

VR LIFE a RBP drží prst na tepu virtuální doby

22.7.2024 - Jana Trdá | PROTEXT

Na začátku se setkali Ing. Antonín Klimša, MBA (CEO RBP), Ing. Pavel Rydrych (ředitel pro zdravotnictví RBP) a Mgr. Jana Trdá, Ph.D. (CEO VR LIFE). Z diskuse nad zapojením VR rehabilitace vzešel nápad na tento převratný projekt. Zapojení poskytovatelé zdravotních služeb tak mají možnost pracovat se systémem VR Vitalis® Pro, což je certifikovaný zdravotnický produkt od společnosti VR LIFE, který je vyvíjen společně s lékaři, fyzioterapeuty, ergoterapeuty a dalšími odborníky.

Jak takový projekt probíhá? Vybere se skupina pacientů, kteří projdou rehabilitací tak, že krom konvenční terapie budou využívat také VR Vitalis® Pro. A ti se budou srovnávat s další skupinou pacientů, kteří na tu samou indikaci budou podstupovat právě jen konvenční terapii. Z výsledků bude zřejmé, jak virtuální rehabilitace ovlivňuje stav pacienta. A nejen ten zdravotní, zjišťuje se také, jak pacienti tuto VR rehabilitaci vnímají, ale také, jak se s ní pracuje zdravotníkům. Důležitým aspektem je také dopad na zdravotní systém. Urychlí virtuální realita rehabilitaci? Ušetří finance plynoucí ze zdravotního pojištění? Na tyto otázky bude projekt odpovídat.

Proč se RBP, zdravotní pojišťovna pro tento unikátní projekt rozhodla? Na tuto otázku odpoví Ing. Pavel Rydrych, ředitel pro zdravotnictví.

"RBP sleduje trendy v moderní medicíně. Virtuální realita v rehabilitaci je tak jedním z projektů, v němž si ověřujeme efektivitu nových terapeutických metod. Zajímá nás přínos pro pacienta, ale pochopitelně sledujeme i výdajovou složku poskytované péče. V současné době je v návrhu zavedení virtuální reality mezi rehabilitační výkony hrazené z veřejného zdravotního pojištění, rádi bychom proto o této metodě získali dostatek kvalifikovaných informací. Dalším důvodem naší iniciativy je pochopitelně i náš zájem nabízet klientům co nejkvalitnější péči."

Jak tedy funguje rehabilitace ve virtuální realitě? Pacient má nasazené virtuální brýle, kde cvičí vybrané moduly (podle své indikace), v prostředí, které je mu příjemné. A není to jen klasické opakování pohybů podle naprogramovaného avatara. Je to vše děláno formou hry, která má přesná pravidla, je zajímavá, motivuje pacienta a vede ho k tomu, aby se efektivněji a rychleji uzdravoval.

Není to však pomůcka hlavně pro mladé pacienty, kteří jsou technicky zaměřeni? Na tuto otázku vám odpoví CEO společnosti VR LIFE, Jana Trdá.

"Kdepak, s naší aplikací cvičí pacienti různého věku, od dětí až po seniory ve velmi pokročilém věku (nejstarší měl 98 let). Právě senioři tvoří více než polovinu pacientů, kteří VR Vitalis® Pro využívají, právě proto, že mají více zdravotních problémů."

Vzhledem k demografické křivce, kdy populace rychle stárne, přibývá nemocných lidí a na rehabilitace se čeká čím dál tím déle. Proto je nezbytné přicházet s možnostmi, které mohou rehabilitaci urychlit, udělat ji efektivnější a tím odlehčit systému (a samozřejmě pomoci pacientům). Virtuální realita je jednou z cest, která se zdá jako velmi vhodnou. Začíná se v rehabilitaci prosazovat stále více.

Pro jaké typy diagnóz je rehabilitace ve virtuální realitě možná? *"Téměř pro všechny. Využívají ji pacienti průřezem celého zdravotnického a sociálního systému. Na rehabilitačních odděleních cvičí*

pacienti s problémy s horními i dolními končetinami, zády apod. Ale využívá se na neurologii, psychiatrii, ARO, JIP, geriatrii, onkologii, neurochirurgii a mnoha dalších. V podstatě jsme nenarazili na oddělení, kde by se nedalo u pacientů VR Vitalis® využít."

A kteří poskytovatelé zdravotních služeb se projektu účastní?

