



Narodowy Instytut Geriatrii, Reumatologii i Rehabilitacji im. prof. dr hab. med. Eleonory Reicher w Warszawie wraz z Polsko-Japońską Szkołą Technik Komputerowych i firmą VoxTrac będą pracować nad przygotowaniem komputerowej gry rehabilitacyjnej dla seniorów. Przedsięwzięcie realizowane jest w ramach konkursu „GameInn” organizowanego przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju.

NIGRiR podjął się opracowania założeń dotyczących naukowej części tego zadania oraz przeprowadzenia wstępnych testów prototypu gry. Głównym celem pracowników Instytutu będzie opracowanie zestawów ćwiczeń stanowiących podstawę do wykonania scenariusza gry. Dobór ćwiczeń będzie spełniał kryteria bezpieczeństwa i uwzględniał indywidualne potrzeby pacjenta oraz jego sytuację zdrowotną, a przede wszystkim – pacjent będzie w stanie wykonywać te ćwiczenia samodzielnie.

Jak będzie wyglądało przygotowanie, dostosowanie gry do potrzeb pacjentów? Najpierw przez cztery tygodnie gra będzie testowana na grupie 10 zdrowych osób w wieku do 35 roku życia (5 fizjoterapeutów, 5 studentów uczelni medycznych). Następnie zaczną się 4-tygodniowe obserwacje grupy 40 osób z właściwego projektu targetu (65 lat i więcej). Te testy mają umożliwić dostosowanie wybranych elementów gry rehabilitacyjnej (np. interface) do potrzeb i możliwości osób starszych. Ostatnim etapem testów będą próby na grupie 240 osób z grupy docelowej podzielonych na grupę eksperymentalną i kontrolną. Będzie to ocena skuteczności przyjętego modelu interwencji.

Dotychczas realizowane na świecie badania dotyczące wykorzystania wirtualnej rzeczywistości oraz gier do wspomagania procesu rehabilitacji realizowane były głównie na małych próbach (do 30 osób podanych interwencji). Realizacja badania według przedstawionego schematu umożliwi ocenę skuteczności gry rehabilitacyjnej nie tylko względem ogółu osób wieku 65 lat i więcej, ale również z uwzględnieniem podziału na płeć i wiek. Uzyskane informacje będą miały fundamentalne znaczenie w budowaniu przyszłej strategii marketingowej dla opracowanej gry rehabilitacyjnej.

