



VR TierOne

Leczenie z pomocą wirtualnej rzeczywistości

Leczenie depresji i stanów lękowych, także po ciężkich chorobach, można wspomagać sięgając do wirtualnej rzeczywistości. Zalety VR wykazane w kilkuset badaniach naukowych, polski startup VR TierOne zamienia w terapię VR dostępne dla pacjentów. O ich możliwościach opowiada Paweł Pasternak, założyciel i Dyrektor Generalny VR TierOne.



Jak zrodził się pomysł na stworzenie VR TierOne – systemu leczenia depresji i stanów lękowych za pomocą sztucznej inteligencji?

Pomysł powstał z połączenia co najmniej dwóch komponentów. Po pierwsze, nasza firma zdobyła doświadczenie w tworzeniu modeli trójwymiarowych w środowi-

sku wirtualnej rzeczywistości. Po drugie, na naszej drodze pojawiła się prof. Joanna Szczepańska-Gieracha, która po wieloletnich doświadczeniach w pracy na oddziałach neurologicznych dostrzegła konieczność stworzenia narzędzia, które może wesprzeć pacjentów w sferze psychicznej. Sama, będąc psychoterapeutką i fizjoterapeutką, dowiodła w swo-

ich publikacjach naukowych, że istnieje silny związek między stanem psychicznym pacjenta a jego możliwością rehabilitacji po ciężkich chorobach. I co najważniejsze, że ów stan psychiczny jest niedostatecznie wspierany. I tak pojawiła się idea stworzenia rozwiązania terapeutycznego na bazie najnowocześniejszej technologii.

Jak działa urządzenie?

VR TierOne to portal wirtualnej rzeczywistości, po podłączeniu do którego pacjent przenoszony jest do innego świata. Jest to możliwe dzięki naszej autorskiej aplikacji, zaszytej w jego wnętrzu. Jak za dotknięciem magicznej różdżki, użytkownik zostaje odcięty od świata rzeczywistego i umieszczony w przyjaznym środowisku wirtualnym. Mamy tu do czynienia ze zjawiskiem totalnej immersji, czyli z całkowitym zanurzeniem w wykreowanym przez nas otoczeniu. A otoczenie to stworzony przez nas ogród, w którym gość odbywa podróż terapeutyczną.

Czekają tam na niego różne zadania, mnogość barw i dźwięków, oraz głos terapeuty-przewodnika przekazujący komunikaty terapeutyczne, które mają rozpocząć proces zdrowienia. Specjalnie skonstruowany scenariusz ma za zadanie zwiększyć motywację u pacjenta do dalszej rehabilitacji. A wyniki przeprowadzonych badań naukowych dowodzą, że odbycie cyklu terapeutycznego obniża znacząco poziom depresji, stresu i lęku.

»Pacjent zanurza się w wykreowanym środowisku wspomagającym terapię.«

Do jakiej grupy docelowej jest kierowana innowacja?

Przed wszystkim do zarządzających szpitalami publicznymi, klinikami prywatnymi, gabinetami fizjoterapeutycznymi, domami seniorów, sanatoriami, a ostatnio oddziałami post-covidowymi; jednym słowem do wszystkich, którzy świadczą usługi rehabilitacyjne i mają do czynienia z pacjentami wymagającymi wsparcia psychoterapeutycznego.

Jakie korzyści mogą uzyskać pacjenci/lekarze korzystający z rozwiązania?

Pacjenci korzystający z naszego rozwiązania znacznie efektywniej wykorzystują pobyty rehabilitacyjne. Są bardziej zmotywowani, zaangażowani, znacznie szybciej wracają do zdrowia. Ich opiekunowie zaś dostają narzędzie, które po prostu ułatwia im pracę, a w placówkach komercyjnych stanowi źródło dodatkowego dochodu.

Jak będzie ono rozwijane w przyszłości?

Ponieważ VR TierOne to portal wirtualnej rzeczywistości, czyli otwarte środowisko, do którego możemy zaimplementować inne aplikacje, planujemy poszerzyć jego funkcjonalność. Prowadzimy rozmowy z producentami aplikacji medycznych, którzy posiadają badania potwierdzające skuteczność ich działania. Po selekcji i badaniach rynkowych, na naszym portalu pojawią się inne ciekawe rozwiązania medyczne. ●

Terapia wirtualnej rzeczywistości została oparta na wynikach przedstawionych w ponad 700 artykułach naukowych. Zgodnie z przeprowadzonymi badaniami, pozwala obniżyć poziom depresji o 37% (w skali GDS), stresu o 28% (w skali PSQ) i lęku o 37% (w skali HADS).



VR TierOne