**Таблица 1. Характеристика исследований применения иммерсивной виртуальной реальности в когнитивной реабилитации**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Исследование | Количество участников, абс. | Заболевание | Используемые игры | Контрольная группа | Продолжительность реабилитации |
| Y.Y. Liao и соавт., 2019 [60] | 34 (18 ЭГ, 16 КГ) | Легкие когнитивные нарушения | Тай-чи, приготовление еды, работа продавцом в магазине, футбол | Традиционный когнитивный тренинг | 12 недель (3 раза в неделю по 60 минут, всего 36 сессий) |
| H. Huygelier и соавт., 2022 [61] | 7 ЭГ | Инсульт | Свободная деятельность на природе: лес, озеро, сад | – | 6 сессий (30–45 минут) |
| P.J. White и Z. Moussavi, 2016 [69] | 1 ЭГ | Болезнь Альцгеймера | Задачи на нахождение объекта | – | 7 недель |
| P. Gamito и соавт., 2011 [46] | 1 ЭГ | Черепно-мозговая травма | ADL-тренинг | – | 10 онлайн VR-сессий |
| M.N. Dahdah и соавт., 2017 [70] | 15 ЭГ | Черепно-мозговая травма | VR-версия теста Струпа, проводимого в учебной комнате | – | 8 сессий (30–60 минут) |
| S.J. Yun и соавт., 2020 [71] | 11 ЭГ | Легкие когнитивные нарушения, легкая деменция | Виртуальный сбор урожая и приготовление еды | – | 1 сессия (30 минут) |
| E. Park и соавт., 2019 [72] | 21 (11 ЭГ, 10 КГ) | Легкие когнитивные нарушения | ADL-тренинг | Компьютерный когнитивный тренинг Comcog | 18 сессий (3 раза в неделю по 30 минут) |

ADL (англ. activities of daily living) – деятельность повседневной жизни, VR (англ. virtual reality) – виртуальная реальность, КГ – контрольная группа, ЭГ – экспериментальная группа

**Таблица 2. Результаты исследований, перечисленных в таблице 1, в отношении влияния реабилитации с применением иммерсивной виртуальной реальности на когнитивные функции и психоэмоциональное состояние**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Исследование | Внимание | Исполнительные функции | Память | Зрительно-пространственное ориентирование | Комментарий |
| Y.Y. Liao и соавт., 2019 [60] |  | + |  |  | В ЭГ и КГ наблюдались значительные улучшения исполнительных функций, двойных задач\* (ходьба с одновременным выполнением моторных заданий). В ЭГ – ходьба с когнитивными задачами, лучше результаты при выполнении теста на прокладывание пути |
| H. Huygelier и соавт., 2022 [61] | + |  |  | + | Возможно использование при реабилитации синдрома одностороннего пространственного игнорирования (синдром неглекта, синдром игнорирования) |
| P.J. White и Z. Moussavi, 2016 [69] |  |  |  | + | Улучшение навыков ориентирования |
| P. Gamito и соавт., 2011 [46] | + |  | + |  | Улучшение результатов при тестировании рабочей памяти и внимания |
| M.N. Dahdah и соавт., 2017 [70] |  | + |  |  | Значительное уменьшение времени ответа при проведении теста Струпа, улучшение результатов при нейропсихологическом тестировании |
| S.J. Yun и соавт., 2020 [71] | + |  |  |  | Статистически незначимое уменьшение времени ответа при проведении теста на реакцию и скорость |
| E. Park и соавт., 2019 [72] |  |  | + |  | В ЭГ отмечено статистически значимое улучшение зрительно-пространственной памяти, однако различия между ЭГ и КГ по другим когнитивным доменам отсутствовали |

ADL (англ. activities of daily living) – деятельность повседневной жизни, КГ – контрольная группа, ЭГ – экспериментальная группа

\* Двойные задачи: 1) ходьба и удержание стакана воды на подносе (ходьба с одновременным выполнением моторных заданий); 2) ходьба и когнитивная задача (например, одновременный счет, а именно последовательное вычитание числа 3 из 100)