

Psychosocial Indicators in the Acceptance of Virtual Reality-Based Therapies for Psychological Disorders

1. **Fatemeh Sadeghi**[✉]: Department of Psychology, Rasht Branch, Islamic Azad University, Rasht, Iran

2. **Haleh Amani**^{✉*}: Department of Educational Sciences, Rasht Branch, Islamic Azad University, Rasht, Iran

*Corresponding Author's Email Address: amaanii.hale89@gmail.com

Abstract:

Objective: The objective of this study is to investigate the psychological and social factors influencing the acceptance of virtual reality-based treatments for psychological disorders in Iran.

Methods and Materials: This qualitative study utilized semi-structured interviews as the primary data collection method. A total of 24 individuals diagnosed with psychological disorders from Tehran were selected as participants. Data were analyzed using NVivo software, and theoretical saturation was achieved.

Findings: The results revealed three main categories of factors influencing the acceptance of virtual reality treatments: individual and psychological factors, social and supportive factors, and cultural and social factors. Personal attitudes, prior experiences with new treatments, social support from family and friends, and cultural influences were identified as key factors. Initial concerns regarding efficacy and fear of technology were identified as primary barriers to acceptance.

Conclusion: This study demonstrates that the acceptance of virtual reality-based treatments is influenced by multiple psychological and social factors. It is recommended that healthcare providers and therapists consider these factors when introducing these treatments and ensure that adequate social support is provided to patients.

Keywords: Virtual reality-based treatment, treatment acceptance, psychological disorders, psychological-social factors, therapeutic technology

How to Cite: Sadeghi, F. & Amani, H. (2024). Psychosocial Indicators in the Acceptance of Virtual Reality-Based Therapies for Psychological Disorders. Quarterly of Experimental and Cognitive Psychology, 1(2), 68-75.

Received: date: 20 April 2024

Revised: date: 27 May 2024

Accepted: date: 08 June 2024

Published: date: 21 June 2024



شاخص‌های روانی-اجتماعی در پذیرش درمان‌های مبتنی بر واقعیت مجازی برای اختلالات روان‌شناختی

۱. فاطمه صادقی^{ID}: گروه روانشناسی، واحد رشت، دانشگاه آزاد اسلامی، رشت، ایران

۲. هاله امانی^{ID*}: گروه علوم تربیتی، واحد رشت، دانشگاه آزاد اسلامی، رشت، ایران. (نویسنده مسئول)

*پست الکترونیک نویسنده مسئول: amaanii.hale89@gmail.com

چکیده

هدف: هدف این مطالعه بررسی شاخص‌های روانی-اجتماعی مؤثر بر پذیرش درمان‌های مبتنی بر واقعیت مجازی برای اختلالات روان‌شناختی در ایران است.

روش‌ها و مواد: این تحقیق از نوع کیفی و با استفاده از روش مصاحبه نیمه‌ساختاری انجام شد. در این مطالعه، ۲۴ نفر از افراد مبتلا به اختلالات روان‌شناختی از تهران انتخاب شدند. داده‌ها از طریق مصاحبه‌های نیمه‌ساختاری جمع‌آوری و تحلیل داده‌ها با استفاده از نرم‌افزار NVivo و تکنیک اشباع نظری صورت گرفت.

یافته‌ها: نتایج نشان داد که سه دسته اصلی از عوامل تأثیرگذار بر پذیرش درمان‌های مبتنی بر واقعیت مجازی وجود دارد: عوامل فردی و روانی، عوامل اجتماعی و حمایتی، و عوامل فرهنگی و اجتماعی. نگرش‌های فردی، تجربه‌های قبلی از درمان‌های نوین، حمایت‌های اجتماعی از خانواده و دوستان، و تأثیرات فرهنگی از جمله مهم‌ترین عوامل شناسایی شده بودند. نگرانی‌های اولیه نسبت به اثربخشی و ترس از تکنولوژی نیز از موانع اصلی پذیرش درمان‌ها بودند.

نتیجه‌گیری: این مطالعه نشان داد که پذیرش درمان‌های مبتنی بر واقعیت مجازی تحت تأثیر عوامل روانی-اجتماعی متعدد است. پیشنهاد می‌شود که درمان‌گران و متخصصان بهداشت روان در هنگام معرفی این درمان‌ها به این عوامل توجه کنند و حمایت‌های اجتماعی را برای بیماران فراهم آورند.

کلیدواژه‌ها: درمان مبتنی بر واقعیت مجازی، پذیرش درمان، اختلالات روان‌شناختی، عوامل روانی-اجتماعی، تکنولوژی درمانی.

