

## دنیاهای مجازی برای درمان کودکان

پزشکان در آزمایشگاهی گنبدی در کانادا در حال طراحی دنیایی مجازی هستند که امیدوارند روزی برای درمان کودکان دچار ضربات عاطفی به کار رود.



همشهری آنلاین: پزشکان در آزمایشگاهی گنبدی در کانادا در حال طراحی دنیایی مجازی هستند که امیدوارند روزی برای درمان کودکان دچار ضربات عاطفی به کار رود.

در این دنیای مجازی کودکان با آواتارهای رنگارنگ اسباب بازی مانند از ابزارهای پزشکی کار می‌کنند.

از این تحریک حسی می‌توان استفاده کرد تا فردی سوخته را واداشت احساس کند در درون یک قالب یخ قرار دارد. تصاویر سه‌بعدی اتاق خواب بچه در خانه را می‌توان به کار برد تا کودک فراموش کند در بیمارستان است.

به گزارش خبرگزاری فرانسه پاتریک دوب که سرپرست گروهی از پزشکان از بیمارستان سنت ژوستین مونترآل و مهندسان نرم‌افزار در "جامعه هنرها و تکنولوژی" است، در این باره می‌گوید: "شما می‌توانید کودکی را که از سوختگی رنج می‌برد، در یک محیط قطبی قرار دهید و با عبور از آستانه واقعیت درد او را تخفیف دهید."

"ما می‌دانیم که توهمات شناختی بر ادراک درد اثر می‌گذارند."

این گروه، در ساتوسفر (Satosphere)، یک گنبد به عرض 18 متر که در اصل برای فراهم آوردن دیدگاه 360 درجه برای پروجکشن‌های هنری طراحی شده بود، یک اتاق بیمارستانی یا "آزمایشگاه زنده" تعبیه کرده است تا این ایده‌های جدید درمانی را آزمایش کند.

این گنبد که بوسیله رئیس ساتوسفر، مونیک ساووی به عنوان "سینمای قرن بیست و یکم" تبلیغ شده بود، بخشی از سینمای Circle-Vision است که پاپیون بل در نمایشگاه جهانی و بین المللی 1967 در مونترآل به نمایش درآمد.

دوب می‌گوید: "ما می‌توانیم با استفاده از پروژکتورهای متعدد، محیط‌های غوطه‌وری را ایجاد کنیم که نه تنها دیوارها بلکه اسباب و اثاثیه یک اتاق را هم تلفیق می‌کنند."

یک ابزار دیگر که بوسیله پزشکان در حال آزمایش است به آنها امکان خواهد تا به ابزارهای پزشکی ظاهر اسباب‌بازی‌های تخیلی و غیرتهدیدکننده را بدهند.

نظر این پژوهشگران این است که کودکان به این صورت می‌توانند خودشان را با ابزارهای پزشکی "ترسناک" مانند سرنگ‌ها، آشنا کنند و به این ترتیب ترس‌های رایج درباره آزمایش‌ها و درمان‌های پزشکی را تخفیف پیدا می‌کند.

در دستان یک دختر کوچک، یک سرنگ به یک راکت اسباب‌بازی تغییر شکل پیدا می‌کند. ماکسیم 11 ساله، دختر یکی از پژوهشگران می‌گوید: "من دیگر از تزریق نمی‌ترسم."

این پژوهشگران همچنین در حال بررسی آواتارهایی هستند که روزی به پزشکان و پرستاران امکان دهد با کودکان دچار ضربه عاطفی ناشی از بیماری یا تصادف شدید ارتباط قرار کنند که ممکن است در صحبت کردن با یک فرد بزرگسال راحت نباشند.

چنین خیمه‌شب‌بازی‌های با تکنولوژی پیشرفته ممکن است برای ایجاد یک اعتماد در یک کودک یا کمک به اجتماعی‌شدن دوباره آنها مورد استفاده قرار گیرند.

شخصی که این آواتار را از اتاق دیگر کنترل می‌کند ممکن است از کودک بخواهد تا حرکاتش را به عنوان بخشی از یک برنامه توانبخشی جسمی تکرار کند.

پاتریشیا گارل، رئیس بخش روانپزشکی بیمارستان سنت ژوستین می‌گوید هدف نهایی است که تکنولوژی را برا یکمک به کودکانی به کار ببریم "تا آنها بتوانند بر ترس‌های‌شان غلبه کنند و چیزهایی را درباره خودشان کشف کنند."

"امکانات فراوانی در رشته ما وجود دارد، و ما هنوز در مرحله بسیار اولیه و مقدماتی قرار داریم."

بررسی‌ها نشان داده‌اند که ارتباطات مجازی و بازی‌های ویدئویی گاهی ممکن است اثری منفی بر روند اجتماعی‌شدن کودکان، به خصوص در کودکان با شکنندگی عاطفی داشته باشند، چرا که این کودکان ممکن است خود را غرق آنها کنند.

اما گارل تاکید می‌کند که اگر این ابزارها به درستی مورد استفاده قرار گیرند، می‌توانند مسیری مجازی به سوی زندگی طبیعی ایجاد کند.