

REALIDADE VIRTUAL NO TRATAMENTO DA ESQUIZOFRENIA

Mônica Macedo Cardoso^{1,2}, António José Marques ^{1,3}, Cristina Queirós^{1,2} & Susana Rodrigues^{1,2}



20 - 22 junho 2013, Universidade de Aveiro



Laboratório de
Reabilitação Psicossocial

terapeutamonica@hotmail.com ajmarques@estsp.ipp.pt cqueiros@fpce.up.pt

1. Introdução

A realidade virtual tem sido aplicada com eficácia em tratamentos de patologias psiquiátricas como os transtornos de ansiedade, nomeadamente fobias e stress pós-traumático, e na depressão (Arbona et al., 2007; Richard & Richardson, 2012). O ambiente virtual pode provocar emoções positivas e proporcionar ao paciente diversos obstáculos e problemas a resolver, bem como produzir experiências que mesclam o mundo real e o mundo virtual de maneira envolvente. Tem como principal característica a imersão de quem a utiliza num mundo perceptivo, dando a sensação de o indivíduo estar realmente no ambiente projectado e a interagir com este (Costa & Carvalho, 2004; Dores et al., no prelo; Ku et al., 2003; Machado, Moraes & Nunes, 2009). Na esquizofrenia, o uso da realidade virtual é maioritariamente direccionado para a avaliação, de défices cognitivos e desabilidades sociais. Apesar de alguns autores realçarem (Costa & Carvalho, 2004; Dores et al., no prelo; Ku et al., 2003; Machado, Moraes & Nunes, 2009) a potencialidade da tecnologia, poucos programas de reabilitação são encontrados, demonstrando escassez da aplicação desta tecnologia no tratamento da esquizofrenia e a lacuna no uso das possibilidades tecnológicas para este âmbito.

2. Objetivos

Realizar um levantamento bibliográfico sobre o uso da Realidade Virtual no tratamento da esquizofrenia.

3. Método

Foi realizada uma busca nos trabalhos indexados, sem limitação de data, nas bases de dados *Medline with Full Text, Psycho Info, Academic Search Complete, CINAHL Plus, Web of Science e Psychology and Behavior Science Collection, Business Source Complete, ERIC, SportDiscuss*, utilizando as palavras chave: *("schizophrenia") and ("virtual reality") or ("serious game") and ("treatment") and (assessment) or ("rehabilitation")*.

4. Resultados

No total das bases pesquisadas foram identificados 137 artigos, tendo como critérios de exclusão estudos não escritos em inglês, aplicados a crianças e adolescentes ou com realidade virtual aplicada ao estudo dos modelos cerebrais da esquizofrenia. Depois de aplicados os critérios de exclusão encontraram-se 60 artigos, dos quais se excluíram 8 por não apresentarem o texto integral e 15 por serem repetidos. Os 37 artigos finais foram analisados quanto à aplicação da realidade virtual na abordagem junto a pacientes com esquizofrenia. Constatou-se que a maioria dos estudos são recentes e com tendência para um interesse crescente (Gráfico 1), abordando a avaliação, verificação ou correlação de sintomas, mas existindo pouca utilização no tratamento dos défices causados pela esquizofrenia (Tabela 1).

