



2006. december 25. 08:46 Karác

3P csoport Keresés:

Hirdetés

Atulajdonos és az üzemeltető: azonos

2007
KÖTELEZŐ
összehasonlítás

TOVÁBB»
már csak 2 LÉPÉS

Spóroljon a
kötelezőjén
és nyerjen egy
MadAss-t!

Oktatás | Mobil szélessáv | Biztonság | Hardver | Linux | Szoftver | Hálózat
Humáninformatika | Vállalat | Irodatech | E-közig | Telekom | IT++

Hírek főoldal

Hírscsoportosítás:

Legfontosabb híreink
20 Korábbi hír
Az utolsó 24 óra hírei
Az elmúlt 7 nap hírei



Hírszolgáltatásaink:

Hírlevelek
AvantGO
vigye magával híreinket
Hírek az asztalon



Kommunikáció:

Fórum
PrimPosta
PrimLista
Címtár



Szolgáltatások:

Rendezvények
Kislexikon
Webmappa
Letöltés.com
Weboldal szerkesztő



hírek.com RSS



hírek.com

Legfontosabb-
RSS



hírek.com MOBIL-
RSS



A virtuális valóság mint terápia?

2003. november 17.
11:11

forrás Prim Online

A virtuális valóság fogalma mindannyiunk számára ismerős. James Bond vagy a StarTrek űrhajó legénysége éppen úgy használta, mint számtalan más film futurisztikus főszereplője. Ám a mindennapokban, több mint húsz év múltán, szinte egyikünk sem találkozott vele. Kevesen tudják, hogy a virtuális valóságot körülvevő csend nem az elmúlást, hanem egy viharos technológiai forradalom előtti szélcsend utolsó perceit jelenti. Ez a technológia ugyanis már nemcsak a filmekben, a katonai szimulációkban és a számítógépes játékokban használatos. Fényes jövőjét nem a NASA vagy az amerikai hadsereg szupertitkos projektjei biztosítják, hanem egy csendes pszichiátriai klinika. Az agy gyógyító potenciálját legkönnyebben a virtuális valóság segítségével lehet az emberiség szolgálatába állítani. Így ha legközelebb háziorvosunk a szokásos pirulák felírása helyett a számítógéphez akar kapcsolni minket, ne idegenkedjünk, inkább élvezzük, ami következik.



Az agy évtizede

Az emberi agy fantasztikus képességeivel és az abban rejlő gyógyító lehetőségekkel már az ókori kínai és görög orvosok is tisztában voltak. A szellemben és lélekben megjelenő zavarok gyakran vezetnek betegségekhez, amelyeket csak a belső, velünk született egyensúly helyreállításával lehet

(ékezet nélkül)

letoltes.com RSS



letoltes.com MOBIL-RSS



(ékezet nélkül)

elmulasztani. A sámánok és a törzsi varázslók, a keleti bölcsek és a filozófiai iskolák követői, valamint a gyógyítás művészetének művelői is ezt az elvet követik. Az agyban rejlő potenciál teljességét azonban csak az elmúlt ötven évben kezdtük tudatosan és tudományosan felfedezni, amikor Freud, Jung és sok más orvos munkássága nyomán megalapoztuk a pszichoterápia eszköztárát. Az elmúlt évtizedekben kialakult módszerek - például a hipnózis vagy az autogén tréning, napjainkban pedig a virtuálisvalóság-terápia - olyan új eszközöket adtak a kezünkbe, amelyek a génebészet, a gyógyító mikromaszinák hangos kampánya mellett csendesen, de radikálisan megváltoztathatják az orvoslásról alkotott képünket. Gyakran halljuk, hogy a psziché a testtől, a test pedig a pszichétől függ. De hogyan lehet ettől az ellentmondástól a gyógyítás felé elindulni?

Játék és gyógyítás

A virtuális valóság módszere a technikai nehézségek ellenére nem újdonság. Az elmúlt évtizedben a pszichiátria sok-sok területén sikerrel alkalmazták. A klasszikus betegségek, a depresszió, a különböző félelmek és fóbiák kezelése mellett használták már fájdalomcsillapításra, gyerekek figyelem- és tanulászavarainak vizsgálatára, illetve kezelésére, sőt dohányosok és alkoholisták rehabilitációjára is. A módszer sikerének kulcsa a minél valóságghűbb képi megjelenésben rejlik. Például annak a betegnek, aki fél a magasban, egy virtuális lift segítségével újra és újra ilyen jellegű "szédítő" szituációt lehet teremteni, amíg meg nem szokja, és normálisan nem tudja kezelni a helyzetet. Hasonlóképpen azok, akik nem képesek emberek előtt nyilvánosan beszélni, vagy akár másokkal kapcsolatot teremteni (szociális fóbia), egy virtuális előadóban vagy partin gyakorolhatják ezt.

