

## **Tecnologias Digitais na Saúde Mental**

### **Realidade Virtual no tratamento do Transtorno do Pânico**

**(n.7/2023)**

A Realidade Virtual (RV) possibilita recriar ambientes que operam como gatilhos para manifestações individuais análogas às situações reais que caracterizam transtornos mentais. É usada como uma ferramenta de simulação que replica uma situação real que pode revelar a existência de um transtorno mental em um paciente quando submetido à imersão em RV. Diferentemente da situação real, a simulação em RV em ambiente seguro e controlado sob supervisão de especialistas em Psiquiatria e Saúde Mental, permite ao terapeuta paralisar a intervenção imersiva a qualquer tempo e observar o gatilho que provocou a manifestação do indivíduo, servindo de análise e abordagem mais específica deste registro. Para cada paciente este momento na imersão poderá ser diferente, mas as ações do terapeuta serão análogas em qualquer caso, como interrupção da imersão, recomposição do paciente, decisão pela continuidade ou não e, análise do fato que provocou a manifestação do paciente. Além disto, oferece ao terapeuta ampliar a atenção quanto ao momento que provocou a manifestação, quando acontecerem as demais sessões do tratamento, não só para o mesmo paciente quanto para outros.

Os tratamentos de **Transtorno do Pânico com ou sem Agorafobia**, usando RV, oferecem excelentes oportunidades de imitar as diferentes situações diárias que os portadores deste transtorno estão submetidos, com fidedignidade muito relevante, por ser uma interação em 3D em ambiente computacional que permite às pessoas se sentirem presentes em uma situação virtual como se fosse real.

Como subproduto, a experiência com o Transtorno do Pânico permite também avaliar o uso da RV para tratamentos de outros transtornos, principalmente aqueles que se apresentam com manifestações análogas do paciente.

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

As pesquisas em qualquer área evoluem na medida que emergem descobertas, principalmente a partir de novos métodos e processos. Sem tecnologia, em particular as digitais, os avanços seriam lentos e discutíveis, até que se consolidassem pelo tempo e pelo volume dos achados. As tecnologias digitais aceleram e qualificam as descobertas e permitem imprimir uma velocidade importante para a credibilidade e as melhorias dos diagnósticos, tratamentos, ensino e pesquisa.

O uso da RV não é uma novidade, mas precisa de uma propulsão para que seus resultados direcionem novos estudos e sua própria evolução.

Muitos estudos sobre o uso de RV em vários transtornos mentais já são conhecidos atualmente e a expansão dependerá dos empreendimentos nesta

tecnologia digital que acontecerão nos ambientes acadêmicos até que o mercado comercial perceba o potencial que é a produção de soluções em RV para transtornos mentais e se associe às ações na área de Educação e se torne prioridade em seus portfólios de serviços.

No Transtorno do Pânico com ou sem Agorafobia, seu uso vem se expandindo, e até o final de agosto/2023 o PROPSAM/IPUB/UFRJ que constrói no momento o Laboratório Realidade Virtual na Saúde Mental (Lab. RVSM), dará um grande passo no uso desta tecnologia e oferecerá este serviço aos demais laboratórios do Programa, que desejem trabalhar com RV para tratamento dos seus pacientes.

Em paralelo à implantação da RV em Transtorno do Pânico, o Grupo de Transtornos Alimentares (GOTA/PROPSAM), em conjunto com o Lab. RVSM, desenvolve solução para tratamento dos seus pacientes, que ratificará a estratégia do Lab. RVSM de operar em conjunto dos demais Laboratórios e Unidades de Pesquisa do PROPSAM para ampliação do uso da RV.

25.06.2023

Lucio Lage Gonçalves - [luciolage@msn.com](mailto:luciolage@msn.com)

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

Doutor em Saúde Mental (PROPSAM),

Membro do GT Visibilidade e GT Avaliação/PROSAM

Coordenador do Lab. RVSM (em construção)

Professor e Escritor