

Virtual Reality as a Therapy Adjunct for Fear of Movement in Veterans With Chronic Pain

ارائه دهنده: عطيه صاحب الزمانى
ژورنال كلاب آذر ۹۹

مشخصات ژورنال



Name :
JOURNAL OF MEDICAL
INTERNET
RESEARCH

Indexing:
ISI, Scopus, PubMed

Published: ۲۲.۰۱.۲۰۱۹

Impact Factor:
۵,۰۳

فهرست مطالب

نتایج



روش اجرا



مقدمه و بیان مساله



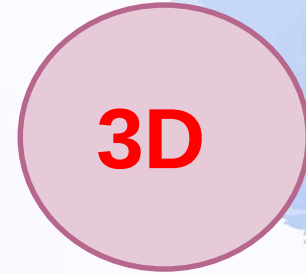
هدف مطالعه



بحث و نتیجه
گیری



مقدمه و بیان مسئله



مقدمه و بیان مسئله



- ❖ یک بررسی سریع شامل راهی برای کاهش درد کوتاه مدت و اثرات ضد دردی یافت.
- ❖ درد حاد یک هشدار فیزیولوژیکی برای جلوگیری از آسیب بیشتر برای محدود کردن یا اجتناب از بعضی رفتارهای خاص است.
- ❖ درد مزمن فراتر از فرآیند التیام فیزیکی است.
- ❖ ترس از حرکت برای اجتناب از درد مزمن یک حلقه بازخوردی ایجاد می کند. که ترس به عنوان یکی از موافق های اصلی رفتار اجتنابی شناخته می شود.
- ❖ اجتناب از حرکت بخاطر ترس ، زندگی روزمره را مختل میکند و راحتی حرکت امن می تواند باعث درد و ناراحتی عاطفی شود.

مقدمه و بیان مسئله

رایج‌ترین درمان مداخله VR , حواس‌پرتی است

حواس‌پرتی برای پروتکل درد مزمن در درمان ادراک رفتاری مهم است.

یک آزمایش کنترل شده تصادفی (RCT) افراد کم‌درد حاد و مزمن را به دریافت ۱۰ جلسه فیزیوتراپی اختصاص داد

سلسله‌مراتبی از شدت کاهش تا افزایش استفاده از VR ایجاد کردیم





۰۱

توصیف ، مقایسه ورتبه بندی شدت درد جانبازان در طی یک دوره درمانی

۰۲

تخمین نسبت جانبازان با حداقل اختلافات بالینی مهم و تخمین اندازه اثر درون موضوعی

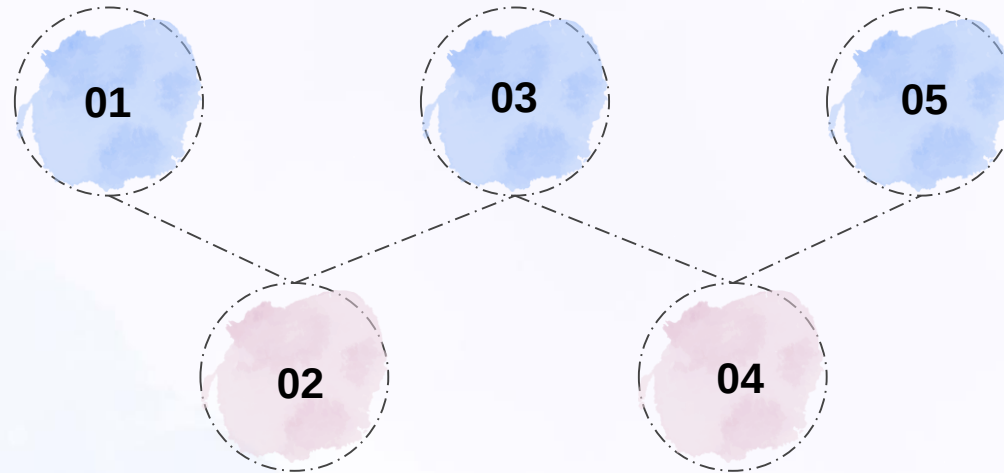
۰۳

استفاده ازاین پروتکل آزمایشی برای ارزیابی امکان استفاده از VR برای برنامه آینده RCT

VR از تلفن های همراه
سامسونگ گلکسی (سری S6 به
بالا) برای تولید محیط های
مجازی با صدا

نمونه نهایی ۱۶
جانباز (۸۹٪) بود.

