische patiënten (Odds ratio: 0.08).

Patiënten met een hogere angst vooraf aan de beenmergpunctie waren meer bereid om VR te gebruiken (Odds ratio: 1.24).

Aanbevelingen

Aanbevelingen voor de klinische praktijk en toekomstig onderzoek

Toekomstig onderzoek: **haalbaarheid** van VR vanuit het **perspectief van zorgprofessionals** onderzoeken en de belemmerende en bevorderende factoren onderzoeken voor de implementatie van VR.

Start de **implementatie van VR in de poliklinische setting**. Poliklinische patiënten zijn meer bereid om VR te gebruiken dan klinische patiënten en hier is de integratie van VR in de routine zorg haalbaar.

Voordat VR **bij klinische patiënten** wordt ingevoerd, dienen eerst **strategieën voor integratie** en **manieren om bereidheid te vergroten** te worden onderzocht.

Conclusie

- Middels afleiding **vergroot VR het comfort** tijdens beenmergpuncties.
- **56%** van de participanten was **bereid om VR te gebruiken**.
- **Hoge verdraagbaarheid** van de VR: **geen matige of ernstige bijwerkingen; patiënttevredenheid was hoog**.
- **Hogere bereidheid** voor VR gebruik bij **poliklinische patiënten** en patiënten met **hogere angst vooraf** aan de beenmergpunctie.
- Bovenstaande bevindingen ondersteunen **gerichte implementatie** en **toekomstige integratie van VR** in de reguliere zorg.

Methode

Design
Kwantitatief en observationeel design.

Populatie en setting
Volwassen patiënten met een hematologische aandoening die een beenmergpunctie krijgen zowel poliklinisch als klinisch in een academisch ziekenhuis.

Datacollectie
Wil de patiënt de VR-bril op tijdens de beenmergpunctie?

☒ **Nee**: Waarom wilt de patiënt de VR-bril niet op de tijdens de beenmergpunctie?

☑ **Ja**:

Virtual Reality Simulator (VRSQ) in het in het Nederlands

VRSQ en de Client Satisfaction Questionnaire-4 in het Nederlands

Analyse
- **Beschrijvende statistiek.**
- Antwoorden op open vraag en veldnotities zijn **gecodeerd en samengevat**.
- Veranderingen in de totaal scores van de VRSQ zijn getoetst met een tweezijdige **Wilcoxon signed-rank test** ($\alpha = 0.05$).
- Het verband tussen de bereidheid van patiënten om VR te gebruiken en de factoren die deze beslissing beïnvloeden is getoetst met een **logistische regressie** ($\alpha = 0.05$).

Evelien de Raad-Meelker RN
Kliniek Hematologie
Erasmus MC, Rotterdam, Nederland
e.meelker@erasmusmc.nl