

Παιχνίδι σε ipad και iphone βοηθάει άτομα με σχιζοφρένεια



Ένα

ψηφιακό παιχνίδι στο iPad και iPhone, που «εκπαιδεύει το μυαλό» και έχει αναπτυχθεί στη Βρετανία, μπορεί να βελτιώσει τη μνήμη των ασθενών που πάσχουν από σχιζοφρένεια, βοηθώντας τους στην καθημερινή ζωή τους στο σπίτι και στη δουλειά, δήλωσαν σήμερα ερευνητές.

Ερευνητές στο Πανεπιστήμιο του Κέιμπριτζ ανέφεραν πως δοκιμές σε μικρό αριθμό ασθενών, που έπαιξαν το παιχνίδι αυτό για τέσσερις εβδομάδες, έδειξαν πως βελτιώθηκαν η μνήμη και η μάθηση.

Το παιχνίδι «Wizard» (Μάγος) έχει σχεδιαστεί για να βοηθήσει τη λεγόμενη επεισοδιακή μνήμη – το είδος εκείνο της μνήμης που χρειάζεται για να θυμόμαστε πού έχουμε αφήσει τα κλειδιά μας πολλές ώρες μετά, ή για να θυμόμαστε μερικές ώρες αργότερα πού παρκάραμε το αυτοκίνητό μας σε έναν πολυώροφο χώρο στάθμευσης αυτοκινήτων.

Η σχιζοφρένεια είναι μια μακροπρόθεσμη κατάσταση της ψυχικής υγείας που προκαλεί σειρά ψυχολογικών συμπτωμάτων, τα οποία κυμαίνονται από αλλαγές στη συμπεριφορά μέχρι παραισθήσεις και πλάνες.

Ενώ κάποια ψυχωτικά συμπτώματα μπορούν να αντιμετωπιστούν ικανοποιητικά με φαρμακευτική αγωγή, μερικοί ασθενείς συχνά εξακολουθούν να έχουν προβλήματα

εξασθενημένης λειτουργίας της μνήμης και της αντίληψης με αποτέλεσμα να μην μπορούν να επιστρέψουν στη δουλειά ή να συνεχίσουν τις σπουδές τους.

Υπάρχουν όλο και περισσότερες ενδείξεις ότι η εκπαίδευση με τη βοήθεια υπολογιστών μπορεί να βοηθήσει τους ανθρώπους με σχιζοφρένεια να ξεπεράσουν κάποια από τα συμπτώματά τους, με καλύτερα αποτελέσματα στην καθημερινή τους ζωή.

Στη μελέτη αυτή, που δημοσιεύθηκε στο περιοδικό Philosophical Transactions of the Royal Society B, 22 ασθενείς που έπαιξαν το παιχνίδι μνήμης έκαναν σημαντικά μικρότερο αριθμό λαθών και χρειάστηκαν σημαντικά λιγότερες προσπάθειες προκειμένου να θυμηθούν πού βρίσκονταν διαφορετικά μοτίβα σε ειδικά τεστ.

Βελτίωσαν επίσης τις επιδόσεις τους στην κλίμακα της Σφαιρικής Αποτίμησης Λειτουργίας (GAF) την οποία χρησιμοποιούν οι γιατροί για να αποτιμήσουν την κοινωνική, επαγγελματική και ψυχολογική λειτουργία των ενηλίκων.

Ένα άλλο σημαντικό εύρημα της μελέτης είναι πως οι ασθενείς δηλώνουν επίσης πως απόλαυσαν το παιχνίδι και ήθελαν να το παίξουν στη διάρκεια των οκτώ ωρών γνωστικής εκπαίδευσης. Οι ερευνητές είπαν πως αυτό είναι σημαντικό, καθώς η έλλειψη κινήτρου είναι ένα κοινό χαρακτηριστικό της σχιζοφρένειας.

«Χρειαζόμαστε έναν τρόπο θεραπείας των γνωστικών συμπτωμάτων της σχιζοφρένειας, όπως τα προβλήματα με την επεισοδιακή μνήμη, όμως η πρόοδος προς την κατεύθυνση της ανάπτυξης φαρμακευτικής θεραπείας είναι αργή», δήλωσε η Μπάρμπαρα Σαχακιάν από το Τμήμα Ψυχιατρικής του Πανεπιστημίου Κέιμπριτζ.

«Η μελέτη... καταδεικνύει πως το παιχνίδι μνήμης μπορεί να βοηθήσει εκεί που έχουν αποτύχει μέχρι τώρα τα φάρμακα. (Και) επειδή το παιχνίδι είναι ενδιαφέρον, ακόμη και εκείνοι οι παίκτες με μία γενική έλλειψη κινήτρου παρακινούνται να συνεχίσουν την εκπαίδευση».

Πηγές: skai.gr - ikypros.com