

**TRABALHO 9**

**A PSICOLOGIA NO MUNDO VIRTUAL**

**MARÍLIA VIOLETA MAGALHÃES FERREIRA  
THAÍS SÂMELA SANTOS GODOI**

Como fazer a referência ao citar o trabalho 9

FERREIRA, Marília Violeta Magalhães; GODOI, Thaís Sâmela Santos. A psicologia no mundo virtual. In: NASCIMENTO NETO, José Osório do; RIBEIRO, Nonie; CANDIOTTO, Lucimara Bortoleto. (Orgs.). *Tecnologia e inovação: limites e possibilidades do metaverso para a pesquisa, extensão e internacionalização*. Anais do Seminário de Pesquisa, extensão e internacionalização. (Regional Centro Sul – SEPESQ e Jornada de Iniciação Científica Estácio). 1. ed. Curitiba: GRD, 2023. ISBN: 978-65-997628-5-7 FATEC | ISBN: 978-65-997628-4-0 ESTÁCIO | DOI: 10.5281/zenodo.7922707

## A PSICOLOGIA NO MUNDO VIRTUAL

Marília Violeta Magalhães Ferreira  
Thaís Sâmela Santos Godoi

Em tempos modernos muito se houve falar sobre metaverso<sup>1</sup>, termo utilizado pela primeira vez em 1992, na obra "*Nevasca/Snow Crash*", de Neal Stepheno. O metaverso nada mais é que um mundo virtual, onde determinados usuários conseguem "fugir" da realidade, mas a parte interessante para a psicologia é a utilização da realidade virtual em tratamentos. Esse resumo é justamente com essa abordagem: a utilização da realidade virtual em tratamentos de transtornos de pânico.

No campo da psicoterapia essa tecnologia vem sendo aperfeiçoada, enquanto na terapia cognitivo-comportamental é uma intervenção já estabelecida. Essas abordagens tecnológicas não descartam a parte teórica da psicoterapia. Diante dos estudos a intenção é potencializar os tratamentos já existentes e expandir a utilidade das técnicas já utilizadas. O objetivo do artigo estudado, é apresentar uma revisão sistemática da literatura sobre a realidade virtual em psicoterapia, dando ênfase a técnica de exposição<sup>3</sup>. (Jornal Brasileiro de Psiquiatria 57, 64-69, 2008)

O método do estudo foram buscas bibliográficas na base de dados *PubMed*.

A realidade virtual dá ao indivíduo a oportunidade de experimentar outras realidades. Usar esse sistema pode ser considerado uma forma de preencher o espaço entre real e imaginário. As imagens mentais utilizadas podem melhorar a eficácia na prática clínica. O uso da realidade virtual é capaz de fazer com que o indivíduo esqueça do virtual, acreditando estar naquele "mundo". Nesse instante a diferença entre o digital e o real desaparecem. Essa ilusão é utilizada como aspecto essencial no estudo de realidade virtual como ferramenta psicoterapêutica, conceito de presença. Nessa presença é sentir-se mais parte do virtual, que do real.

Nessa experiência de presença dois são os fatores importantes: envolvimento e imersão. Quando estamos no mundo virtual, podemos deixar cada vez mais favorável o ambiente, com estímulos auditivos e táteis, para favorecer a imersão no ambiente. Porém, para estar realmente imerso neste mundo, dependerá dos estímulos sensoriais e qualidade de imagem, para se tornar cada vez mais real. Riva, Molinari e Vincell<sup>2</sup> propõem que o conceito de presença inclua quatro pontos fundamentais: reconheça a característica de mediação de qualquer experiência de presença, sempre conceba experiência como imersa em um contexto social, reproduza a ambiguidade inerente às situações cotidianas e enfatize o papel cultural (Jornal Brasileiro de Psiquiatria 57, 64-69, 2008).

A potência que a realidade virtual acrescenta a esses tratamentos de exposição, são bastante significativas, e a grande vantagem é a aceitação dos pacientes. É vantagem para o paciente ser imerso no virtual para então estar preparado para exposições ao vivo, porém apesar de todas as vantagens do uso destes métodos, é possível destacar algumas limitações. Efeito colateral de alguns pacientes, como sonolência, tonturas, durante a exposição. Ainda sim, verificou-se bons resultados de realidade virtual aplicada ao tratamento de pânico.

Palavras-chave: Metaverso, realidade virtual, terapia cognitivo comportamental, transtorno de pânico

#### Referências:

1. Terminologia utilizada para indicar um tipo de mundo virtual que tenta replicar a realidade através de dispositivos digitais - Wikipédia.
2. Riva G, Molinari E, Vincelli F. *Interaction and presence in the clinical relationship: virtual reality (vr) as communicative medium between patient and therapist. IEEE Trans Inf Technol Biomed. 2002;6(3):198-205.*
3. Marcele Regine de Carvalho, Rafael C Freire, Antonio Egidio Nardi  
Jornal Brasileiro de Psiquiatria 57, 64-69, 2008