

שם המחקר: חקירת תפקידה של המציאות המדומה עבור בוגרים צעירים עם מגבלות

רשות המחקר: אונ' חיפה

שנה: 2005

מס' קטלוגי: 10

שמות החוקרים: פרופ' וייס תמר, החוג לריפוי בעיסוק, אוניברסיטת חיפה

ד"ר איילון-חיימוביץ שירה, החוג לריפוי בעיסוק, המכללה האקדמית,

קריית אונו

תקציר המחקר

מבוגרים עם פיגור שכלי ושיתוק מוחין, חווים הזדמנויות מועטות יחסית לעיסוק בפעילות פנאי עצמאיות.

מטרת המחקר היתה לבדוק האם וכיצד תוכל מערכת של מציאות מדומה לספק חוויות פנאי חיוביות ומהנות למבוגרים עם מגבלות פיסיקות וקוגניטיביות ניכרות.

ההנחה היתה כי ההשתתפות באינטראקציות פיזיות עם משחקי "כאילו" שונים בסביבה הוירטואלית תהיה מהנה למשתתפים ואף תתרום לתחושת הערך העצמי.

במחקר השתתפו 33 גברים ונשים צעירים עם שיתוק מוחין ומגבלות שכליות חמורות אשר אינם מדברים ומשתמשים בכיסא גלגלים לשם ניידות.

המשתתפים חולקו אקראית לקבוצת ניסוי וקבוצת ביקורת, כאשר כל משתתף בקבוצת הניסוי נטל חלק בפעילות מציאות מדומה 2-3 פעמים בשבוע במשך 12 שבועות. במערכת המציאות המדומה מוגש Vivid Group's Gesture Xtremex, שבה נעשה שימוש במחקר, בבואת המשתתף המצולמת בוידאו מופיעה על גבי מישור האנימציה הגרפית שעל המסך, אשר מגיבה בזמן אמיתי לתנועות המשתתף.

מדידת התוצאות כללה בדיקת הצלחה, הנאה ונוכחות באמצעות שאלון משוב למשתתף, תצפית מובנית במהלך הפעילות וניתוח ביצועי המשתתפים מתוך סרטי וידאו שהוקלטו במהלך ההשתתפות במשחקים הוירטואליים.

כמו כן הועבר לפני ולאחר תקופת הטיפול שאלון הערכה עצמית.

מתייעוד ההתנהגויות במהלך ההתנסות בסביבת המציאות המדומה עולה כי השימוש במערכת של מציאות מדומה ניתן ליישום בקרב מבוגרים עם פיגור שכלי ושיתוק מוחין. אמנם לא נמצאו הבדלים בין הקבוצות בתפיסת הערך העצמי, ואולם, לא זו בלבד שהפעילות בסביבה המדומה נתפסה כמהנה ומאפשרת הצלחה ע"י מרבית המשתתפים במחקר אלא שתפיסה זו נשמרה בעקביות במהלך כל תקופת המחקר.

ממצאים אלו פותחים כר ענף למחקרי המשך תוך שימת דגש על ישימות מערכות מציאות מדומה בעלות נמוכה כחלק מן המערך הטיפולי השגרתי בקרב אוכלוסייה זו.