

Psikiyatride ve Şizofreni Tedavisinde Sanal Gerçeklik (VR) Uygulaması



Psikiyatride teknolojinin kullanımı zaman geçtikçe yaygınlaşmaktadır. Telespsikiyatri (web üzerinden canlı video görüşmeleri ile tanı koyma, tedavi planı yapma, psikoterapi görüşmesi yapma), akıllı telefonlar aracılığıyla geliştirilen mobil uygulamalar, aktif sosyal medya grupları, hastalıklarla ilişkili bilgi veren ve yönlendiren web siteleri ve son olarak da avatar terapiler ve sanal gerçeklik uygulamaları daha etkin bir şekilde gündelik yaşamın içinde yer almaktadır.



Prof. Dr. Köksal Alptekin
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ TIP FAKÜLTESİ
Psikiyatri AD

Gelecekte bu uygulamaların daha da artacağı beklenmektedir. Öte yandan gerek sıradan insanlar gerekse de ruhsal sorunları olan ve tedavi gören hastalar daha yaygın olarak bu teknolojileri kullanmaktadır. İngiltere’de yapılan bir çalışmada psikotik bozukluklu hastaların neredeyse normal popülasyonla aynı derecede ruhsal sorunlar için teknolojiyi kullandığını ortaya koymuştur. Ülkemizde de benzer bir eğilim olduğunu gözlemlemekteyiz.

Sanal gerçeklik çok çeşitli alanlarda uygulamalı olarak kullanılmaya başlanmıştır. Eğitim, eğlence ve hastalıkların tedavisi bunlardan sadece birkaçıdır. Son yıllarda psikiyatride anksiyete, fobik bozukluk, şizofreni ve bellek bozuklukları tedavisinde yaygın olarak kullanılmaktadır. Şizofreni tedavisinde sanal gerçeklik kullanımı, çok yakın bir zamanda bilim hayatına girmiş olmasına rağmen umut vadeden sonuçlar elde edilmektedir. Özellikle hastaların bilişsel işlev bozulmalarını tanımak ve değişik psikososyal rehabilitasyonu içeren sanal gerçeklik uygulamaları ile hastalardaki bilişsel işlev bozulmasının iyileşmesi amaçlanmaktadır.

Sosyal anksiyete bozukluklu hastalarla yapılan bir araştırmada, bu hastalığın tedavisinde kullanılan terapistlerin

uyguladığı “üstüne gitme” şeklindeki davranış tedavisinin etkisi, sanal gerçeklik uygulamasıyla karşılaştırılmıştır. Sonuç olarak her iki tedavinin de benzer oranda yararlı olduğu görülmüştür. Üstelik bu etki 6 aylık süre içinde her iki tedavide de aynı şekilde devam etmiştir. Gelecekte psikiyatri alanında ruhsal hastalıkların tedavisinde sanal gerçeklik uygulamaları daha da artacaktır.

Şizofreni, düşünce duygu ve davranışları etkileyen, genellikle ergenlik yaşında ortaya çıkan bir psikiyatrik hastalıktır. Dünyada ciddi yeti yitimine yol açan hastalıkların başında gelir. Şizofreniye yakalanan hastaların sadece %20’sinde tam iyileşme görülür. Şizofreni belirgin olarak hastaların psikososyal işlevselliğini bozduğu için ülkemizde şizofreni hastaları uzun süre aileleriyle birlikte yaşar. Bu durum hasta ailelerine yük getirmektedir. Evlenme, çocuk sahibi olma, çocuk yetiştirme ve meslek edinme gibi sosyal hedeflere ulaşamamakta, yaşamlarının önemli bir kısmını aile ve topluma bağımlı olarak geçirmektedirler.

Şizofreni tedavisindeki en önemli sorun alanlarından biri hastaların psikososyal işlevselliğini geliştirebilecek, negatif belirtilerde ve bilişsel işlevlerde iyileşme sağlayacak yeni yöntemlerin geliştirilmesidir.

Türkiye’de ilk kez şizofreni hastalığının tedavisinde “Sanal Gerçeklik” yönteminden yararlanmak üzere Dokuz Eylül Üniversitesinde Tıp Fakültesi Psikiyatri, Nöroloji ve Göğüs Hastalıkları bölümleri ile Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema-TV bölümü iş birliğinde sanal gerçeklik laboratuvarı kurulmaktadır. Bu sanal gerçeklik laboratuvarında demans hastaları, sigara bağımlılığı ve şizofreni hastalarının psikososyal işlevselliğini iyileştirecek “Sanal Gerçeklik Tedavi Programları” geliştirilecektir. Yeni tedavi yaklaşımı olarak yararlanmak istenilen sanal gerçeklik uygulaması, gözlük takarak üç veya daha fazla boyutlu olarak görüntülerin gerçek olarak yaşanmasıdır.