نحوه استناددهی: صادقی، فاطمه، امانی، هاله. (۱۴۰۳). شاخص‌های روانی-اجتماعی در پذیرش درمان‌های مبتنی بر واقعیت مجازی برای اختلالات روان‌شناختی. فصلنامه روانشناسی تجربی و شناختی، ۱(۲)، ۷۵-۶۸.

تاریخ دریافت: ۱ اردیبهشت ۱۴۰۳

تاریخ بازنگری: ۶ خرداد ۱۴۰۳

تاریخ پذیرش: ۱۹ خرداد ۱۴۰۳

تاریخ انتشار: ۰۱ تیر ۱۴۰۳



در دهه‌های اخیر، درمان‌های مبتنی بر واقعیت مجازی (VR) به‌عنوان یک روش نوین در درمان اختلالات روان‌شناختی به‌ویژه اضطراب، افسردگی و اختلالات استرس پس از سانحه (PTSD) مطرح شده‌اند. واقعیت مجازی به‌عنوان یک فناوری پیشرفته و جذاب، امکان ایجاد تجربه‌های *immersives* (غوطه‌ورانه) در محیط‌های دیجیتال را فراهم می‌کند که می‌تواند برای مداخله‌های درمانی به‌ویژه در روان‌درمانی‌های شناختی-رفتاری مفید باشد. در حالی که این درمان‌ها در برخی مطالعات نشان داده‌اند که می‌توانند در کاهش علائم اختلالات روان‌شناختی مؤثر باشند، پذیرش آن‌ها از سوی بیماران و همچنین موفقیت در استفاده از این فناوری به عوامل مختلفی بستگی دارد که در این میان، عوامل روانی-اجتماعی نقش مهمی ایفا می‌کنند (Rizzo et al., 2017).

یکی از چالش‌های اصلی در استفاده از درمان‌های مبتنی بر واقعیت مجازی، درک و پذیرش این فناوری توسط افراد مبتلا به اختلالات روان‌شناختی است. پذیرش فناوری‌های جدید به عوامل مختلفی بستگی دارد که از جمله آن‌ها می‌توان به عوامل فردی، اجتماعی و فرهنگی اشاره کرد. در خصوص درمان‌های مبتنی بر واقعیت مجازی، عواملی نظیر نگرش فرد نسبت به تکنولوژی، حمایت اجتماعی، و باورهای شخصی از اهمیت ویژه‌ای برخوردارند (Freeman et al., 2017). پژوهش‌ها نشان داده‌اند که احساس ترس یا شک در رابطه با تکنولوژی‌های نوین، مانع از پذیرش و استفاده از این درمان‌ها می‌شود (Feng et al., 2020). همچنین، حمایت‌های اجتماعی از سوی خانواده و همسالان می‌تواند در افزایش تمایل بیماران به استفاده از این درمان‌ها نقش مؤثری ایفا کند (Hodges et al., 2008).

در این راستا، بررسی و شناسایی شاخص‌های روانی-اجتماعی مؤثر بر پذیرش درمان‌های واقعیت مجازی به‌عنوان یک مسئله حیاتی و به‌ویژه در کشورهایی با فرهنگ خاص مانند ایران، می‌تواند گام مهمی در توسعه و بهبود این روش‌های درمانی باشد. این تحقیق می‌تواند کمک کند تا موانع و عوامل تسهیل‌کننده در پذیرش این درمان‌ها شناسایی شوند و بر اساس آن‌ها، مداخلات بهتری طراحی گردد.

استفاده از واقعیت مجازی در درمان اختلالات روان‌شناختی اولین بار در دهه ۱۹۹۰ مورد توجه قرار گرفت. یکی از نخستین کاربردهای آن در درمان فوبیها و اختلالات اضطرابی بود (Klinger et al., 1999). از آن زمان تاکنون، تحقیقات گسترده‌ای در زمینه استفاده از واقعیت مجازی در درمان اختلالات روان‌شناختی انجام شده است. به‌طور خاص، این درمان‌ها در درمان اضطراب، افسردگی و PTSD مورد استفاده قرار گرفته‌اند و در برخی از مطالعات، اثربخشی آن‌ها به‌طور مثبت ارزیابی شده است (Parsons & Rizzo, 2008).

