

Gry komputerowe w służbie zdrowia.

Dzięki grom komputerowym chore na raka nastolatki chętniej stosują się do zaleceń lekarzy. Naukowcy z Uniwersyteckiego Centrum Medycznego w Utrechcie są zachwyceni wynikami swoich badań.

W sierpniowym numerze czasopisma medycznego "Pediatrics" znalazła się recenzja darmowej gry komputerowej "Re-Mission". Program powstał z inicjatywy Pam Omidyar z kalifornijskiej organizacji nonprofit HopeLab, prywatnie żony założyciela serwisu eBay. Kobieta przez wiele lat pracowała w laboratorium naukowym, gdzie zajmowała się badaniami DNA dzieci chorych na raka. Prywatnie uwielbiała gry komputerowe.

"Wpadłam na pomysł, by przygotować grę, która pomogłaby dzieciom zrozumieć, co dzieje się w ich ciele. Chciałam, by otrzymały informacje o chorobie w sposób, który akceptują - poprzez zabawę" - tłumaczy Omidyar. Ideą tą zaraziła Pamelę Kato, psycholog z Uniwersyteckiego Centrum Medycznego w Utrechcie. "Poproszono mnie o przygotowanie scenariusza programu, który trafiłby do chorych nastolatków" - mówi dr Kato.

Wbrew pozorom nie było to zadanie łatwe. "Młodzi ludzie są niebyt subordynowaną grupą pacjentów, w dodatku trochę zagubioną w systemie opieki zdrowotnej. Zraża ich nadmierny dydaktyzm, niezbyt chętnie wykonują polecenia. Boją się całej sytuacji i przez to nie stosują do zaleceń lekarzy" - uważa dr Kato. Przygotowująca program firma HopeLab musiała zadbać przede wszystkim o atrakcyjną oprawę, a dopiero później o przesłanie, choć to ono - przynajmniej od strony medycznej - było tu najważniejsze. W pracach nad grą firma skorzystała z pomocy lokalnego oddziału Electronic Arts.

Przygotowana przez Kato i Omidyar gra "Re-Mission" opowiada o niewielkim nanorobocie Roxxi, który wyrusza w głąb ludzkiego ciała. Podczas swojej wędrówki walczy z kolejnymi wrogami, głównie wywołującymi groźne infekcje bakteriami i wirusami, ale również komórkami nowotworowymi. Z pomocą przychodzi tu laser, za pomocą którego można zlikwidować każdego przeciwnika. Jednak równie dużo punktów zapewnia regularne branie leków i zdrowe odżywianie się, a nawet poddawanie się wirtualnej chemioterapii.

Tuż przed opublikowaniem gry dr Kato przeprowadziła eksperyment na międzynarodowej grupie blisko 400 młodych ludzi obu płci, cierpiących na choroby nowotworowe. Podzielono ich na dwie sekcje: pierwsza grała w "Re-Mission", druga w zręcznościówkę "Indiana Jones and Emperor's Tomb". Pacjenci byli monitorowani.

Po trzech miesiącach badań okazało się, że wśród fanów "Re-Mission" 62% chorych regularnie przyjmuje przypisane antybiotyki, podczas gdy w drugiej grupie wskaźnik ten spada do 52%. Dzięki grze HopeLab dzieci zaczęły też inaczej patrzeć na chemioterapię. Stała się dla nich sposobem na walkę z przeciwnikiem, a nie wyłącznie przykrym doświadczeniem powodującym wypadanie włosów.

Miłośnicy gier komputerowych zyskali jeszcze jeden mocny argument w walce z ich przeciwnikami - oprogramowanie rozrywkowe może tworzyć i umacniać określone nawyki, pomagając w tym sposób ludziom chorym na raka. Pytanie tylko, czy przeciwnicy gier nie

wykorzystają wyników badań dr Kato do walki z produkcjami w stylu "Grand Theft Auto". Bo skoro zręcznościówki mogą utrwalać nawyki, to jakież nawyki umacnia ta gra?

źródło: <http://gry.onet.pl/28061,1502450,artykul.html>