Gráfico 1. Evolução por ano de publicação

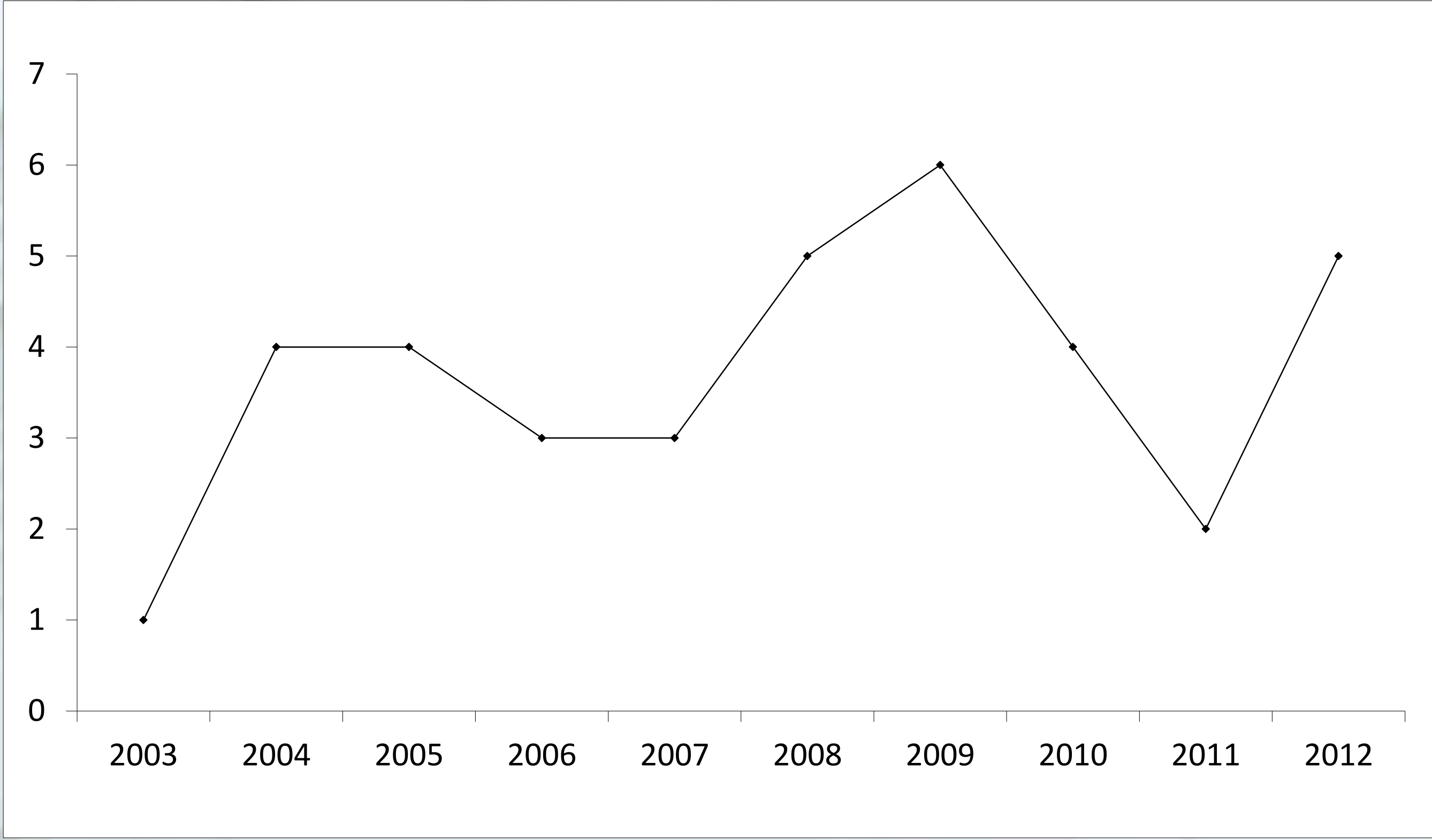


Tabela 1. Distribuição por objetivo do uso da Realidade Virtual na esquizofrenia

Objetivo geral	N	%	Objetivo específico	N	%
Avaliação	27	72,9	Habilidades Sociais	10	37,0
			Relação Espacial	2	7,4
			Reconhecimento Emocional	2	7,4
			Memória	1	2,7
			Percepção	4	10,8
			Funções Executivas	4	10,8
			Cognição Geral	1	2,7
			Manejo medicamentoso	2	7,4
			Conduzir automóveis	1	2,7
Tratamento	4	10,8	Cognição	2	7,4
Diagnóstico	2	5,4	Habilidades Sociais	2	7,4
Modelo	2	5,4			
Revisão teórica	2	5,4			

5. Conclusões

Estes resultados são o ponto de partida para o desenvolvimento de uma ferramenta tecnológica para o treino de competências na reabilitação psicossocial e cognitiva. A natureza divertida e interativa do programa que utiliza a Realidade Virtual tem demonstrado resultados positivos ao oferecer aos pacientes uma experiência agradável e prazerosa, motivando-os a se envolverem nas atividades de reabilitação (Chan et al., 2010).

6. Referências

- Arbona, C.B., Azucena, G.P., Baños, R.M., & Castellano, S.Q. (2007). Realidad Virtual y Tratamientos Psicologicos. *Cuadernos de Medicina Psicosomática y Psiquiatria de enlace*, 82, 17-31.

- Chan, C. F., Ngai, E. Y., Leung, P. H., & Wong, S. (2010). Effect of the adapted virtual reality cognitive training program among Chinese older adults with chronic schizophrenia: a pilot study. *International Journal Of Geriatric Psychiatry*, 25(6), 643-649.

- Costa, R. & Carvalho, L.A.V. (2004). The acceptance of virtual reality devices for cognitive rehabilitation: a report of positive results with schizophrenia. *Computer Methods and Programs in Biomedicine*, 73(3), 173-182.

- Ku, J., Cho, W., Kim, J. J., Peled, A., Wiederhold, B. K., & Wiederhold, M.D. (2003). A virtual environment for investigating schizophrenic patients' characteristics: Assessment of cognitive and navigation ability. *Cyberpsychology & Behavior*, 6(4), 397-404.

- Machado, L.S., Moraes, R.M, & Nunes, F. (2009). Serious Games para Saúde e Treinamento Imersivo. In F. Nunes, L. Machado, M. Pinho & C. Kirner (Org.). *Abordagens Práticas de Realidade Virtual e Aumentada* (pp. 31-60). Porto Alegre: SBC.