جانبازان جیمز آهیلی در تامپا



۱۲ برنامه کاربردی VR, ۶ نمایشگر در ۱۹ روزه از سراسر کشور
هر صفحه نصب شده (HMD)

شرایط ورود:

تشخیص سندروم درد مزمن

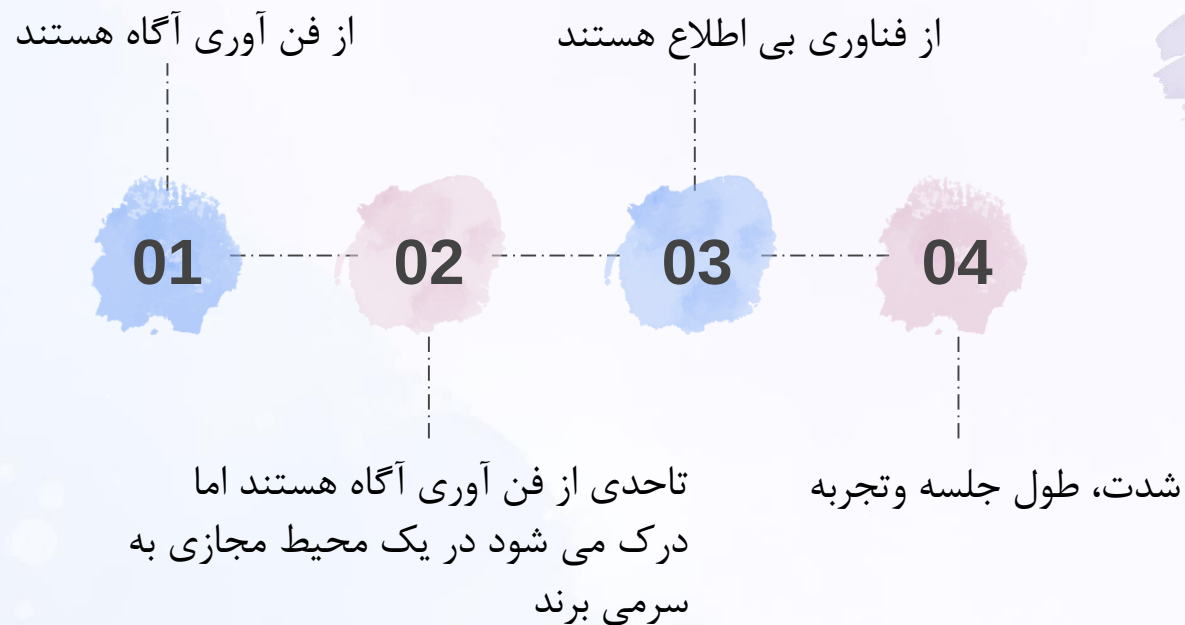
افراد دارای معیارهای غیرمجاز
شامل نمیشود:

عوامل روانشناسی
کنترل نشده

عوامل پزشکی
کنترل نشده



روش اجرا



3D

بزاری چندبعدی است که به طور خاص برای جمعیت
جانبازان ساخته شده است.

