



Desenvolvimento e Estudo Piloto de um Cenário de Realidade Virtual para Terapia de Exposição

Gustavo Ramos Silva¹ e Christian Haag Kristensen²

¹ Autor, Psicologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – Núcleo de Estudos e Pesquisa em Trauma e Estresse

² Orientador, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – Núcleo de Estudos e Pesquisa em Trauma e Estresse

UFRGS
PROPEAQ

XXV SIC
Salão Iniciação Científica

CH - Ciências Humanas

Introdução

A Terapia de Exposição (TE) é o tratamento para o Transtorno de Estresse Pós-Traumático (TEPT) que mais gera evidências de eficácia atualmente¹. Caracteriza-se pela ativação da memória traumática e da rede de medo criada após o trauma². A Realidade Virtual (RV) pode ser utilizada, na TE para TEPT:

- como gatilho para a recuperação de memórias traumáticas, através de uma experiência visual e auditiva verossímil;
- para reduzir as chances de que o paciente evite acessar as memórias traumáticas através de imagens mentais;
- para aumentar o controle sobre a apresentação dos estímulos ansiogênicos e a intensidade da exposição³.

Um dos grupos com maior risco para o desenvolvimento do TEPT é o dos bancários, pela frequência de ataques a banco e falta de suporte após eventos potencialmente traumáticos⁴.

Objetivos

- ➔ Desenvolver um cenário de realidade virtual (i.e., Banco Virtual) para a TE de vítimas de ataques a banco;
- ➔ Avaliar esse cenário qualitativamente através de um estudo piloto.

O “Banco Virtual”

O ambiente virtual de uma agência bancária genérica da cidade de Porto Alegre foi desenvolvido através da análise do relato de trauma de 32 bancários atendidos no Núcleo de Estudos e Pesquisa em Trauma e Estresse (NEPTE), da assessoria do Sindicato dos Bancários do Rio Grande do Sul (SindBancários) e da contratação de uma empresa desenvolvedora de cenários em RV (Urizen Soluções Tecnológicas Ltda.).



Através de óculos de RV (eMagin Z800) e de um controle de videogame (Microsoft Xbox), o bancário é imerso no Banco Virtual, que conta com interações rotineiras de agências bancárias (e.g., atendimento a clientes, utilização de caixas eletrônicos) e da situação de assalto em si. Por exemplo, o assaltante virtual, controlado pelo terapeuta, pode render vigias, disparar tiros e “arrastar” o avatar do bancário, movendo-o pelo cenário.



Estudo Piloto

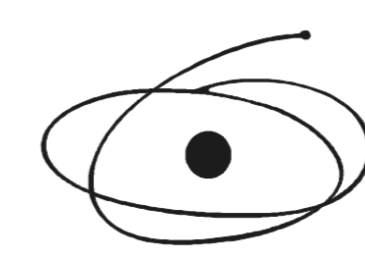
Um bancário passou por três sessões de ERV no NEPTE, sendo utilizados (1) uma entrevista semiestruturada para averiguar aspectos de sua experiência no cenário de RV; (2) o Questionário de Presença⁵, traduzido e adaptado, para avaliar a sua sensação subjetiva de “estar lá”; e (3) o relato de unidades subjetivas de ansiedade. O paciente tinha sintomatologia pós-traumática e relatava dificuldade em realizar a exposição por imagens mentais.

Resultados e Discussão

Os elementos do cenário funcionaram como gatilhos para a memória traumática do participante, que referiu sentir sintomas de ansiedade (e.g., palpitações). Afirmou sentir-se efetivamente dentro de uma agência bancária, inclusive atribuindo intenções aos personagens do cenário. Forneceu sugestões para a melhoria da agência bancária virtual (e.g., maior movimento de clientes). A ferramenta atingiu as expectativas de imersão e da sensação de presença do participante. Serão realizados mais pilotos para que, então, possa-se incluí-la no protocolo de TCC do NEPTE.

Referências

1. Watts, B.V., Schnurr, P.P., Mayo, L., Young-Xu, Y., Weeks, W.B., & Friedman, M.J. (2013) Meta-analysis of the efficacy of treatments for Posttraumatic Stress Disorder. *Journal of Clinical Psychiatry*, 74(6), 541-550.
2. Taylor, S. (2006). *Clinician's Guide to PTSD: A Cognitive-Behavioral Approach*. NY: Guilford.
3. Rothbaum, B. O., Rizzo, A., & Difede, J. (2010). Virtual reality exposure therapy for combat-related posttraumatic stress disorder. *Annals of the NY Academy of Sciences*, 1208, 126-132.
4. Schaefer, L. S., Lobo, B. O. M., Brunnet, A. E., & Kristensen, C. H. (2011) Traumas no trabalho: Impactos da violência para os bancários. Em Jacéia Aguilar Netz; Paulo Antonio Barros de Oliveira. (org.). *Teatro de sombras: Relatório da violência no trabalho e apropriação da saúde dos bancários*, 1ª. Edição, pp. 25-41. Porto Alegre: SindBancários Publicações.
5. Witmer, B. G., & Singer, M. J. (1998). Measuring Presence in Virtual Environments: A Presence Questionnaire. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 7(3), 225-240.



MODALIDADE DE BOLSA

PROBITI / FAPERGS