

A Vodafone Magyarország Alapítvány VR szemüveggel a fájdalomkezelésben programja



az Effekt 2030 – Az ESG megoldások díja 2024. évi pályázatán a **Mindenki társadalma** kategóriában **Társadalmi innováció különdíjat nyert el.**

A PROGRAM IDŐTARTAMA: 2023. április - 2025. december

A PROGRAM ELŐZMÉNYEI: A gyermekek a társadalom legsérülékenyebb és legkiszolgáltatottabb tagjai közé tartoznak, főként betegség esetén. Egy vérvétel, injekció, egy fájdalmas beavatkozás vagy terápia; mind **szorongást kelthet a gyerekekben. A Vodafone Magyarország Alapítvány küldetése a komplex társadalmi problémák megoldása**, így a gyermekek jóllétének támogatása is. A vállalat a digitalizáció szakértője, így a gyermekgyógyászatban azt a területet kereste, ahol **a digitalizáció eszközeivel tud segítséget nyújtani.** Szakmai **partnerként a Bethesda Gyermekkórházra** esett a választása. A kórházban már korábban megkezdte működését egy Fájdalomambulancia, ahol a kezdeményezést örömmel fogadták, és nyitottak voltak innovatív módszerek bevezetésére, melyek a **nem-gyógyszeres fájdalomcsillapítást és szorongáscsökkentést** segítik. Így indul útjára a **VR szemüveggel a fájdalomkezelésben** elnevezésű program.

A PROGRAM CÉLJA:

A projekt elsődleges célja, hogy minél több gyermek számára **könnyebbé tegye az orvosi vizsgálatok, kezelések és egyéb terápiás beavatkozások kellemetlenségeit, és enyhítse fájdalmukat, csökkentse szorongásukat.**

A módszernek köszönhetően előtérbe kerül a fájdalomcsillapítás, - ami jelenleg még mindig elhanyagolt terület a gyermekgyógyászatban -, és a jelenleg alkalmazott módszerek közül nagyobb teret nyer a nem-gyógyszeres fájdalomcsillapítás. A vállalat további célkitűzése, hogy **több magyarországi egészségügyi intézmény is bevezesse a VR eszközök használatát.** Hosszabb távon az egészségügyben dolgozók szakmai **képzsébe** (lokális intézményi / egyetemi) tervezik integrálni a digitális módszert.



A PROGRAM LEÍRÁSA: A Bethesda Kórházban **jelenleg 4 db VR szemüveget, használnak a vizsgálatok és kezelések** során, egyre bővülő betegellátási körben. A VR eszközök használatakor a gyerekek egy **virtuális valóságba** lépnek át, ami **eltereli figyelmüket** a kellemetlen, esetenként fájdalmas beavatkozásokról. Így a módszer hatékonyan **csökkenti a fellépő szorongást és fájdalomérzetet.** Fontos szempont, és a hatékonyság egyik kulcsa, hogy a VR szemüveget a gyerekek ismerik, eredendően pozitív élményeket kapcsolnak hozzá, így szívesen elfogadják. A kórházi alkalmazáskor a gyerekek **többféle program** közül választhatnak. Vérvételkor a kevesebb mozgással működő programokat javasolják az egészségügyi szakemberek, míg gyógytorna alatt előtérbe kerülnek a dinamikusabb mozgást igénylő alkalmazások, melyek a kívánt testrészeket mozgatják át. A szoftvereket a **Stanford Egyetem** fejlesztette, és nemzetközileg – köztük Magyarországon is – alkalmazzák őket. A használatkor megszülető széleskörű, nemzetközi tapasztalatokat megosztják egymással a bevont szakemberek.

A szemüvegek használatát **pszichológus** egyetemi hallgatók / már végzettséggel rendelkező **önkéntesek és az egészségügyi dolgozók** segítik. Ők ajánlják fel a gyerekeknek az eszközök használatát, és biztatják őket a kipróbálásra. Az eszközök finanszírozása mellett a Vodafone Magyarország Alapítvány azt is lehetővé teszi, hogy egy dedikált szakértő heti 8-10 órában gondoskodjon a módszer működtetéséről. Munkája magába foglalja a módszertan kidolgozását, az önkéntesek betanítását és személyes részvételt a gyakorlati alkalmazásban.

A módszer **nemzetközi háttérrel rendelkezik**, ugyanakkor Magyarországon a Vodafone programja által kezdődött el ennek professzionális, strukturált, komplex alkalmazása. A program tehát nem ad hoc használatot jelent, hanem a **hazai alkalmazás módszertanának kidolgozását**, illetve egy **tudásközpont létrehozását** is magában foglalja. A program kaput nyit az orvoslásban a digitalizációnak, és annak a gondolkodásmódnak, mely igyekszik a nem-gyógyszeres kezelések alkalmazását előtérbe helyezni. Megalapozza továbbá egy partneri (nem alá-fölé rendelt) viszony létrejöttét a betegek és az egészségügyi dolgozók között. A vállalatot semmiféle törvényi kötelezettség nem ösztönzi, a program kifejezetten a gyermekgyógyászat iránti elkötelezettségből, segítő szándékból indult el.

