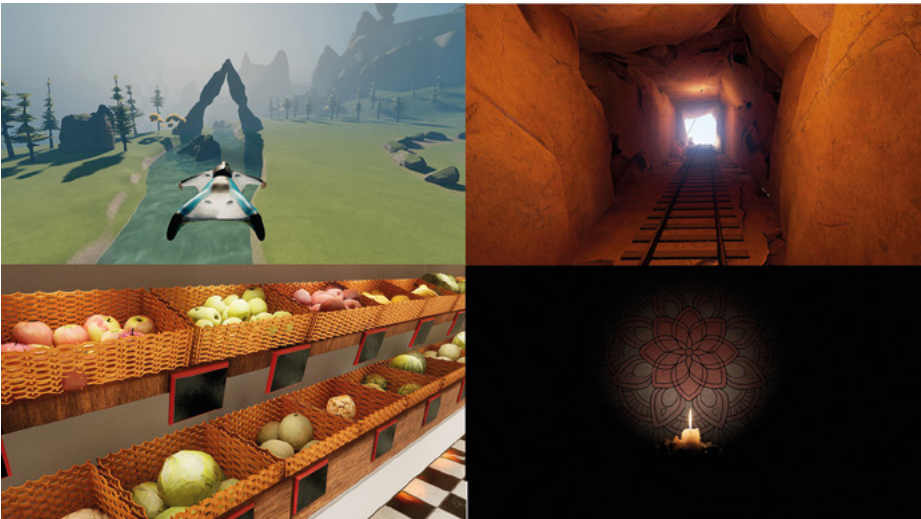


Obr. 4. Logická hra pro virtuální realitu, kombinující kognitivní i motorickou stimulaci využívající pohyby vlastní rukou pro uchopení a práci s předměty (Machizzle, Infinite Production)



Obr. 5. Virtuální realitu lze využít při terapii akrofobie, klaustrofobie, obsedantně-kompulzivní poruchy i jako bezpečné prostředí pro relaxaci a meditaci; snímky pořizeny z VR aplikací společnosti Infinite Production



Obr. 6. Měření EEG během používání VR (archiv autorů)



V případě specifických fobií jsou prostřednictvím VR realizovány typicky techniky desenzibilizace a zaplavení (virtuální expoziční terapie – VRET, kdy je v simulovaném prostředí pacient vystaven konkrétním obávaným podnětům postupně anebo v pl-

né intenzitě, což je umocněno multisenzorickou povahou stimulace poskytované VR (Lindner et al., 2020). Tato myšlenka není nová, přičemž již v roce 1995 bylo úspěšně experimentováno s VR u pacientů trpících akrofobií (Rothbaum et al., 1995). V Česku se touto

problematikou intenzivně zabývá Centrum výzkumu virtuální reality v duševním zdraví a neurovědách působící v Národním ústavu duševního zdraví.

Podobným způsobem je VR aplikována v případě posttraumatických stresových poruch, kde studie provedené na různorodých skupinách pacientů prokázaly, že tato terapie ve většině případů zlepšuje tradiční kognitivně-behaviorální terapii a dosahuje úspěšnosti 66–90 % (Wiederhold et Bouchard, 2014).

U pediatrických pacientů s poruchami autistického spektra a přidruženými neurologickými chorobami řada provedených studií potvrdila, že zapojení VR pomáhá rozvíjet pozornost, exekutivní a jazykové funkce a v kombinaci se standardními technikami rehabilitace zlepšují jejich kognitivní a sociální vývoj (Zhao et al., 2022).

Jednou z hlavních výhod této aplikace VR je plná kontrola terapeuta nad situací, který může zcela eliminovat nepředvídatelné události, upravovat dané prostředí a podmínky nebo opakovat konkrétní scénáře (např. expozici) ve stejné podobě tolikrát, kolikrát je to nutné.

Druhou oblastí neuropsychiatrie, kde se VR začíná využívat, je diagnostika a péče o pacienty trpící mírnou kognitivní poruchou a demencí způsobenou neurodegenerativními chorobami, přičemž slibných výsledků bylo dosaženo zejména v pracích zabývajících se Alzheimerovou chorobou (Tian et al., 2023). Pilotní studie naznačují, že kognitivní trénink ve virtuálním prostředí je pro pacienty subjektivně zajímavější a příjemnější, díky čemuž vyjadřují větší míru spolupráce a ochotu k účasti (Manera et al., 2016).

Specifickým příkladem využití VR je simulace audiovizuálního vnímání světa pacientů trpících psychózou, přičemž dle provedených studií zaměřených na schizofrenii (Cachia et al., 2024) nebo psychiatrické projevy pozdního stadia Parkinsonovy choroby (Goldman et al., 2016) jde o účinný edukační nástroj pro zdravotníky i pečující osoby.

S touto oblastí nepřímo souvisí rostoucí využití VR v oblasti mindfulness a relaxačních technik, čímž se zabývají autoři v rámci vlastního nezávislého výzkumu.