

Desenvolvimento e Estudo Piloto de um Cenário de Realidade Virtual para Terapia de Exposição no Transtorno de Estresse Pós-Traumático

Júlia Candia Donat¹ e Christian Haag Kristensen¹

¹Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Faculdade de Psicologia. Avenida Ipiranga 6681, Prédio 11, Sala 915.

Introdução: A Terapia de Exposição (TE) é a modalidade terapêutica com mais evidências de eficácia no tratamento do Transtorno de Estresse Pós-Traumático (TEPT). Entre as vantagens do uso da Realidade Virtual (RV) na exposição estão a redução das chances que o paciente evite as memórias traumáticas e a obtenção de maior controle na apresentação dos estímulos potencialmente ansiogênicos. Um dos grupos com maior risco para TEPT são os bancários. **Objetivo:** Desenvolver um cenário de realidade virtual para a TE de bancários vítimas de ataques a banco e avaliar esse cenário qualitativamente através de um estudo piloto. **Método:** O cenário de RV de uma agência bancária foi desenvolvido através da análise do relato de trauma de 32 bancários atendidos no Núcleo de Estudos e Pesquisa em Trauma e Estresse (NEPTE) e da assessoria do Sindicato dos Bancários do Rio Grande do Sul (SindBancários). Foi realizado um estudo piloto com um bancário em psicoterapia no NEPTE, sendo utilizados (1) uma entrevista semiestruturada para averiguar aspectos de sua experiência no cenário de RV; (2) o Questionário de Presença, traduzido e adaptado, para avaliar a sua sensação subjetiva de “estar lá”; e (3) o relato de unidades subjetivas de ansiedade. **Resultados:** A partir da coleta de dados, foram inseridas diferentes interações para possibilitar exposição gradual às situações traumáticas. Os elementos potencialmente ansiogênicos variam desde interações rotineiras, como utilizar um caixa eletrônico, até as mais violentas, como disparos de arma de fogo. As demais especificações do ambiente virtual (e.g., tamanho e cores da agência, posicionamento e formato dos caixas, do cofre e dos avatares) bem como as falas que caracterizam a interação entre os personagens (e.g., caixa-cliente) possibilitam uma sensação adequada de presença do participante. O terapeuta controla elementos virtuais (e.g., cor da agência, número de seguranças, aparecimento do carro-forte) e os movimentos do assaltante. No estudo piloto, elementos do cenário (e.g., sala do cofre) funcionaram como gatilhos para ativação da memória traumática do participante, que referiu sentir sintomas de ansiedade (e.g., palpitações) esperados durante a técnica de exposição. O participante afirmou sentir-se efetivamente presente no cenário virtual e que as interações estavam satisfatoriamente realistas. Foram dadas sugestões para a melhoria da qualidade da agência bancária virtual (e.g., atendimentos mais rápidos, maior movimento de clientes na agência bancária). **Discussão:** O cenário resultou em uma ferramenta completa. A próxima etapa do projeto consiste em novas avaliações da qualidade do cenário através de estudos pilotos com bancários.

Transtorno de Estresse Pós-Traumático; Realidade Virtual; Terapia Cognitivo Comportamental.