

Kazuistika k VR Vitalis® Pro

Uherskohradišťská nemocnice

Od květin a motýlů až k sekyrce:

Jak VR pomohla 56leté pacientce po mrtvici k samostatnosti

Rychlé shrnutí

56letá pacientka utrpěla ischemickou cévní mozkovou příhodu s následným ochrnutím levé poloviny těla. I díky zapojení virtuální reality (VR Vitalis) do komplexního rehabilitačního plánu v Uherskohradišťské nemocnici se podařilo nejen obnovit jemnou motoriku její ruky, ale také překonat počáteční depresi. Z nemocnice odcházela schopna samostatné chůze s jednou francouzskou holí.

Nečekaný zvrat a těžké začátky

Začátkem roku 2025 byla 56letá pacientka hospitalizována kvůli vysokému krevnímu tlaku (220/105). Během několika dnů u ní bohužel došlo k rozvoji ischemické mrtvice (CMP).

Následky byly vážné:

- Pacientka trpěla středně těžkým ochrnutím levé paže, oslabením levé nohy a celkovou ztrátou citlivosti na levé straně těla. Její chůze byla velmi nestabilní, táhla ji doleva a vyžadovala oporu vysokého chodítka i stálý doprovod fyzioterapeuta.
- Neschopnost běžného úchopu, špatné cílení pohybu a náhlá ztráta soběstačnosti se navíc u pacientky pochopitelně odrazily v depresivním ladění.

Od chytání motýlů po štípání dříví: Průběh terapie

Fyzioterapeutka z Uherskohradišťské nemocnice – Miroslava Havlíčková sestavila intenzivní a komplexní rehabilitační plán. Jeho součástí se stal i každodenní trénink ve virtuální realitě pomocí systému VR Vitalis®.

Virtuální realita pomohla pacientce přenést se z nemocničního pokoje do úplně jiného, stimulačního prostředí. To mělo několik zásadních benefitů:

- **Odvedení pozornosti:** Imerzivní prostředí dokázalo během cvičení zaměstnat mozek vjemy. Ráda se kochala živou savanou. Vracela se do prostředí vesmíru, který využívala k relaxaci a prohloubení dýchání.
- **Zlepšení cílení a motoriky:** Pacientka začínala jemnými a plynulými pohyby – ve virtuálním světě například chytala motýly a zalévala květiny. Postupně se vypracovala až k dynamickým a silovým pohybům, jako je štípání dřeva virtuální sekyrkou, což se odehrávalo v lese, za zvuku ptačího zpěvu. Oblíbeným programem byl také trénink rychlosti a přesnosti. Sama si vždy následující den hodnotila úspěšnost a volila vyšší a vyšší stupeň obtížnosti. Největší výzvou byl program na otvírání dveří, kde už je opravdu zapotřebí prokázat jistou zručnost, obratnost a dobrou jemnou motoriku.



- **Kognitivní trénink:** V rámci tréninku využívala program nákup a úroveň obtížnosti zvyšovala zkracováním času na zapamatování zboží.
- **Psychická vzpruha:** Okamžitá vizuální a zvuková zpětná vazba ve hře pacientku obrovsky motivovala a pomohla jí odbourat počáteční depresi.

Měřitelné výsledky a návrat do života

Po necelém měsíci hospitalizace a intenzivní terapie byly výsledky zjevné. Cílení pohybu, jemná motorika i celková síla úchopu levé ruky se výrazně zlepšily. Podařilo se také postupně obnovit citlivost levostranných končetin.



Největším úspěchem však bylo navrácení soběstačnosti v pohybu. Pacientka, která původně zvládla chůzi jen s oporou a doprovodem, odcházela z nemocnice **schopna samostatné chůze pouze s oporou jedné francouzské hole** (na krátké vzdálenosti dokonce zcela bez opory). Byla psychicky vyrovnaná, motivovaná a připravená na následnou péči v odborném léčebném ústavu.

"Virtuální realita pacienta přenesla do jiného prostředí, zaměstná mozek vjemy a dokáže částečně potlačit bolest. Velkým benefitem pro fyzioterapii je poskytovaná okamžitá zpětná vazba."

Autor

Miroslava Havlíčková
Fyzioterapeut
Uherskohradišťská nemocnice a.s.

uh+nemocnice



Webové stránky <https://vrvitalis.cz/> (dále jen „Web“) a kazuistiky mohou obsahovat autorská díla, ochranné známky, databáze a další statky chráněné zákonem. Návštěvník Webu nesmí kopírovat jakýkoliv obsah Webu a kazuistik nebo využívat obsah Webu a kazuistik ke komerčním i nekomerčním účelům bez předchozího souhlasu společnosti VR LIFE s.r.o.

Návštěvník nesmí bez předchozího souhlasu společnosti VR LIFE s.r.o. scrapovat či jinak extrahovat data z Webu a kazuistik za jakýmkoliv účelem, včetně automatizované analýzy textu nebo dat (např. pro trénink AI).