Az alkalmazás másik területe a fájdalomcsillapítás, amit súlyos égési sérülést szenvedett gyerekekkel próbáltak ki. A gyerekeket hóval borított virtuális világba helyezték, ahol már a hideg "látványa" is elégnen bizonyult ahhoz, hogy agyuk úgy érezze, fájdalmuk enyhült. (Az eredményt a műszeres mérések is alátámasztották.) Szintén gyerekekkel foglalkozott a virtuális osztályterem program, amelyben a tanulással nehezen megbirkózó, figyelemzavaros gyerekeket vizsgálták.

Végül a kábítószerfüggés és más addiktív betegségek kezelésében is fontos szerephez jut a virtuális valóság. Dohányosok és alkoholisták virtuális bárban történő kezelése során kimutatták: ezzel a módszerrel fokozatosan elérhető, hogy a betegek megtanuljanak ellenállni azoknak a körülményeknek, szituációknak (például egy nyitott sörös üveg vagy egy csomag cigaretta közelsége), amelyek erős vágyakozást váltanak ki belőlük.

Hogyan működik?

A virtuálisvalóság-terápia során szintetikus 3D-elemek, panorámafényképek és videók segítségével elérjük, hogy a beteg úgy érezze, jelen van egy adott helyszínen. A teljes jelenlét élménye elhitheti az aggyal, hogy nem az orvosi rendelőben, hanem máshol vagyunk. Más szóval a virtuális valóság segítségével a klinika elhagyása nélkül olyan világokba kerülünk, amelyek nyugalmat árasztanak, feladatok elé állítanak minket, esetleg éppen félelmeink legyőzését segítik elő. Ily módon átprogramozhatóvá válnak reakcióink, bevett szokásaink - a valós élet kockázatai nélkül, orvos által kontrollált és megismételhető körülmények között. A virtuális helyszínek gyakori változtatásával természetesen az is elérhető, hogy ne csupán egy konkrét szimulált környezetet szokjunk meg, hanem a kezelés után a valós életben is

szembe tudjunk nézni problémáinkkal.

A 360 fokos panorámaképek különösen hasznos eszköznek bizonyulhatnak a mindennapi, otthoni használat során, például a hangulatok, kedélyállapotok, érzelmek befolyásolásában. Egy hosszú nap fáradalmait valamely távoli, csendes szigeten pihenhetjük ki, a virtuális folyó közepén csónakunkban ringatózhatunk az őserdő madarainak távoli hangját hallgatva, felmehetünk egy New York-i felhőkarcoló tetejére, vagy kiruccanhatunk az Északi-sarkra is.

Hardverforradalom és társadalombiztosítás

A virtuálisvalóság-terápia széles körű elterjedését meglepő módon a számítógépes játékok térhódításának köszönheti majd. A grafikus kártyákat, illetve személyi számítógépeket gyártó cégek ugyanis olyan "fegyverkezési versenybe" kezdtek, amelynek győztesei csakis a fogyasztók lehetnek. Egy ma átlagosnak tekinthető otthoni gép grafikai teljesítménye vetekszik az 5-10 évvel ezelőtti szuperszámítógépekével. A közeli jövőben lassan az otthonokban is megjelennek az olcsó, fejre szerelhető virtuálisvalóság-szemüvegek, a hardverháború csatazajának elültével pedig olyan eszközök maradnak a kezünkben, amelyek új, ma még talán el sem képzelhető szolgáltatások bevezetéséhez teremtik meg az alapokat. Így lehetséges, hogy a PlayStation nem a karácsonyfa alá fog kerülni, hanem a sarki patika polcára. Bosszankodni pedig csak azon fogunk, hogy az árát miért nem téríti meg százszázalékosan a társadalombiztosítás.

Takács Barnabás



Nyomtatható
verzió

Támogató: **RICOH**



Postázás

Írja be az e-mailcímet

Adverticum Rt.: [Kapcsolatok](#) | [Munkatársak](#) | [Céginfo](#) | [Partnereink](#) | [Előfizetés](#) | [Hirdetés](#) | [Személyiségi Jogok](#) | [In En](#)
[Hirdetési információ: nyomtatott lapjaink \(IK, BO\), Prim Online](#) · [Advertising info in English](#)