

WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ MOŻE POMÓC OSOBOM PO UDARZE MÓZGU ODZYSKAĆ SPRAWNOŚĆ RUCHOWĄ

Przegląd Cochrane wykazał, że stosowanie wirtualnej rzeczywistości (ang. *virtual reality*, VR) w połączeniu ze standardową terapią może pomóc osobom po udarze mózgu odzyskać ruchomość ramion. Wyniki sugerują, że VR może być obiecującym narzędziem wspierającym działania rehabilitacyjne, szczególnie poprzez zwiększenie liczby terapii, jaką otrzymują pacjenci.

Opublikowana dzisiaj czwarta aktualizacja przeglądu Cochrane, wydanego po raz pierwszy w 2011 r., obecnie obejmuje dane pochodzące ze 190 badań z udziałem 7188 uczestników – w tym 119 nowych badań uwzględnionych w stosunku do poprzedniej wersji przeglądu z 2017 r. W przeglądzie oceniono szeroki zakres technologii VR, od prostych gier opartych na ekranach po immersyjne, montowane na głowie urządzenia opracowane specjalnie do celów rehabilitacyjnych.

Zespół autorów Cochrane pochodzących z Australii, Kanady i Stanów Zjednoczonych odkrył, że VR, w porównaniu ze standardową terapią, może nieznacznie poprawić funkcjonowanie i aktywność ramienia. Bardziej obiecujące efekty zaobserwowano, gdy VR zastosowano w połączeniu ze standardową opieką, wydłużając całkowity czas terapii i prowadząc do większych korzyści w zakresie funkcjonalności ramienia.

„Wiadomo, że wydłużenie czasu terapii poprawia wyniki po udarze mózgu” – powiedziała profesor Kate Laver, główna autorka z Flinders University. „Rzeczywistość wirtualna może oferować stosunkowo niedrogi i angażujący sposób na zwiększenie liczby terapii bez nadzoru lekarza”.

Przegląd wykazał również, że wirtualna rzeczywistość może korzystnie wpływać na poprawę równowagi i zmniejszenie ograniczeń w aktywności, chociaż wpływ na mobilność, uczestnictwo i jakość życia pozostaje niepewny ze względu na ograniczone lub niskiej jakości dane naukowe.

Pomimo coraz większej liczby badań, wiele było niewielkich i wykorzystywano w nich podstawowe lub niedroge technologie VR, takie jak gotowe systemy gier. W niewielu badaniach oceniano immersyjne, montowane na głowie systemy, a ich skuteczność jest nadal niejasna. Wyniki przeglądu wskazują również, że większość obecnych programów VR



koncentruje się na treningu ruchu, a nie pomaga pacjentom odzyskać zdolności funkcjonalnych, takich jak ubieranie się lub gotowanie.

„Ta technologia ma potencjał symulowania rzeczywistych środowisk, takich jak robienie zakupów w supermarkecie lub przechodzenie przez ulicę, co pozwala klinicystom na ćwiczenie zadań, których wykonywanie w prawdziwym świecie jest niebezpieczne” – powiedział profesor Laver. „Mimo to nadal obserwujemy, że proste interwencje VR dominują w badaniach. Istnieje realna szansa dla badaczy, aby pójść dalej i opracować bardziej wyrafinowane terapie skoncentrowane na funkcjonowaniu”.

Chociaż w wielu uwzględnionych badaniach monitorowano zdarzenia niepożądane, występowały one rzadko i były łagodne, co sugeruje, że VR jest ogólnie bezpieczna i dobrze tolerowana.

W przeglądzie podkreślono potrzebę przeprowadzenia lepiej zaprojektowanych, większych badań, w szczególności tych oceniających immersyjne i dedykowane do określonych zadań technologie VR, aby zrozumieć, jak najlepiej wykorzystać to narzędzie w rekonwalescencji po udarze mózgu.

--KONIEC--

Uwagi dla redaktorów:

‘Virtual reality for stroke rehabilitation’ zostanie opublikowana w *Cochrane Database of Systematic Reviews*. Po zniesieniu embarga będzie dostępna pod następującym adresem URL:

<https://www.cochranelibrary.com/cdsr/doi/10.1002/14651858.CD008349.pub5/full>

Aby uzyskać dostęp do wersji roboczej rękopisu objętego embargiem, skorzystaj z [tego łącza](#). Hasło dostępu to Embargo20June2025

Aby uzyskać więcej informacji, skontaktuj się z:

Mia Parkinson, Communications Assistant, Cochrane

mparkinson@cochrane.org or press@cochrane.org, +44 (0)20 4591 8310