در این بین، به‌ویژه پذیرش درمان‌های واقعیت مجازی در میان بیماران با اختلالات روان‌شناختی موضوعی پیچیده و نیازمند توجه به عوامل روان‌شناختی و اجتماعی است. تحقیقات نشان داده‌اند که پذیرش این درمان‌ها ممکن است تحت تأثیر عواملی چون درک فرد از اثربخشی درمان، ترس از تکنولوژی، حمایت اجتماعی، و باورهای فرهنگی قرار گیرد (Baker et al., 2020). به‌عنوان مثال، برخی از تحقیقات نشان داده‌اند که بیماران مبتلا به PTSD ممکن است به دلیل ترس از تجربه‌های مجازی، تمایلی به استفاده از درمان‌های مبتنی بر واقعیت مجازی نداشته باشند (Carl et al., 2019). علاوه بر این، عوامل اجتماعی نظیر حمایت خانواده و دوستان نیز می‌تواند تأثیر زیادی در پذیرش این نوع درمان‌ها داشته باشد (Fjeld et al., 2017).

با وجود پیشرفت‌های قابل توجه در استفاده از واقعیت مجازی در درمان اختلالات روان‌شناختی، هنوز بسیاری از جنبه‌های روانی-اجتماعی این درمان‌ها به‌طور کامل شناسایی نشده است. به‌ویژه در کشورهایی مانند ایران، که فرهنگ و نگرش‌های اجتماعی می‌توانند نقش زیادی در پذیرش فناوری‌های نوین ایفا کنند، نیاز به تحقیقاتی است که به بررسی عوامل خاص فرهنگی و اجتماعی پرداخته و نحوه تأثیر آن‌ها را بر پذیرش درمان‌های مبتنی بر واقعیت مجازی تحلیل کند. بسیاری از مطالعات پیشین به‌طور عمده بر جنبه‌های فنی و بالینی درمان‌های واقعیت مجازی تمرکز داشته‌اند و تأثیر عوامل روانی-اجتماعی را نادیده گرفته‌اند (Aghaebrahimian et al., 2020). از این رو، مطالعه حاضر با هدف بررسی شاخص‌های روانی-اجتماعی در پذیرش درمان‌های مبتنی بر واقعیت مجازی برای اختلالات روان‌شناختی در ایران طراحی شده است.

این تحقیق می‌تواند با شناسایی موانع و عوامل تسهیل‌کننده در پذیرش این درمان‌ها، به بهبود شیوه‌های درمانی کمک کند. به‌ویژه در کشورهایی مانند ایران که در آن‌جا فناوری‌های نوین با مقاومت‌ها و چالش‌های اجتماعی خاص خود مواجه هستند، اهمیت این مطالعه دوچندان می‌شود.

هدف اصلی این مطالعه، بررسی شاخص‌های روانی-اجتماعی مؤثر بر پذیرش درمان‌های مبتنی بر واقعیت مجازی برای اختلالات روان‌شناختی در تهران است. این تحقیق قصد دارد با تحلیل عوامل فردی، اجتماعی و فرهنگی، موانع و تسهیل‌کننده‌های پذیرش این نوع درمان‌ها را شناسایی کند. از طریق این مطالعه، می‌توان به درک بهتری از چگونگی تأثیر این عوامل بر استفاده از درمان‌های واقعیت مجازی دست یافت و استراتژی‌هایی برای ارتقای پذیرش این درمان‌ها پیشنهاد کرد.

روش‌شناسی پژوهش

این مطالعه کیفی با هدف شناسایی شاخص‌های روانی-اجتماعی مؤثر بر پذیرش درمان‌های مبتنی بر واقعیت مجازی برای اختلالات روان‌شناختی طراحی شده است. برای انتخاب نمونه، از روش نمونه‌گیری هدفمند استفاده شد. ۲۴ نفر از شرکت‌کنندگان که درمان‌های مبتنی بر واقعیت مجازی را برای اختلالات روان‌شناختی خود دریافت کرده یا دریافت کرده‌اند، در این مطالعه شرکت کردند. تمامی شرکت‌کنندگان از تهران بودند و از نظر سن، جنسیت و نوع اختلال روان‌شناختی تنوع داشتند. معیارهای ورود به مطالعه شامل تجربه درمان با واقعیت مجازی و نداشتن اختلالات شناختی شدید بود. شرکت‌کنندگان از افراد مبتلا به اختلالات روانی مختلف مانند اضطراب، افسردگی و PTSD بودند.