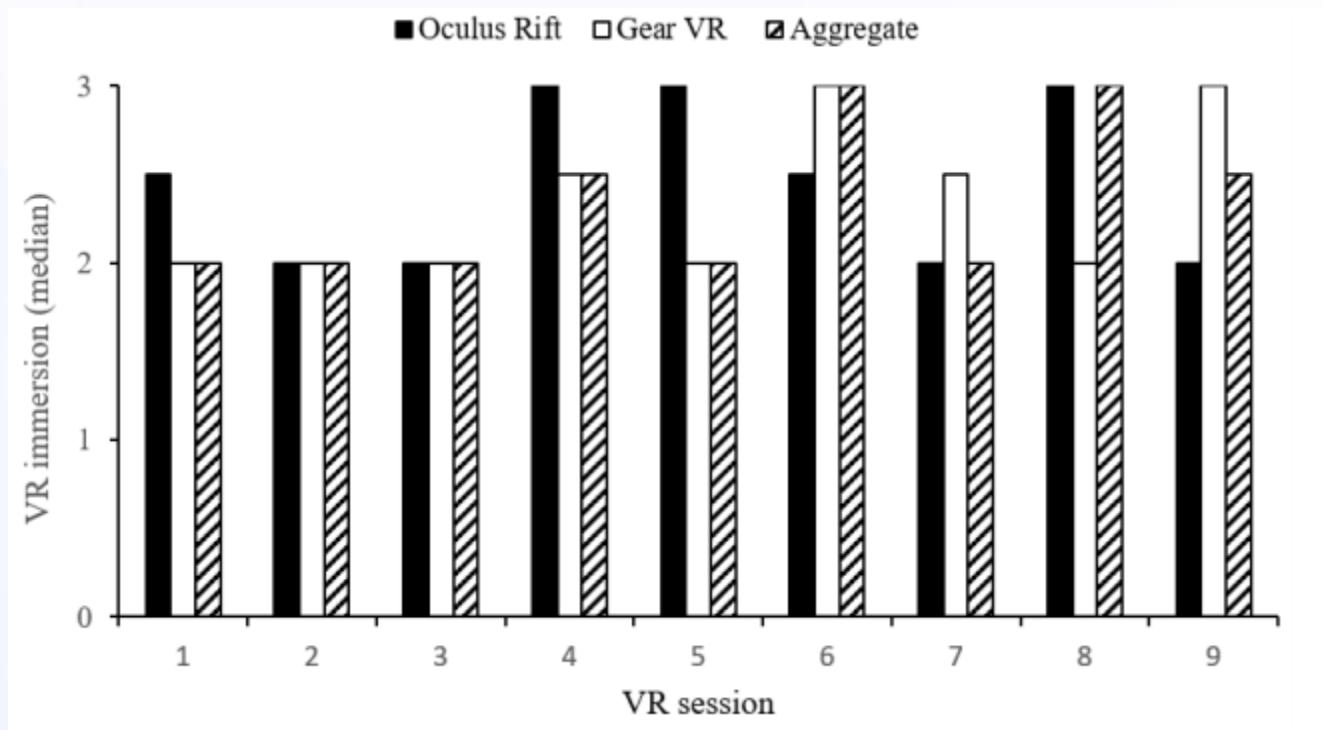
(POQ - VA)

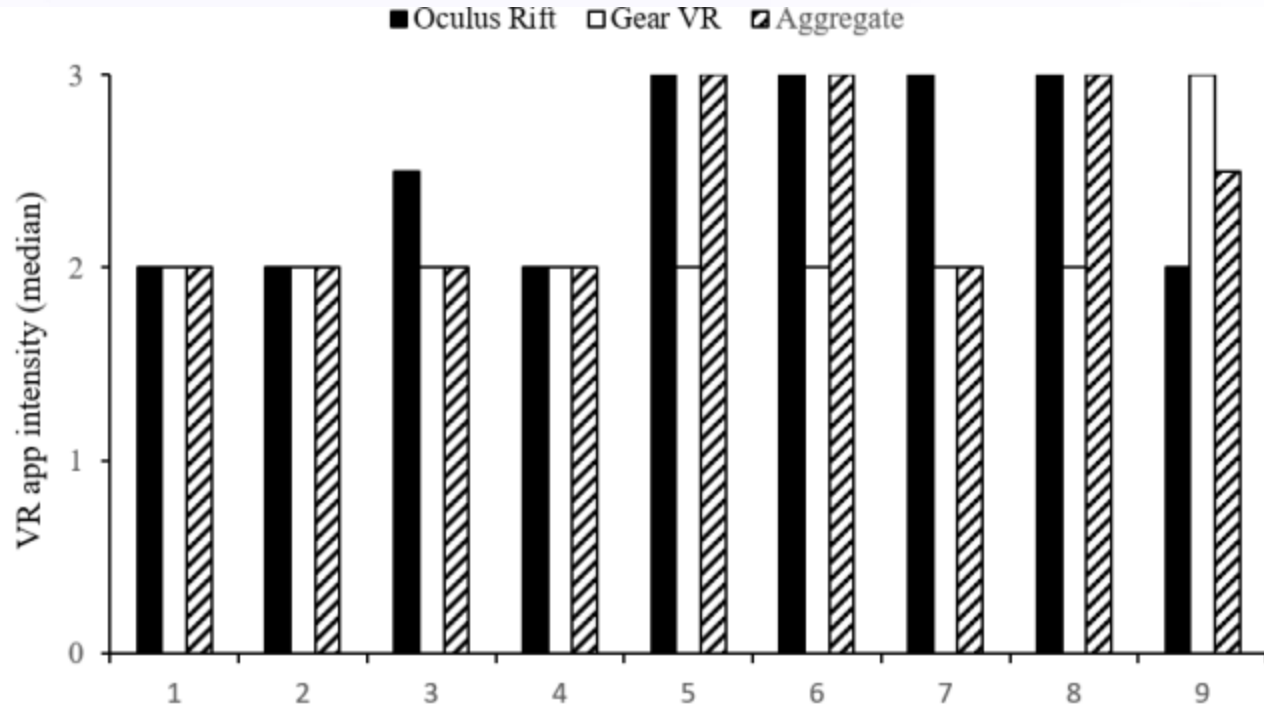
FDAQ

ماده ای مطابق با مدل اجتناب از ترس طراحی شده
است که برای ارزیابی ترس از حرکات معمول (مثل
نشستن، ایستادن، بلند کردن، راه رفتن) استفاده شده است.



