**Virtuelle Realität als Heilmittel der Zukunft**

Arbeitsblatt (zu S. 63)

|  |  |
| --- | --- |
| Hörverstehen be38jz |  |

1 Höre dir den Sachtext ein- oder zweimal an. Setze dann die fehlenden Wörter in die Lücken ein.

|  |  |
| --- | --- |
| 5  10  15  20  25 | Virtuelle Realität als Heilmittel der Zukunft  Klaus P. leidet unter Ängsten, die teilweise so schlimm sind, dass er sich nicht mehr aus dem Haus *traut*. Vor allem fremde Menschen und enge Räume lassen seinen Puls in die Höhe schnellen und verursachen ein *Engegefühl* in der Brust. Er hat dann Angst zu ersticken.  Hilfe naht in Form von VR-Brillen und Bewegungssensoren. Daniel Freeman ist *Professor*  für klinische Psychologie in Oxford und hat viel Erfahrung in der Behandlung von Angstpatienten. Seine Patienten leiden stark unter ihren *Ängsten* und möchten etwas ändern, scheitern aber immer wieder an der *wirklichen* Welt.  Freeman nutzt Virtual Reality, um seinen Patienten beizubringen, dass ihnen keine *echte* Gefahr droht. Die Patienten wissen, dass das, was sie sehen, nicht echt ist, und können so leichter etwas *ausprobieren*, was sie sich sonst nicht trauen würden. Und Freeman als der behandelnde Arzt kann genau steuern, wie viel er dem jeweiligen Patienten zumuten kann.  Kliniken, die auf virtuelle Realität spezialisiert sind, gibt es bereits seit *20* Jahren, aber erst heute ist die Technik so *preiswert* und ausgereift, dass VR-Brillen in größerem Umfang eingesetzt werden können. Man weiß mittlerweile, dass das, was die Patienten mit Hilfe der VR-Brillen lernen, auch das *Verhalten* in der echten Welt verändert. Was dabei genau im Gehirn abläuft, muss aber noch genauer untersucht werden.  Die Universität O. sucht dafür junge Menschen zwischen 16 und 22 Jahren mit und ohne *Angsterkrankung*, die unter streng wissenschaftlichen Gesichtspunkten VR-Brillen ausprobieren. Wer an der Studie *teilnimmt*, hilft eventuell nicht nur vielen Menschen, ihre Ängste zu überwinden oder überwindet die eigenen Ängste, es gibt zum Dank für die Teilnahme an der Studie auch *Gutscheine* für Online-Spiele. Es lohnt sich also mitzumachen. VR-Brillen könnten mehr erreichen als es heute Medikamente können. Daher sollte die entsprechende Forschung *unterstützt* werden. |