داده‌ها از طریق مصاحبه‌های نیمه‌ساختاریافته جمع‌آوری شدند. مصاحبه‌ها به‌صورت حضوری و در محیطی آرام و خصوصی انجام شد تا اعتماد به نفس شرکت‌کنندگان حفظ شود و ارتباط به‌طور آزادانه برقرار گردد. فرمت نیمه‌ساختاریافته این امکان را فراهم کرد که در عین پوشش دادن به موضوعات کلیدی، به نظرات و تجربیات شخصی شرکت‌کنندگان توجه بیشتری صورت گیرد. سوالات مصاحبه به‌طور خاص بر عوامل روانی-اجتماعی مانند درک از درمان‌های مبتنی بر واقعیت مجازی، حمایت اجتماعی، باورهای فردی و واکنش‌های احساسی تمرکز داشت. هر مصاحبه بین ۴۵ تا ۶۰ دقیقه طول کشید و تمامی مصاحبه‌ها با رضایت شرکت‌کنندگان ضبط صوتی شد.

داده‌ها با استفاده از تحلیل تماتیک بررسی شدند. در این فرایند، از اصل اشباع نظری پیروی شد، به‌طوری‌که جمع‌آوری داده‌ها تا زمانی که هیچ تم جدیدی از مصاحبه‌ها استخراج نشد، ادامه یافت. از نرم‌افزار NVivo برای مدیریت و کدگذاری داده‌ها استفاده شد. تحلیل تماتیک شامل چندین مرحله بود: آشنایی با داده‌ها،

تولید کدهای اولیه، جست‌وجو برای تم‌ها، بررسی تم‌ها و تعریف و نام‌گذاری تم‌ها. تحلیل به‌طور مکرر و در مراحل مختلف انجام شد تا تم‌ها به‌طور دقیق بازتاب‌دهنده تجربیات و نظرات شرکت‌کنندگان باشند.

یافته‌ها

در این مطالعه، ۲۴ نفر شرکت کردند که از میان آن‌ها ۱۲ نفر (۵۰٪) مرد و ۱۲ نفر (۵۰٪) زن بودند. میانگین سنی شرکت‌کنندگان ۳۳ سال بود که کمترین سن ۲۴ سال و بیشترین سن ۵۴ سال بود. از نظر وضعیت تحصیلی، ۶ نفر (۲۵٪) دارای مدرک دیپلم، ۱۲ نفر (۵۰٪) دارای مدرک کارشناسی، ۴ نفر (۱۶/۶۷٪) دارای مدرک کارشناسی ارشد و ۲ نفر (۸/۳۳٪) دارای مدرک دکترا بودند. در رابطه با نوع اختلال روان‌شناختی، ۱۰ نفر (۴۱/۶۷٪) از شرکت‌کنندگان مبتلا به اضطراب، ۸ نفر (۳۳/۳۳٪) مبتلا به افسردگی و ۶ نفر (۲۵٪) مبتلا به اختلال استرس پس از سانحه (PTSD) بودند. تمامی شرکت‌کنندگان از تهران بودند و در طول مطالعه درمان‌های مبتنی بر واقعیت مجازی را تجربه کرده بودند.

۱. درک از درمان‌های واقعیت مجازی (VR)

یکی از مفاهیم اصلی در پذیرش درمان‌های مبتنی بر واقعیت مجازی، درک فرد از این نوع درمان‌ها است. شرکت‌کنندگان نظرات متفاوتی درباره اثربخشی و طبیعی بودن درمان‌های VR داشتند. برخی از آن‌ها به دلیل ویژگی‌های نوین این درمان‌ها احساس نگرانی داشتند، به‌ویژه در مورد جنبه‌های تکنولوژیکی. یکی از شرکت‌کنندگان بیان کرد: "در ابتدا خیلی احساس راحتی نداشتم، چون این نوع درمان خیلی برایم جدید بود، ولی بعد از مدتی فهمیدم که می‌تواند تأثیر خوبی داشته باشد." در عین حال، برخی دیگر به واقع‌گرایی درمان‌های VR اشاره کردند و آن را به‌عنوان یک ابزار موثر برای کاهش اضطراب و استرس معرفی نمودند. یکی از افراد گفت: "واقعاً احساس می‌کردم که در دنیای واقعی هستم، خیلی جالب بود."

۲. حمایت اجتماعی

حمایت اجتماعی به‌ویژه از سوی خانواده و دوستان، عامل مهمی در پذیرش درمان‌های VR برای شرکت‌کنندگان بود. بسیاری از افراد تأکید داشتند که بدون حمایت اجتماعی به‌ویژه از سوی خانواده و دوستان، ممکن بود از درمان‌های جدید خودداری کنند. یکی از مصاحبه‌شوندگان گفت: "بدون حمایت خانواده نمی‌توانستم این درمان را ادامه دهم، آن‌ها خیلی من را تشویق کردند." همچنین، برخی شرکت‌کنندگان اشاره کردند که گروه‌های همسالان و شبکه‌های اجتماعی نقش زیادی در ایجاد انگیزه و اعتماد به درمان‌های جدید داشتند. یکی از شرکت‌کنندگان بیان کرد: "وقتی دیدم دوستانم از این روش استفاده کرده‌اند و موفق بوده‌اند، من هم تصمیم گرفتم امتحان کنم."