Normalde bir psikolog ya da sosyal hizmet uzmanı eşliğinde gerçekleşecek bir takım sosyal etkinliklerin sanal gerçeklik ortamında gerçeğe en uygun şekilde gerçekleştirilmesi amaçlanmaktadır. Hastaların, üç boyutlu gözlükle izleyecekleri bu görüntülerle gerçeğine uygun bir atmosferde aynı ortamı yaşayacakları umulmaktadır. Gerçekliği birebir yaşayacakları için şizofreni hastalarının psikososyal işlevselliğini artıracağı umulmaktadır. Sanal gerçeklik uygulaması ile ilişkili kabul edilen bir TÜBİTAK projesi de vardır.

Önümüzdeki 10 yıl içinde tüm dünyada sanal gerçeklik uygulamaları hayatın her alanına girmiş olacak. Tıp eğitimi ve psikiyatrik hastalıkların tanı tedavisi de doğal olarak bu yöne doğru hızla ilerliyor. Bugün kullandığımız cep telefonları da dâhil pek çok cihazda hızlı değişimi göreceğiz.



Gökmen Tazegül Tanıtım Müdürü
Elif Varol Bayburtlu Kıdemli Ürün Müdürü
Selman Turhan Bilgi Teknolojileri Direktörü
Fulya Erkaan Tanıtım Müdürü
Uzm. Dr. Demet Zihni Çamur Medikal Müdür
Dt. Tuna Gül İş Birimi Direktörü
Şebnem Tan Kıdemli Ürün Müdürü
Murat Kamış Kıdemli Ürün Müdürü

Şizofrenide Görmek, Duyman, Yaşamak, Hissetmek Gerek

Anlaşılmaya ihtiyaç duyan şizofrenide, hasta odaklı yaklaşımı temel olarak klinik, medikal, pazarlama ve bilişim desteği ile multidisipliner ve yenilikçi çözüm üreten proje: Şizofrenide Sanal Gerçeklik Uygulaması

Ünlü Rus yazar Lev Nikolayeviç Tolstoy “İnsan acı duyabiliyorsa canlıdır. Başkasının acısını duyabiliyorsa insandır.” sözü ile empati kurabilmenin insanı insan yapan büyük değerlerden biri olduğuna dikkat çekmiştir. Karşımızdakini anlayabilmek, hissedebilmek, duyumsayabilmek ve hatta özümseyebilmek güçlü ve sağlıklı iletişim kurabilmemiz için ne kadar önemli ise hekim hasta ilişkisinde de bir o kadar kıymetlidir. Psikiyatri hekimliği yaptığım süre boyunca, özellikle şizofreni hastalarının neler yaşadığı ve neler hissettiği ile ilgili empati yapmaya çalışmış olsam da hep bir şeylerin eksik kaldığını hissediyordum. Hiç kimsenin duymadığı sesleri duymuyordum, kimsenin görmediği görüntüler görmüyordum ve bir hezeyanın neler hissettirebileceğini bilmiyordum.

Bu alanda çalışan tüm sağlık çalışanları ve bakım verenler için de çok kıymetli olan bu projenin ilk kıvılcıkları, Prof. Dr. Köksal Alptekin hocamızın

“Şizofreni yaşamı” VR (sanal gerçeklik) gözlüklerinin şizofreni tedavisindeki yeri ile ilgili kongre sunumunu dinlemem ile oluştu. Kendisi ile yaptığım ilk fikir sohbetinde bu konuda TÜBİTAK destekli bir çalışma da yürüttüklerini paylaşması ile şekillenmeye başladı. Proje geliştirme aşamasında hocamızla klinik açıdan birçok görüşme yaptık, firmamız Ali Raif İlaç’ın pazarlama, medikal ve bilgi teknolojileri ekibi ile bir araya gelerek bu konunun uzmanları ile tüm detayları planladık. Multidisipliner bir ekip çalışması ile projeyi hayata geçirdik.

