

# **STRESZCZENIE**

## **TYTUŁ ROZPRAWY DOKTORSKIEJ**

Ocena skuteczności gry terapeutycznej VR TierOne jako metody wspierającej rehabilitację osób po udarze mózgu.

**SŁOWA KLUCZOWE:** wirtualna rzeczywistość, udar mózgu, depresja, terapia poudarowa

**WSTĘP** Udar jest wiodącą przyczyną niepełnosprawności osób dorosłych i piątą przyczyną zgonów, a liczba osób, która doświadcza udaru jest alarmująco wysoka w krajach o niskim, średnim oraz wysokim dochodzie i ciągle rośnie, co zdecydowanie obciąża systemy opieki zdrowotnej. Niepełnosprawność, upośledzenie i pogorszenie jakości życia to istotne wskaźniki w ocenie wpływu udarów na zdrowie publiczne na świecie. W 2016 roku na całym świecie zapadalność na choroby naczyniowo-mózgowe stanowiła 80,1 mln osób, podczas gdy udar niedokrwienny wyniósł 67,6 mln, a udar krwotoczny 15,3 mln. Rocznie 15 milionów ludzi na świecie cierpi na udar, a 5 milionów umiera. Zarówno w krajach rozwiniętych, jak i rozwijających się, udar niedokrwienny jest obecnie dominującym podtypem udaru. Nadciśnienie tętnicze pozostaje wiodącym czynnikiem ryzyka udaru mózgu zarówno w krajach rozwiniętych, jak i rozwijających się. Czynnikiem komplikującymi rehabilitację, wraz z chorobami i powikłaniami somatycznymi, są zaburzenia poznawcze, zaburzenia emocjonalne, patologiczne reakcje emocjonalne na chorobę. Sprawia to, że istotne staje się badanie psychologicznego aspektu rehabilitacji. Istotną grupę problemów psychicznych, które zaburzają przebieg fizjoterapii stanowią zespoły depresyjne. Depresja poudarowa (Post Stroke Depression) jest uznawana za najczęstszą neurologiczno-psychiatryczną komplikację udaru mózgu. Depresja poudarowa nieleczona często prowadzi do mniejszej aktywności w procesie rehabilitacji, wycofania się z relacji społecznych, zwiększenia niepełnosprawności, obniżenia jakości życia, a także zwiększenia śmiertelności i ryzyka wystąpienia nawrotu udaru (Bartoli, 2018; Kim i wsp., 2018).

**CEL PRACY** Celem pracy była ocena skuteczności gry terapeutycznej VR TierOne jako metody wspierającej terapię i rehabilitację pacjentów po udarze mózgu.

**MATERIAŁ I METODY BADAŃ** Badania przeprowadzono na I Oddziale Rehabilitacji Neurologicznej w Górnośląskim Centrum Rehabilitacji „Repty” im. Gen. Jerzego Ziętka w Tarnowskich Górach. Badana grupa obejmowała ogółem 83 osoby po przebytych udarach mózgu. Badania przeprowadzono w trzech punktach czasowych. Pełen cykl badawczy trwał

sześć tygodni. W pracy wykorzystano następujące metody badań: Skala Barthel (Barthel Index, BI), Skala Lawtona (Instrumental Activity of Daily Living IADL), Indeks Mobilności Rivermead (IMR), Krótka Skala Oceny Stanu Psychicznego (Mini-Mental State Examination, MMSE), Geriatryczna Skala Oceny Depresji (Geriatric Depression Scale, GDS), Skala Uogólnionej Własnej Skuteczności (Generalized Self Efficacy Scale, GSES), Skala Akceptacji Choroby (Acceptance of Illness Scale, AIS), Wizualna Analogowa Skala Bólu (Visual Analogue Scale, VAS).

**WYNIKI** Gra terapeutyczna VR TierOne w połączeniu z rehabilitacją neurologiczną skuteczniej wpłynęła na obniżenie nasilenia objawów depresji oraz poziomu odczuwanego bólu niż Trening Autogenny Schultza. Zastosowana interwencja z wykorzystaniem wirtualnej rzeczywistości istotnie wpłynęła na zwiększenie poczucia własnej skuteczności oraz poziom akceptacji choroby, jednakże wpływ ten był zbliżony do uzyskanego pod wpływem interwencji standardowej. Gra terapeutyczna VR TierOne nie wpłynęła na zmianę efektywności rehabilitacji neurologicznej w obszarze czynnościowym i funkcjonalnym.

**WNIOSKI** Zastosowanie gry terapeutycznej VR TierOne jako terapii wspierającej rehabilitację osób po udarach mózgu wpływa pozytywnie na poprawę nastroju i na poziom odczuwanego bólu oraz zwiększa motywację pacjenta do wydłużenia procesu rehabilitacji w celu osiągnięcia lepszych efektów usprawniania.