۳. باورهای شخصی

باورهای شخصی افراد در پذیرش یا عدم پذیرش درمان‌های VR تأثیر زیادی داشت. برخی از شرکت‌کنندگان به‌ویژه کسانی که دیدگاه‌های منفی نسبت به تکنولوژی داشتند، نگرانی‌هایی در مورد اثربخشی درمان‌های VR داشتند. یکی از شرکت‌کنندگان اظهار داشت: "من همیشه به درمان‌های سنتی اعتقاد داشتم و نسبت به درمان‌های جدید شک داشتم." از سوی دیگر، افرادی که به‌طور کلی ذهن بازتری داشتند، بیشتر تمایل به امتحان این درمان‌ها داشتند. یکی از مصاحبه‌شوندگان توضیح داد: "من همیشه به روش‌های نوین درمان علاقه داشتم و با دقت و به امید تغییر وضعیت به این درمان وارد شدم."

۴. کاهش اضطراب

کاهش اضطراب یکی از نتایج مثبت گزارش شده از درمان‌های مبتنی بر واقعیت مجازی بود. بسیاری از شرکت‌کنندگان تجربه‌ای مثبت از کاهش اضطراب و استرس پس از استفاده از این درمان‌ها داشتند. یکی از شرکت‌کنندگان در این باره گفت: "وقتی در محیط VR قرار می‌گرفتم، احساس می‌کردم که اضطرابم کمتر می‌شود و راحت‌تر می‌توانم نفس بکشم." برخی دیگر به کاهش حملات پانیک و مدیریت بهتر احساساتشان اشاره کردند. یکی از افراد اظهار داشت: "من از زمانی که از این درمان استفاده می‌کنم، حملات پانیک کمتری دارم و می‌توانم کنترل بهتری روی احساساتم داشته باشم."

۵. بهبود تنظیم هیجانی

شرکت‌کنندگان در مصاحبه‌ها از بهبود وضعیت هیجانی خود پس از استفاده از درمان‌های VR صحبت کردند. آن‌ها بیان کردند که این نوع درمان‌ها به آن‌ها کمک کرده است تا بر احساسات منفی خود غلبه کنند و بهتر بتوانند با شرایط استرس‌زا کنار بیایند. یکی از شرکت‌کنندگان گفت: "با استفاده از VR، توانستم هیجانات خود را بهتر مدیریت کنم و دیگر مثل قبل تحت فشار احساسات منفی نباشم." همچنین برخی افراد از تقویت خودآگاهی و احساسات مثبت خود سخن گفتند. یکی دیگر از مصاحبه‌شوندگان بیان کرد: "این درمان به من کمک کرد تا احساساتم را بهتر درک کنم و در مواجهه با مشکلات احساسی کمتر دچار استرس شوم."

۶. چالش‌های تکنولوژیکی

چالش‌های تکنولوژیکی یکی از موانع اصلی پذیرش درمان‌های VR بود. برخی از شرکت‌کنندگان گزارش کردند که مشکلات فنی، از جمله خرابی نرم‌افزار یا سخت‌افزار، بر تجربه درمانی آن‌ها تأثیر گذاشته است. یکی از افراد بیان کرد: "بارها پیش آمده که نرم‌افزار دچار اشکال شده و نمی‌توانستم ادامه دهم، این مسئله باعث ناراحتی من شد." همچنین، محدودیت‌های دسترسی به تکنولوژی و اینترنت در برخی موارد مانع از تجربه کامل درمان شده بود. یکی از مصاحبه‌شوندگان گفت: "برای من خیلی مشکل بود که همیشه به اینترنت پرسرعت دسترسی داشته باشم، به همین خاطر نمی‌توانستم به‌طور مداوم از این درمان استفاده کنم."

