

[Akceptuje](#)

W ramach naszej witryny stosujemy pliki cookies w celu świadczenia państwu usług na najwyższym poziomie, w tym w sposób dostosowany do indywidualnych potrzeb. Korzystanie z witryny bez zmiany ustawień dotyczących cookies oznacza, że będą one zamieszczone w Państwa urządzeniu końcowym. Możecie Państwo dokonać w każdym czasie zmiany ustawień dotyczących cookies. Więcej szczegółów w naszej [Polityce Prywatności](#)

[Portal](#) [Informacje](#) [Katalog firm](#) [Praca](#) [Szkolenia](#) [Wydarzenia](#) [Porównania międzylaboratoryjne](#)
[Kontakt](#)



[Laboratoria](#)
[.net](#)
[Innowacje](#)
[Nauka](#)
[Technologie](#)



[Logowanie](#) [Rejestracja](#) [pl](#)

Newsletter

zapisz się

Naukowy styl życia

Nauka i biznes

- [Nowe technologie](#)
- [Felieton](#)
- [Tygodnik "Nature"](#)
- [Edukacja](#)
- [Artykuły](#)
- [Przemysł](#)

[Strona główna](#) > [Informacje](#)

Gry komputerowe pomocne w rehabilitacji po wylewie



Seul, Korea Południowa - Około 80 % osób, które zostały uratowane po udarze krwi do mózgu, ma problemy ze sprawnością kończyn górnych. Dla połowy z nich sprawność ręki nigdy nie zostanie w pełni odzyskana. Naukowcy z Narodowego Centrum Rehabilitacji w Korei przeprowadzili badania w celu wyłonienia najbardziej skutecznej metody rehabilitacji dla pacjentów po udarze mózgu. W ramach eksperymentu porównali ze sobą rezultaty rehabilitacji wirtualnej stosującej gry wideo z rezultatami terapii klasycznej. Badaniom zostali poddani pacjenci z dysfunkcją kończyn górnych w wyniku wylewu. Naukowcy przeanalizowali również w jaki sposób poprawiła się jakość życia pacjentów w zależności od zastosowanej metody rehabilitacji. Rezultaty badań opublikowano w czasopiśmie medycznym *Journal of NeuroEngineering and Rehabilitation*.

Eksperyment medyczny

Rzeczywistość wirtualna jest obecnie jednym z najszybciej rozwijających się trendów w rehabilitacji osób ze schorzeniami neurologicznymi. Badania kliniczne przeprowadzone w Korei są pierwszymi, które dostarczają równie szczegółowych informacji ilościowych na temat wpływu technologii wirtualnej na efektywność procesu rehabilitacji kończyn górnych.

Uczestnicy badania byli pacjentami korzystającymi z rehabilitacji po udarze mózgu. Zostali oni podzieleni na dwie grupy: eksperymentalną i kontrolną. Obydwie grupy brały udział w 4-tygodniowym indywidualnym programie rehabilitacyjnym, złożonym z 20 sesji trwających 30 minut dziennie. Jednocześnie uczestnicy badania kontynuowali codzienne standardowe zajęcia z rehabilitacji, pod nadzorem pracowników służby zdrowia, ci ostatni nie brali udziału w eksperymencie.

Dodatkowo, pacjenci z grupy eksperymentalnej, jako jedyni, grali w gry komputerowe używając do tego inteligentnej rękawiczki Rapael Smart Glove. Z wyjątkiem tego ostatniego elementu, wszystkie procedury zastosowane w terapii zarówno w grupie kontrolnej jak i eksperymentalnej były jednakowe.

Gry komputerowe w rehabilitacji

Wyposażona w czujniki rękawica przy pomocy oprogramowania komputerowego śledzi ruchy ręki pacjenta, rozpoznaje ustawienie przedramienia, ruchy nadgarstka oraz palców. Dane przesyłane są za pomocą technologii Bluetooth, a oprogramowanie proponuje pacjentom gry komputerowe, które pozwalają na wirtualną manipulację przedmiotów przy użyciu rąk. Rehabilitanci stosują indywidualny tryb łączący różnego typu gry w zależności od poziomu pacjenta. Gry są symulacją działań prowadzonych w codziennym życiu, takich jak pisanie, podnoszenia dużych lub małych przedmiotów, ściskanie, zginanie palców, itd.

Rezultaty. Naukowcy wykorzystali kilka standardowych testów (Fugl-Meyer, Jebsen-Taylor, Purdue

i Stroke Impact Scale) pozwalających ocenić rezultaty badań oraz zmierzyć poprawę jakości życia pacjentów biorących udział w eksperymencie klinicznym. Uczestnicy programu zostali poddani ewaluacji przed rozpoczęciem badania, następnie rezultaty były mierzone w trakcie badań, bezpośrednio po ich zakończeniu oraz miesiąc później.

Konkluzja. Na podstawie wyników eksperymentu, naukowcy uznali, że rehabilitacja wirtualna poprzez gry wideo w połączeniu ze standardową terapią daje zdecydowanie lepsze rezultaty, niż jedynie odizolowana rehabilitacja konwencjonalna. Wśród pacjentów z grupy grającej w gry odnotowano zarówno poprawę funkcjonowania ręki, jaki i co za tym idzie ogólną poprawę jakości życia.

Źródło: www.wiz.pl

<http://laboratoria.net/aktualnosci/26282.html>



27-03-2025

[Jak otworzyć laboratorium?](#)

Laboratorium może być dobrym pomysłem na biznes.



26-03-2025

[Dziękujemy za odwiedziny na targach Labs Expo](#)

Dziękujemy wszystkim, którzy odwiedzili nas.



26-03-2025

W przyszłości będziemy jedli mięso z drukarki

Trójwymiarowy druk może stać się z czasem jednym z filarów produkcji.



26-03-2025

Ruszył nabór na wspólne projekty przedsiębiorców i naukowców; w...

W aż puli 66 mln zł.



26-03-2025

Błonica - choroba groźna także dla dorosłych

Po 40. roku życia choroba staje się równie groźna.



26-03-2025

[87% internautów uważa hejt za poważny problem społeczny](#)

W 2024 roku z hejtem zetknęło się 45 proc. internautów.



26-03-2025

[Nowe materiały do budowy okrętów wojskowych](#)

Naukowcy z Politechniki Wrocławskiej pracują nad nimi.



26-03-2025

[Mandimycyna - nowy potencjalny środek przeciwgrzybiczy](#)

Zabija grzyby odporne na wiele leków.

Informacje dnia: [Jak otworzyć laboratorium? Dziękujemy za odwiedziny na targach Labs Expo W przyszłości będziemy jedli mięso z drukarki](#) [Ruszył nabór na wspólne projekty przedsiębiorców i naukowców;](#) [w puli 66 mln zł Błonica - choroba groźna także dla dorosłych](#) [87% internautów uważa hejt za poważny problem społeczny](#) [Jak otworzyć laboratorium? Dziękujemy za odwiedziny na](#)

[targach Labs Expo W przyszłości będziemy jedli mięso z drukarki Ruszył nabór na wspólne projekty przedsiębiorców i naukowców; w puli 66 mln zł Błonica - choroba groźna także dla dorosłych 87% internautów uważa hejt za poważny problem społeczny Jak otworzyć laboratorium? Dziękujemy za odwiedziny na targach Labs Expo W przyszłości będziemy jedli mięso z drukarki Ruszył nabór na wspólne projekty przedsiębiorców i naukowców; w puli 66 mln zł Błonica - choroba groźna także dla dorosłych 87% internautów uważa hejt za poważny problem społeczny](#)

Partnerzy