

## با ایکس باکس هم می شود به جنگ سرطان رفت

محققین کشورمان با استفاده از فناوری های مجازی به کار رفته در کنسول های بازی، موفق به کاهش سطح اضطراب و افسردگی در بیماران سرطانی شده اند.

به گزارش خبرگزاری ایسکانیوز، واقعیت مجازی اصطلاحی کاملاً جدید در حوزه صنعت سلامت است و قدمت آن به کمتر از دو دهه می رسد. در این فناوری، کاربر نه تنها احساس حضور فیزیکی در دنیای مجازی می کند بلکه می تواند با آن محیط، تعامل سازنده ای نیز برقرار کند.

نتایج تحقیقات نشان می دهند که استفاده از واقعیت مجازی به عنوان ابزاری نوین در انواع بازتوانی ها، درمان های علوم اعصاب، اختلالات روانی نظیر انواع دردها، استرس ها، ترس ها و همچنین در آموزش های نوین پزشکی همچون آموزش اعمال جراحی مورد توجه بسیاری قرار گرفته است.

یکی از کاربردهای مهم واقعیت مجازی در دنیا، کمک به بیمارانی است که با بیماری های طولانی مانند سرطان دست و پنجه نرم می کنند. این سیستم ها می توانند محدودیت های دنیای واقعی را برداشته و افق های تازه ای به روی این دسته از بیماران نمایان سازند.

با توجه به اینکه عوامل روان شناختی نقش به سزایی در فرایند درمان و بهبودی بیماران مبتلا به سرطان دارند، پژوهشگرانی از دانشگاه پیام نور تهران، بیمارستان های امام خمینی تهران، شهدای تجریش و فوق تخصصی سرطان کودکان محک در پژوهشی که برای نخستین بار در کشور انجام شده، سعی در پاسخ به این سؤال داشته اند: آیا فناوری واقعیت مجازی می تواند بر روی سلامت روان (استرس، افسردگی، اضطراب) بیماران مبتلا به سرطان تأثیرگذار باشد؟

در این پژوهش نیمه تجربی تعدادی از بیماران مبتلا به سرطان در استان تهران که بین سنین ۱۲ تا ۲۴ سال بودند، مشارکت داشته اند.

این تحقیق با استفاده از مقیاس های افسردگی، اضطراب و استرس انجام شده و گروه آزمایش به مدت یک ماه و نیم با دستگاه ایکس باکس کار کرده اند. نوع فعالیت ها شامل فعالیت های حرکتی نشاط آور همراه با موسیقی و تصاویر آرامش بخش با توجه به سن آزمودنی ها بوده است.

طبق نتایج به دست آمده از این پژوهش، میزان اضطراب بیماران فوق پس از به کارگیری فناوری مجازی با استفاده از دستگاه ایکس باکس به طور قابل توجهی کاهش یافته بود.

همچنین مقایسه میانگین نمرات پیش آزمون و پس آزمون در مورد مؤلفه های افسردگی و استرس، نشان از کاهش این دو مؤلفه پس از استفاده از واقعیت مجازی داشت.

به این ترتیب محققین اشاره نموده‌اند که استفاده از دستگاه ایکس باکس می‌تواند سبب کاهش اضطراب، افسردگی و استرس در چنین بیمارانی شود. به گفته این محققین، استفاده از این تکنولوژی باعث می‌شود خودپنداره مثبت فرد قدرتمندتر شده و از لحاظ روانی در موقعیت بهتری قرار گیرد.

با توجه به نتایج به دست آمده از این پژوهش می‌توان گفت فناوری واقعیت مجازی قادر است در کاهش علائم روان‌شناختی در بیماران مبتلا به سرطان مؤثر باشد. علاوه بر این، فناوری مجازی می‌تواند به درمانگران این امکان را بدهد تا در مکانی به غیر از بیمارستان و یا کلینیک‌ها و در یک منطقه شبیه‌سازی شده با هزینه‌ای کمتر و محیطی کم‌تنش‌تر و در مکانی طبیعی و واقعی با استفاده از تسهیل مداخلات درمانی قادر به ارائه تمرینات و تکنیک‌های معتبر و مناسب در کاربران گردند و از آن در عرصه‌ی درمان‌های روان‌شناختی بهره‌گیرند.

این پژوهش جالب که نتایج آن در مجله علوم مراقبتی نظامی وابسته به دانشگاه علوم پزشکی ارتش جمهوری اسلامی ایران منتشر شده، بنا بر گفته مجریان آن می‌تواند زمینه‌ساز پژوهش‌های گسترده‌تر و متنوع‌تر برای شناسایی نحوه و ساز و کار تأثیرات این تکنولوژی باشد.

منبع: مجله علوم مراقبتی نظامی