

# Cue-Reaktivität auf konsumassoziierte Stimuli in vivo versus in virtueller Realität bei heroinabhängigen Patient\*innen in Opiatsubstitutionstherapie

Katharina Eidenmüller<sup>1\*</sup>, Falk Kiefer<sup>1</sup>, Bernd Lenz<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Zentralinstitut für Seelische Gesundheit, Mannheim, Deutschland

\* Korrespondenz, E-Mail: [katharina.eidenmueller@zi-mannheim.de](mailto:katharina.eidenmueller@zi-mannheim.de)

© 2025 Katharina Eidenmüller; Lizenznehmer Infinite Science Publishing

Dies ist ein Open-Access-Abstract, das unter den Bedingungen der Creative Commons Attribution License veröffentlicht wird, welche uneingeschränkte Nutzung, Verbreitung und Reproduktion in jedem Medium erlaubt, sofern das Originalwerk ordnungsgemäß zitiert wird. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>)

## Hintergrund und Fragestellung

Heroinabhängigkeit ist eine Erkrankung, die eine große Belastung für Betroffene und deren Angehörige sowie hohe gesellschaftliche Kosten verursacht. Expositionstherapie ist eine etablierte und effektive Methode in der Behandlung von Abhängigkeitserkrankungen. Bei Heroinabhängigkeit wird sie jedoch nur begrenzt eingesetzt, da die Substanz illegal ist und deshalb nicht in ein therapeutisches Setting eingebracht werden kann. Eine in vivo Exposition kann daher lediglich mit konsumassoziierten Reizen erfolgen. Virtuelle Realität (VR) wird zunehmend zur Expositionstherapie bei Abhängigkeitserkrankungen eingesetzt und bietet die Chance, virtuell standardisiert und mit hoher ökologischer Validität mit illegale Substanzen zu exponieren. Bisher fehlen jedoch Studien, die die Anwendbarkeit und Effektivität von VR Exposition bei Heroinabhängigkeit untersuchen. Ziel dieser Studie ist es, zu prüfen, ob VR Exposition und die Exposition mit einem Heroin-Imitat bei heroinabhängigen Proband\*innen Craving erzeugen können, was die Voraussetzung für eine erfolgreiche Implementation in der Psychotherapie ist.

## Methoden

68 heroinabhängige Proband\*innen in Opiatsubstitutionstherapie werden randomisiert zwei Gruppen zugeteilt und entweder eine VR-Exposition mit Heroin (unter Verwendung des Programms VR Coach) oder einer In-vivo-Exposition mit Heroin-Imitat und Spritzbesteck ausgesetzt und das Craving vor, während und nach der Exposition gemessen. Es wird untersucht, ob das Craving jeweils durch die Exposition ansteigt und ob sich die Prä-Post-Differenzen zwischen den Gruppen unterscheiden.

## Ergebnisse

Der Stand des Studienprojekts wird vorgestellt und im Kontext der vorhandenen Literatur diskutiert.

## Diskussion und Schlussfolgerung

Die Ergebnisse können relevante Erkenntnisse zur Etablierung von Expositionstherapie bei Heroinabhängigkeit und zur Anwendung von VR-Technologien in der Behandlung von Abhängigkeitserkrankungen beitragen.

## Offenlegung von Interessenskonflikten sowie Förderungen

Ich bzw. die Koautorinnen und Koautoren erklären, dass während der letzten 3 Jahre keine wirtschaftlichen Vorteile oder persönlichen Verbindungen bestanden, die die Arbeit zum eingereichten Abstract beeinflusst haben könnten.