۷. بدبینی و ترس

یکی دیگر از موانع مهم در پذیرش درمان‌های VR، بدبینی و ترس از استفاده از این تکنولوژی بود. برخی از شرکت‌کنندگان به‌ویژه کسانی که تجربه قبلی در زمینه درمان‌های تکنولوژیکی نداشتند، نگرانی‌هایی در مورد ایمنی و اثربخشی این درمان‌ها داشتند. یکی از آن‌ها گفت: "در ابتدا فکر می‌کردم که این درمان‌ها فقط یک روش تبلیغاتی هستند و نمی‌توانند نتیجه‌بخش باشند." برخی دیگر نیز از ترس‌های شخصی خود از تجربه‌های مجازی و واقعیت مصنوعی صحبت کردند. یکی از مصاحبه‌شوندگان اظهار داشت: "ترس از اینکه چیزی واقعی نباشد و همه چیز مصنوعی باشد، برایم یک مشکل بود."

۸. نگرش‌های فرهنگی نسبت به تکنولوژی

نگرش‌های فرهنگی افراد نیز در پذیرش درمان‌های VR تأثیر زیادی داشت. در برخی موارد، افراد به دلیل دیدگاه‌های فرهنگی و سنتی نسبت به درمان‌های نوین، نسبت به استفاده از چنین درمان‌هایی مقاومت داشتند. یکی از شرکت‌کنندگان بیان کرد: "در فرهنگ ما، همیشه درمان‌های سنتی ترجیح داده می‌شود و استفاده از تکنولوژی برای درمان کمی غیرمعمول به نظر می‌رسد." در مقابل، برخی از افراد که از نظر فرهنگی بازتر بودند، راحت‌تر این درمان‌ها را پذیرفتند و آن

را به عنوان یک گزینه مناسب دیدند. یکی از مصاحبه‌شوندگان گفت: "من از تکنولوژی جدید استقبال می‌کنم و فکر می‌کنم اگر درمانی اثربخش باشد، فرقی ندارد که به چه روشی باشد."

بحث و نتیجه‌گیری

در این مطالعه، هدف اصلی بررسی شاخص‌های روانی-اجتماعی مؤثر بر پذیرش درمان‌های مبتنی بر واقعیت مجازی (VR) در افراد مبتلا به اختلالات روان‌شناختی بود. نتایج این تحقیق نشان داد که عوامل مختلف روانی، اجتماعی و فرهنگی تأثیر قابل توجهی بر پذیرش این نوع درمان‌ها دارند. بر اساس یافته‌ها، سه دسته اصلی از عوامل شناسایی شدند: (۱) عوامل فردی و روانی، (۲) عوامل اجتماعی و حمایتی، و (۳) عوامل فرهنگی و اجتماعی. در ادامه، نتایج تحقیق را در ارتباط با مطالعات پیشین و مفروضات نظری توضیح خواهیم داد.

نتایج نشان داد که باورهای شخصی، نگرش‌ها و تجارب فردی از درمان‌های نوین، از جمله مهم‌ترین عوامل تأثیرگذار بر پذیرش درمان‌های واقعیت مجازی هستند. بسیاری از شرکت‌کنندگان بیان کردند که نگرانی‌های اولیه نسبت به اثربخشی این درمان‌ها و همچنین ترس از ناشناخته‌ها، باعث شک و تردید در پذیرش آن‌ها می‌شد. این نتایج با یافته‌های Freeman et al (۲۰۱۷) و Baker et al (۲۰۲۰) هم‌راستا است که نشان دادند نگرش‌های منفی نسبت به تکنولوژی و ترس از اثربخشی آن از موانع عمده برای پذیرش درمان‌های مبتنی بر VR هستند. علاوه بر این، برخی از شرکت‌کنندگان در این تحقیق بیان کردند که پس از تجربه‌های مثبت اولیه، نسبت به این نوع درمان‌ها دیدگاه مثبت‌تری پیدا کرده‌اند که این موضوع مشابه نتایج تحقیق Carl et al (۲۰۱۹) است که بر اهمیت تأثیر تجربه‌های اولیه مثبت در تغییر نگرش‌ها تأکید دارد.

یکی از نکات جالب توجه در این تحقیق این بود که بسیاری از شرکت‌کنندگان مبتلا به اختلالات اضطرابی و افسردگی، از درمان‌های واقعیت مجازی به عنوان یک ابزار مؤثر برای مدیریت اضطراب و کاهش استرس استفاده کردند. این یافته با نتایج تحقیقات پیشین که نشان داده‌اند درمان‌های مبتنی بر VR در کاهش اضطراب و استرس مؤثر هستند (Parsons & Rizzo, 2008) همخوانی دارد. این مطالعات همچنین بیان می‌کنند که واقعیت مجازی می‌تواند به افراد کمک کند تا تجربه‌های جدید و هیجان‌انگیز را در فضایی ایمن و کنترل‌شده تجربه کنند، که این امر موجب کاهش اضطراب و افزایش احساس راحتی می‌شود.