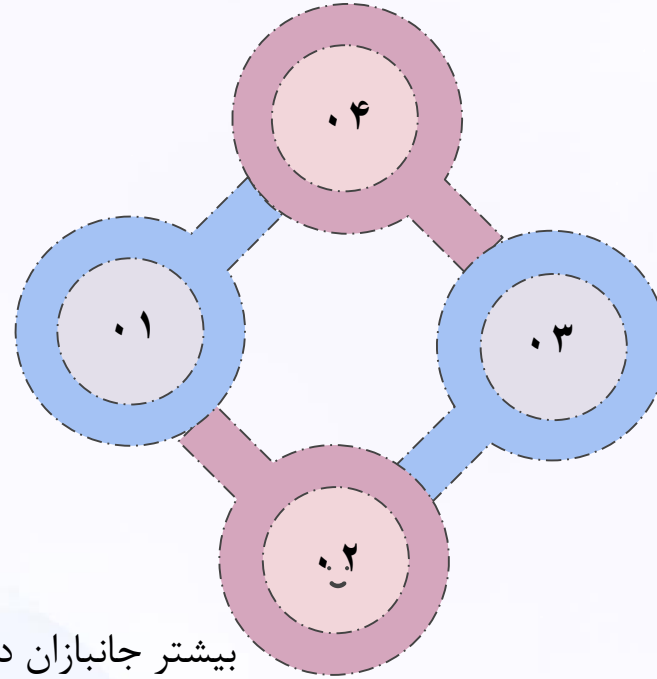
Characteristic	Participants
Age (years), mean (SD)	48.88 (11.62)
Gender, n (%)	
Female	3 (19)
Male	13 (81)
Ethnicity, n (%)	
African American or black	4 (25)
Caucasian or white	8 (50)
Hispanic or Latino	2 (12)
Other	2 (13)
Pain location, n (%)	
Head	2 (13)
Low back	11 (69)
Other	3 (19)
Pain chronicity (years), median (IQR)	16.50 (14.62)
Virtual reality sessions, median (IQR)	7.50 (6.50)





بحث و نتیجه گیری

استفاده از سلسله مراتب حواس پرتی برای بهبود ترس از حرکت برای
جانبازان مبتلا به درد مزمن می باشد



در POQ-VA، پیشرفت
هایی در تداخل با تحرک
(متوسط) و شدت درد (کوچک)
مشاهده شد.

نتایج امیدوار کننده درد برای تحقیقات
آینده شامل تداخل در تحرک ، شدت درد ،
درد فاجعه بار و فعالیتهای عملکردی خاص
بیمار است.

بیشتر جانبازان در شش جلسه به
بالاترین سطح حرکتی رسیده اند یا
از آن عبور کرده اند

محدودیت مطالعه

سر و صدای محیط در
سالن ورزشی درمانی



متناقض بیمارستان



کوچک بودن نمونه



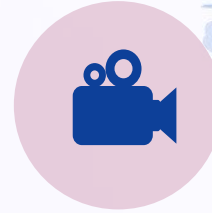
فاقد "حالت کیوسک" بود و برنامه
ها اغلب وقت تلف می کردند



نقاط قوت مطالعه

یک کمکی برای مداخلات
درد مزمن مبتنی بر شواهد
در یک محیط پزشکی

دسترس بودن تجهیزات و
ملاحظات فضای فیزیکی



مدیریت درد بین
رشته ای مداوم

رویکرد بهینه تر برای ضبط
حرکات مکرر اجتناب شده با
شدت های مختلف



- تأیید اعتبار حرکات ترس در سطح شدت مختلف
- با استفاده از یک روش از پایین به بالا که شامل جانبازان در طراحی مداخله و فرایندهای انتخاب نتیجه

ممنون از نگاه گرمتون

CREDITS: This presentation template was created by **Slidesgo**, including icon by **Flaticon**, and infographics & images from **Freepik**