



## O USO DE REALIDADE VIRTUAL PARA TRATAMENTOS PSICOLÓGICOS

<sup>1</sup>Mônica Dickow Pozzobon, <sup>2</sup>Bárbara Letícia Santos, <sup>3</sup>Francesca Bertagnoli, <sup>4</sup>Cristian Cláudio dos Santos Ribeiro

**RESUMO:** Levantamentos da Organização Mundial da Saúde (OMS), mostram que atualmente cerca de 33% da população mundial sofre de ansiedade, e nosso país tem aparecido sempre entre os primeiros das listas da organização. Um relatório realizado em 2014 mostrou que a região metropolitana de São Paulo possui a maior incidência de perturbações mentais, em ranking mundial. O estudo feito pela OMS revela que 29,6% dos paulistanos, e moradores da região metropolitana, sofrem de algum tipo de perturbação mental, podendo ser depressão, ansiedade, entre outros. Os pesquisadores responsáveis pelo estudo dizem que a justificativa da alta incidência de perturbações mentais seria a alta urbanização, associada com privações sociais, ou seja, não sair de casa, não querer ver ninguém. Segundo a Previdência Social, os transtornos mentais já são a terceira razão mais comum de afastamentos do trabalho no Brasil. Nosso país está em uma situação crítica em relação à solução deste tipo de problemas de saúde, precisando de alternativas. O tratamento de transtornos psicológicos vem evoluindo cada dia mais, e consequentemente dando mais espaço para a tecnologia, porém, precisa ser ainda mais aprimorado para cumprir esta grande demanda de pacientes. E é por isso que, nos últimos anos, iniciou-se um estudo sobre como utilizar a Realidade Virtual (RV) ou Realidade Aumentada (RA) como terapia para tais problemas. Ao usá-la, trabalhamos com vários sentidos humanos, principalmente a visão e a audição. Já foram registradas melhoras consideráveis em casos de depressão, fobias, ansiedade, esquizofrenia, e demais transtornos psicológicos tratados com esta recente tecnologia, provando que ela tem um potencial de cura fantástico, que vale a pena investir. No presente trabalho, será explicada a maneira como se utiliza este método, seus resultados, custos, pontos positivos e pontos negativos, exemplificando e analisando seu uso para maior compreensão da pesquisa. Levando em conta todo o material que atualmente temos à disposição, é preciso modernizar a forma como resolvemos e tratamos os problemas, para que não se torne obsoleto e acabe perdendo a eficácia, como está perto de acontecer. O objetivo deste trabalho é mostrar que a tecnologia geralmente usada apenas para entretenimento e diversão também pode se tornar um tratamento médico, podendo diminuir gradualmente ou até mesmo abolir o uso de remédios. Pode-se concluir então que, utilizando a terapia com Realidade Aumentada, há grandes chances de eliminar o grande problema de sanidade mental que o mundo está enfrentando.

**PALAVRAS-CHAVE:** tratamento; saúde; tecnologia.