11 Nisan Dünya Şizofreni Günü’nde, saha ekibimizle yaptığımız proje lansmanında, toplum ruh sağlığında çalışan bir hemşirenin deneyimleme yaptıktan sonra söylediği “Ben bu hastaların böyle yaşadıklarını, duyumsadıklarını bilmiyordum. Ne kadar da zor bir yaşantıları varmış. Zaman zaman sabırsız davrandığım oluyordu ama artık daha



Uzm. Dr. Demet Zihni Çamur
ALİ RAİF İLAÇ
Medikal Müdür

fazla sabırlı davranmam gerektiğini bu sayede fark ettim.” sözü, bu projenin şizofreni hastasına bakım veren kişiler tarafından anlaşılmasında ve iletişimin doğru kurulmasında oldukça faydalı bir proje olduğunu göstermiştir. Hekimlik yaptığım süre boyunca, empatinin ne kadar gerekli ve uygulamada da bir o kadar eksik olduğunu düşünmüştüm. Şizofrenide VR deneyimi projesi ile bu hayalimi, Ali Raif İlaç’ta ekip arkadaşlarım ile birlikte hayata geçirebildiğim için de kendimi şanslı hissediyorum.

devamı arka sayfada



Dt. Tuna Gül
ALİ RAİF İLAÇ
İş Birim Direktörü

Sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) genellikle eğlence sektöründeki kullanımlarıyla karşımıza çıksa da aslında kullanım alanları bununla sınırlı değil. Özellikle tıp alanında son dönemde kullanılmaya başlanan teknolojiler doktorların, tıp öğrencilerinin, hastaların ve hasta yakınlarının işlerini oldukça kolaylaştırıyor. Sanal gerçeklik bir bilim kurgu fikri olmaktan farklı alanlarda artan günlük uygula-

lamaların olduğu bugünkü haline gelene kadar çok yol kat etti. Geleceği şekillendirecek teknoloji olarak kabul edilen VR'nin en yeni kullanım alanlarından biri de tıp alanı oldu. Bu amaçla tıp öğrencilerini ve personelini eğitmek, hasta ve hasta yakınlarını bilgilendirmek amaçlı VR simülasyonları geliştirilmektedir. Türkiye'de ilk olan şizofreni hastalığı deneyimleme, VR teknolojisinin kapsayıcı gücü sayesinde, özellikle hasta yakınlarının hastaların yaşadığı bu süreci daha iyi anlamasını, gerçek hayat yakınlığında deneyimlemelerine yardım etmektedir. Bu uygulama sayesinde hasta yakınları doktorun bahsettiği tıbbi içeriği daha kolay anlayabilmektedir. Böylesi bir projenin içerisinde yer aldığımız için ekibimize gurur duyuyorum. Ayrıca bu kıymetli projede birlikte çalışma fırsatı yakaladığımız, alanında uzman değerli hocamız Prof. Dr. Köksal Alptekin'e sonsuz teşekkür ediyorum. İyilik için VR inisiyatifinin bizi nerelere götüreceğini heyecanla bekliyoruz.



Elif Varol Bayburtlu
ALİ RAİF İLAÇ
Kıdemli Ürün Müdürü

Ali Raif İlaç MSS grubu (ARIS-MSS) olarak merkezi sinir sistemi alanında birçok marka ile Türk tıbbına hizmet vermekteyiz.

Merkezi sinir sistemi alanında antipsikotik, antidepresan, Alzheimer ve Parkinson pazarlarındaki ürünlerimizle uzun yıllardır istikrarlı bir biçimde hastalıkların tedavisinde yer alıyoruz. ARISMSS olarak hedefimiz hekim ve eczacılarımıza en hızlı şekilde bilgiyi ulaştırırken yaptığımız sosyal sorumluluk projeleri ile de hasta ve hasta yakınlarına hastalıkla mücadele ederken elimizden geldiğince yardımcı olmaktır. ARISMSS pazarlama ekibi olarak vizyonumuz sektörde yaratıcılık ile ilkleri gerçekleştirmek, sektör trendlerini yakından takip etmek, yeniliklerin öncüsü olmak ve sektöre fayda sağlayacağına inandığımız tüm projelerin markamız çatısında yer almasını sağlamaktır.



