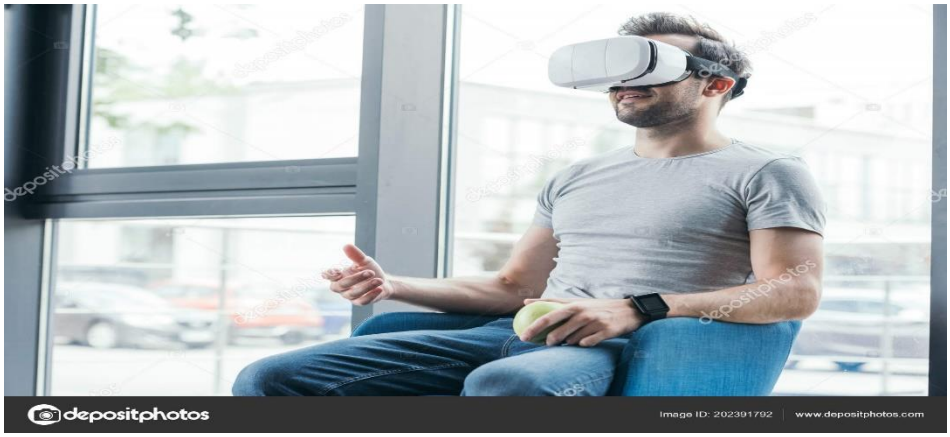
Tecnologias Digitais na Saúde Mental
Realidade Virtual no tratamento do Transtorno do Pânico
(n.6/2023)

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.

A RV é uma interação em 3D em ambiente computacional que permite às pessoas se sentirem presentes em uma situação virtual como se fosse real. Seu uso na Saúde Mental vem crescendo em todo o mundo pois consegue submeter o paciente a um ambiente virtual seguro e controlado como se ele estivesse vivenciando a situação na qual os gatilhos para manifestação do seu transtorno estão presentes.

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. 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 especifico) e óculos especiais de RV, sem riscos para o indivíduo.



Realidade Virtual (RV)
Fonte: Depositphotos (gratuita)

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

Dos muitos transtornos mentais conhecidos atualmente, alguns se destacam pelo uso e resultados importantes da RV, como por exemplo o

Transtorno de Pânico (com ou sem Agorafobia), 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.

O uso da RV em particular com óculos 3D constitui evolução do uso de computadores com imagens relativas a cada transtorno e que não tinham a fidedignidade que o senso de presença das aplicações computacionais de hoje, permitem, com as estruturas *head-mounted display* (HMD) como os óculos acima mencionados.

Em muitos países da Europa e Ásia a RV vem sendo usada no tratamento de pacientes portadores de algum transtorno mental, registrando resultados muito satisfatórios, ampliando a capacidade de análise dos terapeutas e consequentemente o potencial de condução do tratamento, bem como a evolução do tema a partir de dados reais das intervenções, visando o crescimento quantitativo e qualitativo das pesquisas sobre este tema. Sua eficácia vem sendo avaliada a partir de comparação com o tradicional método terapêutico *in vivo* e também com o uso computacional no período pré-óculos 3D com substanciais conclusões quanto aos resultados satisfatórios que proporcionaram.

No Transtorno do Pânico, com ou sem Agorafobia, seu uso vem se expandindo, inclusive no IPUB/UFRJ que constrói no momento o Laboratório Realidade Virtual na Saúde Mental (Lab. RVSM) que além de aprofundar pesquisas sobre o uso desta tecnologia, oferecerá serviços aos demais laboratórios do PROPSAM/IPUB/UFRJ que desejem trabalhar com RV para tratamento dos seus pacientes. A previsão é que no início do 2º semestre o Lab. RVSM possa ser inaugurado a partir da primeira aplicação computacional de RV desenvolvida especialmente para Transtorno do Pânico, de forma estruturada e profissional, por empresa de mercado especializada em Tecnologia da Informação, A construção de um software que entregará o produto para uso, com um banco de dados das intervenções com os pacientes para estudos e pesquisas, com os objetivos de melhoria dos processos de tratamento e produção de artigos científicos, contemplará a Educação e Saúde Mental.

30.05.2023

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