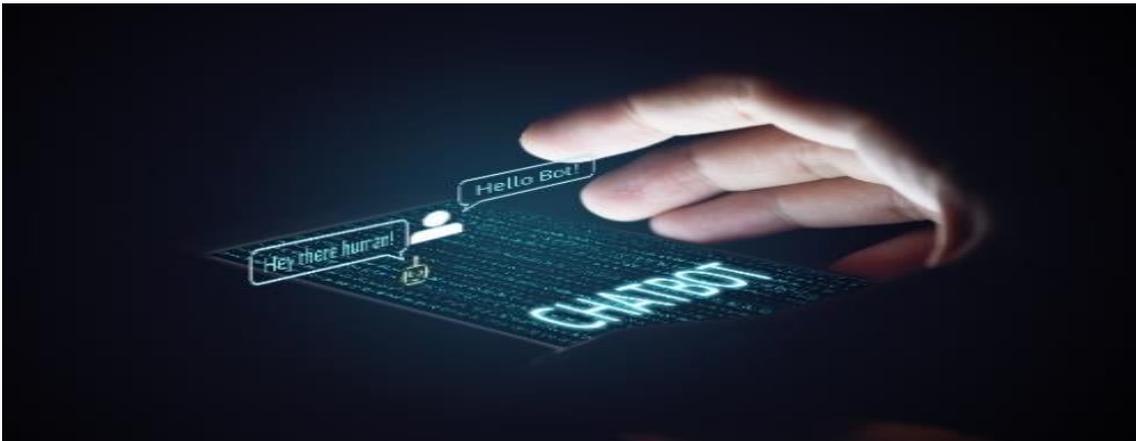


Tecnologias Digitais na Educação e na Saúde Mental Inteligência Artificial e Realidade Virtual - (n.5/2023)

A Inteligência Artificial (IA) é um dos termos hoje, mais procurados nas mídias de todos os tipos.

Para quem não acompanha mais de perto os temas tecnológicos, a IA pode parecer novidade, mas ela está entre nós já faz algum tempo. A sensação de algo inédito fica por conta do fenômeno ChatGPT, ferramenta multiuso da OpenAI que, usando IA oferece múltiplas funcionalidades digitais.



Fonte: Linked In – Deastole (gratuita)

A IA pode ser muitas coisas menos novidade, mas o momento atual dos avanços das tecnologias digitais a coloca em condições de operar grandes revoluções. Resistiu a 4 ondas e escala agora uma condição de impulsionadora de vários processos digitais desde ferramentas de conteúdos de informação como o ChatGPT até instrumentos mais complexos como as experiências imersivas como a Realidade Virtual (RV).

A IA é um ingrediente vital para a RV e a evolução desta depende da interação entre elas.

Neste ponto é importante começar a desvendar a RV para pavimentar o caminho para conhecê-la no futuro, na prática.

O que é a Realidade Virtual (RV)

A RV se origina da computação para os games que precisavam retratar situações da realidade dentro da dinâmica de cada jogo. De um dispositivo para entretenimento que ganhou o mundo para uso variado em diversos setores da economia, inclusive a Educação e Saúde Mental. Não é nada tão novo, pois nos anos de 1980 já haviam tentativas do seu uso, o que foi ampliado cerca de 6 a 7 anos atrás (2016)

Possibilita colocar o indivíduo real, de carne e osso, dentro do mundo virtual simulado pelo computador e permitir a sensação de que ele está em outro

lugar como em uma estação de metrô, visitando um imóvel para compra, viajando por um país e seus pontos turísticos.

Já a Realidade Aumentada (RV) faz quase o inverso porque coloca elementos virtuais como imagens de outras pessoas ou lugares em 3D, na cena real que um indivíduo está vivenciando como acontece com o jogo Pokémon Go.

Assim, a RV é uma experiência totalmente imersiva com o indivíduo adentrando ao ambiente virtual, totalmente digital, a partir do uso de recursos computacionais (software específico) e óculos especiais de RV, sem riscos para o indivíduo, enquanto a RA traz objetos virtuais a cena real podendo ser acessados por telefones celulares de alta tecnologia, tablets e também por óculos específicos para a realidade aumentada.



Realidade Aumentada (RA)
Fonte: Google (gratuita)



Realidade Virtual (RV)
Fonte: Depositphotos (gratuita)

E o que isto tem a ver com Educação e Saúde Mental?

O uso da RV vem crescendo exponencialmente em várias partes do mundo, promovendo melhorias em processos de diagnóstico e tratamento de alguns transtornos mentais. Não basta a evolução da Tecnologia se não for a ela associada um processo educacional estruturado onde os profissionais de saúde em geral possam entender efetivamente o potencial do uso das tecnologias digitais em processos e intervenções sob suas responsabilidades. Este entendimento decerto reduzirá as resistências eventuais por parte destes profissionais, visando proporcionar o melhor para seus pacientes.

Na SM são muitas as experiências no mundo sobre o uso de RV aplicado a pacientes portadores de Transtorno de Pânico, Ansiedade, Transtorno de Estresse Pós-Traumático (TEPT), Transtornos Alimentares (TA), dentre outros, onde a RV simula, de forma controlada, a realidade vivenciada pelos portadores destes transtornos, de forma virtual e sem riscos da realidade em si.

Estas intervenções são proporcionadas por estruturas computacionais que apresentam imagens tridimensionais que possibilitam o paciente vivenciar a cena que o leva a ter as sensações do seu transtorno, com a vantagem da segurança do sistema e da possibilidade de interrupção pelo terapeuta supervisor em função de algum desconforto do paciente.

Nas próximas edições destas Notícias vamos aprofundar o tema do uso da RV no Transtorno de Pânico.

25.04.2023

Lucio Lage Gonçalves - luciolage@msn.com

Pós-doutorando em RV na SM no PROPSAM (Supervisor: Prof. Antonio Egidio Nardi)

Doutor em Saúde Mental (PROPSAM),

Coordenador do GT Visibilidade e Gestor do Site PROPSAM

Coordenador do Lab. RVSM (em construção)

Professor e Escritor