

Tabell 3: Vestibulær rehabilitering (VR) i virtuelle omgivelser

Chu et al. 2023 Can Virtual Reality-Assisted Therapy Offer Additional Benefits to Patients with Vestibular Disorders Compared with Conventional Vestibular Physical Therapy? A Meta-analyses 20 studier hvorav 15 RCT-er N: 968	Hensikt undersøke om bruk av virtuelle virkemidler i VR gir «noe ekstra» i behandling av perifer og sentral vestibulær dysfunksjon. Inkludert (alder; kjønn; diagnose): gj.sn. 54 år; 57% kvinner; perifer vestibulopati, sentral vestibulær og neurologisk sykdom. Metaanalyse Livskvalitet og balanse ved virtuell VR versus tradisjonell VR. Oppsummert Trening i virtuelle omgivelser påvirker livskvalitet mer effektivt enn tradisjonell VR. Effekten vedvarte (målt etter 6 måneder). Balanse ser ikke ut til å påvirkes spesielt. Virtuelle virkemidler tilfører «noe ekstra» i rehabilitering av perifere vestibulære tilstander. Evidensen er noe mer usikker for sentrale tilstander. Videre forskning RCT-er av bedre kvalitet der utfallsmål og behandling er standardisert.
Heffernan et al. 2021 Virtual and augmented reality in the vestibular rehabilitation of peripheral vestibular disorders: systematic review and meta-analysis 5 RCT-er N: 204	Hensikt Vurdere nytte ved å benytte ulike typer virtuelle omgivelser i VR ved perifer vestibulopati i et kort- og langtidsperspektiv. Inkludert (alder; kjønn; diagnose): 42-77 år; 53% kvinner; vestibulopati (10 ulike diagnoser). Metaanalyse Livskvalitet ved virtuell VR etter 3 måneder. Oppsummert VR i virtuelle omgivelser viste bedring i livskvalitet hos deltakere med moderat til alvorlig redusert livskvalitet sammenlignet med andre og ulike intervensjoner, undersøkt 0-3 måneder etter intervensjon. Trening i virtuelle omgivelser økte tilliten til egen balanse sammenlignet med tradisjonell VR. Rapporterte bivirkninger (kvalme, syns- og orienteringsevne) er av forbigående karakter. Evidensen er relativt sikker for pasienter med langvarig svimmelhet. Resultatene må tolkes med forsiktighet for de andre diagnosegruppene. Videre forskning Mer forskning av høy kvalitet.
Xie et al. 2021 Virtual Reality for Vestibular Rehabilitation: A Systematic Review 10 studier, hvorav 6 RCT-er RCT N: 241	Hensikt Sammenligne effekten av VR i virtuelle omgivelser med tradisjonell VR for pasienter med svimmelhet. Inkludert (alder; kjønn; diagnose.): Gj.sn. 60 år; flest kvinner; kronisk vestibulopati, eldre m ensidig vestibulopati (UVH). Metaanalyse Ikke aktuelt. Oppsummert Evidens for at VR i virtuelle omgivelser er nyttig sammenlignet med tradisjonell VR. Konklusjon må betraktes som foreløpige. Videre forskning Studiene har gjennomgående metodiske svakheter (inkludjonskriterier, homogenitet, kontrollgrupper og utfallsmål). Fremtidig forskning må ta høyde for disse begrensningene.
Kinne et al. 2019 Effectiveness of home-based virtual reality on vestibular rehabilitation outcomes: a systematic review 6 RCT-er, 1 "case series" N: 331	Hensikt Undersøke effekt av hjemmebasert trening i virtuelle omgivelser på vestibulære utfallsmål. Inkludert (alder; kjønn; diagnose): 40-80 år; flest kvinner; vestibulopati. Metaanalyse Ikke aktuelt. Oppsummert Hjemmebasert trening i virtuelle omgivelser reduserer svimmelhet, bedrer blikkstabilitet og postural kontroll like effektivt som tradisjonell VR. Treningen oppleves mer motiverende og mindre trettende. Denne formen for VR kan være en effektiv tilnærming ved vestibulopati. Videre forskning Finne den mest effektive treningsprotokollen for bruk av virtuelle virkemidler. Langtidseffekter bør undersøkes.