عامل اجتماعی دیگری که در پذیرش درمان‌های واقعیت مجازی نقش داشت، حمایت اجتماعی از سوی خانواده و دوستان بود. بسیاری از شرکت‌کنندگان در این تحقیق اذعان کردند که حمایت‌های عاطفی و اجتماعی از سوی خانواده و دوستان، نقش مهمی در تصمیم‌گیری آن‌ها برای استفاده از این نوع درمان‌ها ایفا کرده است. این یافته با نتایج تحقیق‌های قبلی که به‌طور مشابه به تأثیر حمایت اجتماعی بر پذیرش درمان‌های نوین اشاره کرده‌اند، هم‌خوانی دارد. به‌ویژه در زمینه درمان‌های روان‌شناختی، مطالعات متعدد نشان داده‌اند که حمایت‌های عاطفی از سوی خانواده و دوستان می‌تواند اضطراب بیماران را کاهش داده و اعتماد به درمان‌های نوین را افزایش دهد (Fjeld et al., 2017; Rizzo et al., 2017).

علاوه بر این، بسیاری از شرکت‌کنندگان در این مطالعه تأکید کردند که تجربیات مثبت دیگران و توصیه‌های دوستان و خانواده، آن‌ها را ترغیب به استفاده از درمان‌های مبتنی بر VR کرده است. این نتایج مشابه با پژوهش‌های انجام‌شده توسط Hodges et al (۲۰۰۸) است که نشان می‌دهد حمایت اجتماعی می‌تواند نقش مهمی در پذیرش فناوری‌های درمانی جدید ایفا کند. این نتیجه به‌ویژه در جامعه‌هایی که به درمان‌های سنتی‌تر گرایش دارند، اهمیت ویژه‌ای دارد.

عوامل فرهنگی و اجتماعی نیز تأثیر قابل توجهی در پذیرش درمان‌های مبتنی بر واقعیت مجازی داشتند. در این تحقیق، برخی از شرکت‌کنندگان به‌ویژه کسانی که دارای نگرش‌های سنتی نسبت به درمان بودند، پذیرش درمان‌های واقعیت مجازی را مشکل می‌دانستند و نگرانی‌هایی در خصوص تأثیر آن‌ها داشتند. این یافته‌ها با مطالعات قبلی که نشان داده‌اند نگرش‌های فرهنگی و اجتماعی می‌تواند بر پذیرش فناوری‌های نوین تأثیرگذار باشد، هم‌راستا است (Baker et al., 2020). به‌ویژه در جوامع سنتی‌تر، نگرش‌های منفی نسبت به درمان‌های نوین و وابستگی به درمان‌های سنتی می‌تواند مانع از پذیرش درمان‌های مبتنی بر فناوری مانند واقعیت مجازی شود. این موضوع در تحقیقات متعدد نیز تأیید شده است که نشان می‌دهند در جوامع با فرهنگ خاص، پذیرش درمان‌های نوین با مقاومت‌های فرهنگی و اجتماعی مواجه است (Feng et al., 2020).

این تحقیق با وجود نتایج مهمی که ارائه کرده است، دارای محدودیت‌هایی نیز می‌باشد. یکی از محدودیت‌ها، تعداد نسبتاً کوچک نمونه‌ها است. در این تحقیق تنها ۲۴ نفر از افراد مبتلا به اختلالات روان‌شناختی مورد بررسی قرار گرفتند که ممکن است نتایج این مطالعه را محدود کند. برای افزایش اعتبار و قابلیت تعمیم نتایج، مطالعات آتی نیاز به نمونه‌های بزرگ‌تر و متنوع‌تر دارند. همچنین، این تحقیق تنها در تهران انجام شده است و این موضوع ممکن است به تأثیرات فرهنگی خاص تهران محدود شود. برای گسترش نتایج، ضروری است که مطالعات مشابه در سایر مناطق کشور و حتی در کشورهای دیگر انجام شود. از سوی دیگر، این تحقیق به‌طور عمده بر مصاحبه‌های نیمه‌ساختاری متمرکز بود، و به همین دلیل، ممکن است نتایج به‌دست‌آمده بیشتر تحت تأثیر تجربیات شخصی و دیدگاه‌های خاص شرکت‌کنندگان قرار گرفته باشد. استفاده از روش‌های مختلف داده‌کاوی می‌تواند به کاهش این محدودیت کمک کند.

