



30 de pacienti de la Spitalul Clinic de Recuperare din Cluj-Napoca sunt tratati de durere cronica prin intermediul imaginilor virtuale. Studiul, coordonat de Raluca Igna, doctorand la Facultatea de Psihologie, i-ar putea ajuta pe toti cei care sufera de dureri cronice sa se vindece prin sedinte de terapie bazata pe tehnologia 3D. Cu patima unui jucator infocat, barbatul tinteste cu mouse-ul cativa pinguini. Conectat printr-o casca la un joc animat, se straduieste sa nu-i scape niciun pinguin din cale. La o prima vedere, necunoscatorii ar putea spune ca este vorba de un joc video. Diferenta este, insa, ca actiunea se petrece intr-un cabinet medical al Spitalului de Recuperare in Cluj-Napoca, iar cel care trage in personajele negative din imagine este un bolnav internat aflat in perioada de recuperare dupa o operatie de hernie de disc. Stefan Cadar este unul dintre subiectii inclusi intr-un studiu inedit, prin care se incearca vindecarea persoanelor ce sufera de durere cronica, prin intermediul tehnologiei 3D. Pentru prima data in Romania, Raluca Igna, doctorand la Facultatea de Psihologie din Cluj-Napoca, foloseste in sedintele de psihoterapie transpunerea in lumea virtuala, care ii ajuta pe pacienti sa isi distraga atentia de la durere. Studiul se desfasoara la Spitalul de Recuperare din Cluj-Napoca, pe 30 de pacienti internati aici. Toti bolnavii sufera de dureri cronice lombare. Durerea, inlocuita cu alte activitati. Premisa de la care a pornit tanara in studiul pentru lucrarea de doctorat este aceea ca durerea cronica nu poate fi tratata cu medicamente.

Tratamentul medicamentos nu are o eficienta atat de mare, pentru ca nu actioneaza asupra componentelor psihologice

”, spune Raluca Igna. Astfel, prin sedinte de terapie cognitiv-comportamentala, bolnavii sunt invatati sa nu dea atentie durerii, prin desfasurarea de alte activitati, care sa le sustraga atentia. In cadrul acestor sedinte, a fost introdusa si componenta de realitate virtuala. “

Prin conectarea bolnavului la tehnologia 3D, ii demonstrez acestuia mai concret ca, daca nu isi aloca resursele de atentie pe durere, va putea sa o ignore incet-incet

”, explica coordonatoarea studiului. Mecanismul pe care se bazeaza realitatea virtuala este distragerea attentionala. In momentul in care pacientul este introdus in aceasta realitate virtuala, resursele sale attentionale sunt indreptate asupra activitatii pe care o face in acest mediu virtual, si nu asupra durerii resimtite.

Tratamentul se poate implementa in spitale. O sedinta in sine dureaza 50 de minute, insa este suficient un interval de 10-15 minute ca bolnavul sa fie introdus in realitatea 3D. “

Este un joc repetitiv, astfel ca exista riscul ca acesta sa se plictiseasca

”, arata tanara cercetatoare. Pentru ca experimentul sa fie dus la bun sfarsit, este nevoie de un soft cu imagini virtuale, un laptop si o casca speciala, ce-i permite pacientului sa fie introdus in lumea tridimensionala. Programul poate fi folosit si acasa, insa este important ca pacientul sa fie invatat mai intai sa il foloseasca. “

Practic, este o alternativa la o activitate placuta, cum ar fi vizionarea unui film

”, adauga Raluca Igna. Rezultatele studiului vor fi date publicitatii la inceputul anului viitor, dupa ce vor fi comparate doua loturi de pacienti, primii 30 tratati prin tehnologia 3D, iar urmasorii 300 prin sedinta de terapie cognitiv-comportamentala simpla.

sursa:

citynews.ro