KÖZÖSSÉG:

A program **helyszíne a Bethesda Gyermekkorház**. Elsődleges **célcsoportja a kórházba vizsgálatra és kezelésekre érkező gyerekek és szüleik**. A VR eszközök kipróbálásához nyitottság és - a gyerekek részéről - bátorság szükséges, hiszen végső soron övék a döntés, hogy kipróbálják-e a VR-es módszert. Mindehhez elegendő az új technológiák iránti érdeklődés, nyitottság és persze bizalom az intézmény dolgozóira iránt.

Az Alapítvány első lépésben a kórház és a fájdalomambulancia vezetőit vonta be a kezdeményezésébe, majd – miután megszületett az alkalmazás szándéka – elkezdődött az egészségügyi dolgozók és az önkéntesek betanítása. **Mindannyiuk részéről digitális kompetenciára és a tanulás iránti nyitottságra volt szükség.** A program hosszútávú működésének kulcsa a Vodafone anyagi támogatása és a feladatnak dedikált humán erőforrás.

A vállalt együttműködő, legközvetlenebb partnerei a Bethesda Gyermekkórház munkatársai, a fájdalomambulanciát vezető kiváló orvosszakértő, az önkénteseket koordináló, betanító és motiváló szakértő, valamint az önkéntes munkára jelentkező pszichológus hallgatók. A fájdalomambulancia **vezető orvosa gondoskodott a program intézményi szintű elindításáról, beágyazásáról;** az **önkéntesek vezetője** pedig a **módszer gyakorlati alkalmazását szervezi meg.** A módszer intézményi szintű bevezetése nekik köszönhető. Munkájukat folytatják majd az egészségügyi szakemberek oktatásával. Emellett képviselik a programot szakmai fórumokon (pl. konferenciákon), valamint a kommunikációban is aktív részt vállalnak.

HATÁS:

A programban résztvevő önkéntesek és szakemberek folyamatosan dokumentálják, hogy **hány beavatkozás/kezelés során használták a módszert,** és azoknak milyen eredménye/tapasztalata született meg. Az elmúlt 11 hónap adatai alapján **kb. 2100 gyermek** kérte a VR szemüveget, és **kb. 324 alkalommal használta az eszközöket egészségügyi dolgozó.** A bevezető fázisban a módszer kipróbálása, itthoni alkalmazhatóságának detektálása volt a cél.

Az alkalmazás sikeresnek bizonyult a **vérvételi ambulancián, a belgyógyászaton, a sebészetben és a gyógytornák** során is, sőt egyre több szakrendelésen ismerik meg, és kérik az orvosok a módszer bevezetését. A szakemberek tapasztalatai szerint **gyorsabban és több páciens**t képesek így ellátni. Az ő számukra jelentős szakmai eredmény, hogy a gyerekek könnyebben birkóznak meg az ellátás nehézségeivel: jóval kevesebb fájdalommal és szorongással, vagy ezektől mentesen vészlik át a kezeléseket. Mind a dolgozók, mind az érintett gyerekek és szülők szívesen és gyakran adnak erről visszajelzést.

Az **egészségügyi dolgozók** tapasztalhatóan **motivációt éreznek a módszer használatára**. **A kórházi orvosok** egyre nyitottabbak a VR eszközök alkalmazására a már megszületett jó tapasztalatoknak köszönhetően. Az eszközök gyakorlati alkalmazását **segítő önkéntesek** ugyanígy szívesen tanulják meg a módszert és ösztönzik a használatát a betegek körében. A program hatékonyságát és támogatottságát az elmúlt 11 hónap kórházi tapasztalata és rögzített adatai mutatták meg. A projekt széleskörű kommunikációját a Vodafone Alapítvány 2025-től tervezi.



JÖVŐ:

A Vodafone Magyarország Alapítvány lehetővé teszi, hogy a Bethesda Gyermekkórházon belül **további területeken is bevezessék** a módszert és a VR eszközök alkalmazását. **2025-től** pedig **két további hazai kórháznak** is lehetővé teszi a program bevezetését. Ehhez – a Bethesdával közösen – létrehoz egy hazai **tudásközpontot**, mely összefogja a módszerrel kapcsolatos szaktudást, eddigi nemzetközi és hazai tapasztalatokat, valamint módszertani útmutatókat kidolgozását is finanszírozza. A programba belépő további intézményeknek eszközt is biztosít az alkalmazás elkezdéséhez.

A program országos kiterjesztésével a felhasználó betegek száma rövidesen elérheti a **10 000 főt**. Ezzel párhuzamosan az **egészségügyi szakemberek képzésébe integrálás** is elkezdődik lépésről lépésre haladva (főként egyetemeken pl.: SOTE, SZTE), valamint a releváns szakmai fórumokon (pl. konferenciákon) is bemutatják a VR szemüveggel a fájdalomkezelésben projektet.



TOVÁBBI INFORMÁCIÓK:

https://hvg.hu/tudomany/20210924_bethesda_gyermekkorhaz_beteg_gyerekek_gyogulas_vr_szemuveg