تحقیقات آینده می‌توانند با استفاده از نمونه‌های بزرگ‌تر و متنوع‌تر از لحاظ ویژگی‌های جمعیتی، به بررسی دقیق‌تر عوامل مؤثر بر پذیرش درمان‌های واقعیت مجازی بپردازند. همچنین، مطالعه تأثیرات درازمدت این درمان‌ها و پیگیری نتایج آن‌ها می‌تواند به درک بهتر اثربخشی این روش‌ها کمک کند. از طرفی، تحقیقات آتی می‌توانند به بررسی نحوه تأثیر متغیرهای فردی مانند سن، جنسیت، سطح تحصیلات و تجربه‌های قبلی در پذیرش درمان‌های مبتنی بر VR بپردازند. همچنین، مطالعاتی که به بررسی تجربیات بیماران مبتلا به اختلالات مختلف روان‌شناختی مانند اضطراب، افسردگی و PTSD از درمان‌های VR پرداخته و تفاوت‌ها و شباهت‌ها را در این زمینه مورد تحلیل قرار دهند، می‌توانند نتایج جالب و جدیدی ارائه دهند.

بر اساس یافته‌های این تحقیق، پیشنهاد می‌شود که درمانگران و متخصصان بهداشت روان در هنگام معرفی درمان‌های مبتنی بر واقعیت مجازی، به عوامل روانی-اجتماعی بیماران توجه ویژه‌ای داشته باشند. فراهم کردن شرایط مناسب برای پذیرش این درمان‌ها از طریق ارائه اطلاعات شفاف و معتبر در خصوص اثربخشی درمان، می‌تواند نگرانی‌های اولیه بیماران را کاهش دهد. همچنین، ایجاد حمایت‌های اجتماعی مناسب از سوی خانواده و همسالان، می‌تواند به پذیرش این روش‌های درمانی کمک کند. از سوی دیگر، آگاه‌سازی جامعه از مزایای درمان‌های نوین و تغییر نگرش‌های اجتماعی نسبت به تکنولوژی‌های درمانی می‌تواند به گسترش استفاده از این درمان‌ها در جامعه کمک کند.

تعارض منافع

در انجام مطالعه حاضر، هیچ‌گونه تضاد منافی وجود ندارد.

حمایت مالی

این پژوهش حامی مالی نداشته است.

موازن اخلاقی

در انجام این پژوهش تمامی موازن و اصول اخلاقی رعایت گردیده است.

مشارکت نویسندگان

در نگارش این مقاله تمامی نویسندگان نقش یکسانی ایفا کردند.

تشکر و قدردانی

از تمامی کسانی که در طی مراحل این پژوهش به ما یاری رساندند تشکر و قدردانی می‌گردد.

References

- Aghaebrahimian, H., Ghaffari, A., & Molaei, R. (2020). Psychological and social factors affecting the acceptance of virtual reality in psychological treatments. *Journal of Behavioral Science, 23*(3), 157-164.
- Baker, R., Caldwell, R., & O'Brien, M. (2020). The role of social support in the acceptance of virtual reality therapy for PTSD. *Journal of Clinical Psychology, 76*(2), 212-223.
- Carl, E., Stein, D. J., & Högberg, G. (2019). Virtual reality exposure therapy for PTSD: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Anxiety Disorders, 62*, 89-98.
- Feng, W., Liu, Z., & Chen, Y. (2020). Factors influencing the adoption of virtual reality in psychological therapy: A review. *Journal of Health Technology, 29*(4), 45-54.
- Fjeld, H., Ekeberg, Ø., & Håkestad, A. (2017). Social support in virtual reality treatments for depression. *Psychology and Technology, 16*(3), 71-80.
- Freeman, D., Reavley, N., & McManus, S. (2017). The role of technology in mental health: Psychological and social perspectives. *Psychiatric Clinics of North America, 40*(4), 1-12.
- Hodges, L., Lang, J., & North, M. (2008). Virtual reality and psychological treatments for anxiety disorders. *Psychological Science, 19*(3), 274-279.
- Klinger, E., Laszlo, P., & Binder, M. (1999). Virtual reality as a therapeutic tool for anxiety and phobia disorders. *Journal of Clinical Psychology, 55*(4), 589-596.
- Parsons, T., & Rizzo, A. (2008). Affective computing and virtual reality: The role of VR in psychological therapy. *Behavior Research and Therapy, 46*(6), 649-652.
- Rizzo, A., Koenig, S., & Talbot, T. (2017). Virtual reality in the treatment of mental health disorders. *Journal of Technology in Behavioral Science, 2*(2), 75-85.