Neurologická klinika Fakultní nemocnice Ostrava. Zde projekt vede doc. MUDr. Ondřej Volný, Ph.D., FESO. Zde se zaměřují na pacienty v subakutní fázi CMP (centrální mozková příhoda neboli mrtvice). A jak doc. Volný reagoval na dotaz, proč se zapojili? *"Zavedení rehabilitace ve VR na naší klinice vnímám jako důležitý krok a další inovaci ve špičkové péči, kterou pacientům s cévní mozkovou příhodou v ČR poskytujeme. Je mi velkým potěšením, že jsme vůbec prvním cerebrovaskulárním centrem v ČR, které má možnost tento moderní neurorehabilitační nástroj (VR Vitalis® Pro) užívat v běžné klinické praxi a podílet se i na výzkumu a vývoji."*

Ale projekt není jen o velkých zdravotnických zařízeních. Mnoho pacientů za rehabilitací dochází do ambulantních zařízení. Mezi ně patří OK Rehabilitace. Ti se v projektu zaměřili na pacienty s bolestmi horních či dolních končetin, ať již po úrazech, nemocech či operacích. A jak se k zapojení do projektu vyjádřila Radka Jersáková, vedoucí fyzioterapeut? *"Nabídka využití VR v ambulantní praxi fyzioterapie jsme se rozhodli proto, že poskytuje možnost cvičení s odpoutáním pozornosti od hlavního problému – bolesti, s kterým klienti přicházejí. Při vstupu do "jiného světa" hry, se jim povede zaměstnat mozek jinak – ve smyslu soustředění na jiné okolnosti, než je bolest, která je v běžném životě omezuje."*

Další možností pro léčbu pacientů je i lázeňská péče. Lázně Luhačovice jsou dalším zapojeným zařízením. Zde se v projektu zaměřili na pacienty s chronickým plicním onemocněním. Jak se k tomu vyjádřil MUDr. Petr Pšenica, hlavní lékař Lázní Luhačovice? *"V oblasti telemedicíny vidíme v Lázních Luhačovicích velký budoucí potenciál. Do této množiny různých technologií a metod patří i virtuální realita. Její využití v rehabilitaci nabízí nové léčebné možnosti a umožňuje objektivizaci dosažených výsledků. Proto jsme rádi využili možnosti se projektu zúčastnit. V rámci projektu cílíme originálním způsobem: zhodnotit přínos této metody u rehabilitace pacientů s chronickým plicním onemocněním. Věříme, že se rehabilitace ve virtuálním prostředí brzy stane standardní součástí léčebných procedur."*

Další nemocnicí, tentokrát menší, která do projektu vstoupila je Městská nemocnice Odry. zde se zaměří na pacienty s dysfunkcí ramenního kloubu, protože to je indikace, se kterou se na fyzioterapii často setkávají. K důvodu zapojení do projektu se vyjádřila Mgr. Ivana Vlčková, vedoucí fyzioterapeutka: *"Jsme kolektiv, který rád do fyzioterapie zapojuje nové věci. Pomáhá to pacientům, protože na každého platí něco jiného, a takto jim můžeme dát na výběr. Máme zkušenost, že kombinace různých technologií a přístupů zvyšuje efekt rehabilitace."*

Pětici vybraných zařízení uzavírají Lázně Teplice nad Bečvou. Zde se rozhodli zaměřit se v projektu na dýchací potíže jak dětských, tak dospělých pacientů, a případně pohybovou rehabilitaci po operaci horních končetin a páteře. Ohledně projektu nám řekla primářka MUDr. Gabriela Hanslianová: *"Vstup do projektu byl pro nás velmi lákavý. Ověříme si, jak tuto novinku v rehabilitaci přijmou naši pacienti. Věříme, že jim to prospěje, personálu to pomůže v usnadnění spolupráce s pacienty i mezi sebou a částečně nám to vykompenzuje nedostatek pracovníků."*

Projekt si klade za cíl ověřit, jak dalece je virtuální realita v rehabilitaci přínosem. Samozřejmě, existuje mnoho studií, které již dokázaly pozitivní dopad na pacienty, nicméně tento projekt se na virtuální realitu dívá i z pohledu systému a nákladů na rehabilitaci. Pokud se potvrdí, že nejen pomáhá pacientům, ale dělá to tak, aniž by více zatěžovala zdravotnický systém a rozpočet, případně mu ulevila, bude to další velký krok v jejím rozšiřování jako standardního přístupu v rehabilitaci.

<https://www.ceskenoviny.cz/tiskove/zpravy/vr-life-a-rbp-drzi-prst-na-tepu-virtualni-doby/2546124>