Murat Kamış
ALİ RAİF İLAÇ
Kıdemli Ürün Müdürü

Projeyi psikiyatri alanındaki tüm kongrelerde hekimlerimize ulaştırmaya çalıştık ve aynı zamanda 11 Nisan Dünya Şizofreni ile Mücadele Günü kapsamında ürün tanıtım temsilcisi arkadaşlarımızın kullandığı portatif bir 360 gözlük ile tüm psikiyatri hekimlerimize ulaştırdık. Projenin olabildiğince fazla psikiyatri uzmanına ulaşması öncelikli hedefimizdi. Ölçümleme hem ulaşmak istediğimiz hedefi ne kadar gerçekleştirdiğimizi hem de gelecek projelerimiz için bizlere ışık tutmaktadır. Bu deneyimi yaşayan hekimlerimize yaptığımız anket sonuçlarına baktığımızda hekimlerin %80'i "Sanal gerçeklik uygulaması, hastaların yaşadığı halüsinasyonları anlamasını sağlar." ifadesine katılmıştır. Hekimlerin %83'ü bu uygulamayı diğer doktor arkadaşlarına tavsiye edeceğini belirtmiştir. Hekimlerin %94'ü deneyimin "Hekimin hastaların yaşadığı sorunlara karşı empatik olmasını sağlar." görüşüne katılmıştır.

Sanal gerçeklik uygulamasını aynı zamanda şirket içerisinde merkez ve fabrika binamızda da deneyimlemelerini sağladık. Şizofreni alanındaki tüm markalarımızın üretiminden satışına katkı sağlayan tüm çalışanlarımızın, şizofreni hastalığını daha çok anlama fırsatı olduğuna inanıyoruz. "Şizofreni Yaşamı" VR projesini 2018 yılı boyunca da sürdürerek farklı mecralarda da bu projemiz ile yer alacağız.



Şebnem Tan
ALİ RAİF İLAÇ
Kıdemli Ürün Müdürü

Bu proje, sektörde ve psikiyatride ilk sanal gerçeklik ile hastalık deneyimleme projesidir. Türkiye'de ilk olan şizofreni hastalığı deneyimleme ile ilgili Prof. Dr. Köksal Alptekin hocamız ve TÜBİTAK destekli "Şizofreni Yaşamı" VR videosu hastalığın görsel ve işitsel halüsinasyonlarından oluşmaktadır. Bir projeyi gerçekleştirirken, projenin tüm paydaşları için faydalı olmasını hedefliyoruz. "Şizofreni Yaşamı" VR projesi ile hekim kanadında hastanın yaşadığı halüsinasyonları bire bir deneyimlemesini, hasta ve hasta yakını açısından değerlendirdiğimizde ise hasta yakınlarının hastaların yaşadığı bu süreci daha iyi anlamasını hem de ARIS olarak sahada çalışan ürün tanıtım temsilcisi arkadaşlarımıza tanıtım yaparken fayda sağlamasını hedefledik.



Selman Turhan
ALİ RAİF İLAÇ
Bilgi Teknolojileri Direktörü

Bu proje ile Ali Raif İlaç'ın pazarlama, medikal ve bilgi teknolojileri ekibi ile bir araya gelerek konunun tüm uzmanları ile detaylar planlandı. Multidisipliner bir ekip çalışması ile proje hayata geçirildi. Bilgi teknolojileri departmanı olarak bu projede sanal gerçeklik uygulaması kapsamında çalışmalarımızı yürüttük. Sanal gerçeklik uygulaması donanım, yazılım ve duysal eş zamanlılık birleşimini doğru bir şekilde elde etmeyi başarırorsa sonuç olarak var olma hissi diye bilinen şey elde edilir. İşte bu durumda insan kendisine sanal olarak sunulan ortamda olduğunu gerçekten hissedebilir. Gerçek hayatta yapılmak istenen şeyin çok tehlikeli, pahalı veya pratik olmaması durumlarında cevap sanal

gerçekliktir. Bu proje ile hedeflenen, gerçek hayatta asla deneyimlenme fırsatı olmayan hastalığın halüsinasyonlarının yaşanması ve tecrübe edilmesidir. Bu projedeki temel çıkış noktası olan görsel ve işitsel halüsinasyonların daha gerçekçi olabilmesi için günümüz teknolojisinde en üst seviyede olan teknik ekipmanlar sağlanmıştır. Günümüzde maliyeti yüksek olan sanal gerçeklik uygulamaları, maliyeti düşüldükçe ve teknoloji daha popüler hale geldikçe eğitim, tedavi veya üretkenlik uygulamaları gibi daha ciddi kullanımların daha ön plana çıkmasını bekleyebiliriz. Gelecekte daha yeni teknolojileri baz alarak yine ilk ve yenilikçi projeler ile sektörde yer almaya devam edeceğiz.

