

Disponível em: <https://www.linkedin.com/pulse/realidade-virtual-j%C3%A1-est%C3%A1-transformando-sa%C3%BAde-digital-rabello/>

## A Realidade Virtual já está transformando a Saúde Digital - Você está preparado?

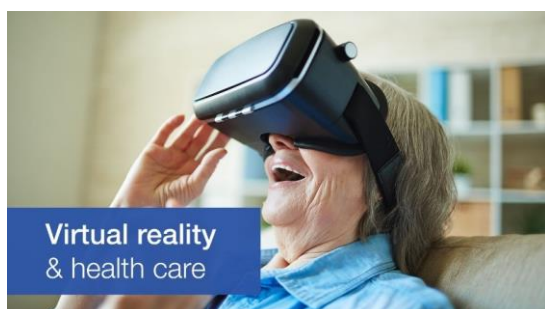
Published on 2018 M03 24

O cineasta Steven Spielberg é um ícone do cinema moderno. Seus famosos filmes de ficção trouxeram o imaginário do futuro para o presente de todos nós. Quem não se lembra dos clássicos “De Volta para o Futuro” ou “A.I. – Inteligência Artificial”?

Em 29 de março próximo, estreará um novo filme de Spielberg – **Jogador No. 1** (em inglês Ready Player One, distribuído pelo estúdio Warner Bros) que novamente nos provocará por abordar a temática do uso da tecnologia de Realidade Virtual como meio de embarcarmos em um mundo de fantasia. O filme se passa num futuro não muito distante de nós, em 2045, quando o mundo "real" é assolado pela pobreza e dificuldades para a maioria da população, e uma válvula de escape desta dura realidade é um universo paralelo de realidade virtual conhecido como "Oasis".

A Realidade Virtual tem sido considerada uma das próximas grandes tendências em tecnologia, potencialmente mudando a maneira como nos comunicamos e interagimos com videogames e filmes. Mas, apesar do apoio de grandes players como Facebook, Samsung e Google, as massas ainda não adotaram a tecnologia em larga escala, que é vista em grande parte como uma distração, um brinquedo.

Este novo filme nos provoca com uma questão interessante sobre o uso da Realidade Virtual: Podemos fugir da dura realidade em que talvez vivemos, mesmo que temporariamente, e vivenciarmos uma outra que nos dê prazer, boas experiências e nos faça bem física e emocionalmente, por exemplo no campo da saúde?



No caso da comunidade médica, a Realidade Virtual tem sido usada para ajudar as pessoas a superar fobias e transtornos de ansiedade. Produtos mais finos e baratos tornaram mais fácil implantar a Realidade Virtual em mais locais de atendimento à saúde, desde o treinamento de estudantes de medicina e parteiras até o auxílio às vítimas de acidente vascular cerebral para recuperar a função motora.

Como o tema deste artigo destaca, a [Realidade Virtual já está transformando a Saúde Digital](#), em diferentes ambientes e aplicações. *Será que estamos nos preparando para essa transformação? Aliás, será que sabemos de alguns casos notáveis de uso desta tecnologia que já estão obtendo resultados de sucesso?*

### 1) Relaxando Pacientes Crônicos

Você já se viu deitado em uma cama de hospital contando os dias até receber alta? Você, como um paciente, já teve a sensação de que o tempo simplesmente não anda no hospital, não há nada a fazer, sente falta de sua família e amigos e está constantemente preocupado com sua condição física? Pois bem, se isso já aconteceu contigo, saiba que a Realidade Virtual veio para ajudar!

Num artigo publicado em julho de 2017 pelo renomado jornal [The Wall Street Journal](#), o uso da Realidade Virtual foi destacado como uma alternativa para reduzir a dor dos pacientes.



Vários hospitais têm buscado reduzir o stress da internação e as dores físicas durante o tratamento clínico ao utilizarem recursos de Realidade Virtual nos pacientes. Não só a experiência hospitalar pode ser melhorada com a Realidade Virtual médica, mas também os custos dos cuidados também podem ser reduzidos. Ao reduzir o stress e a dor, a duração da permanência do paciente na enfermaria ou a quantidade de medicamentos utilizados podem ser diminuídos. Isto aumenta a qualidade da experiência vivenciada pelo paciente e torna o tratamento mais suportável e humanizado.

Assista neste vídeo o exemplo do hospital Cedars-Sinai nos Estados Unidos.

## 2) Ajudando as crianças a lidarem com as doenças e seus tratamentos

A experiência em um hospital é ainda mais estressante e sobrecarrega mentalmente as crianças pequenas que sentem falta de seus pais, de seus amigos e, geralmente, do ambiente reconfortante do seu lar. Se adicionarmos as várias situações que elas precisam vivenciar tratamentos dolorosos ou amedrontadores aos quais são submetidas num hospital (como serem picadas regularmente para exames laboratoriais e tomar medicações intravenosas, serem colocadas em ambientes fechados para exames diagnósticos de imagem, apenas como exemplo), vemos que um mecanismo de fuga desta realidade pode ajudar muito as crianças a suportarem este período e até transformar sua experiência.

Um caso nacional sensacional foi a iniciativa do **Laboratório Hermes Pardini** durante uma campanha de vacinação infantil da gripe. Eles usaram a Realidade Virtual para ajudarem as crianças vencerem o medo da injeção, criando por meio de uma gameificação uma “aventura” que engajava a criança e transformava toda sua experiência anterior de medo em superação. Veja o vídeo, vale a pena!

Crianças que ficam internadas e passam por procedimentos cirúrgicos sofrem como qualquer adulto muita dor e ansiedade, mas talvez num grau mais elevado devido sua baixa compreensão e fragilidade.

Neste caso relatado pelo Hospital Infantil Lucile Packard Stanford, eles usaram a Realidade Virtual com um paciente de 10 anos chamado Blaine Baxter, que machucou o braço em um acidente de kart. Dolorosas trocas diárias de curativos no hospital o deixaram tão ansioso que ele teve que ser sedado.

Duas semanas depois de sua estada no hospital, uma equipe de especialistas em gerenciamento da dor recomendou que ele tentasse jogar usando o aparelho Samsung Gear VR. O resultado foi uma distração tão eficaz que ele não precisava mais de sedação. Ele deixou de ter medo toda vez que o médico se aproximava de seu quarto, para embarcar alegremente em aventuras que a Realidade Virtual lhe proporcionava.

"Foi uma reviravolta total", diz sua mãe, Tamara Baxter. "Ele estava tomando tantos remédios para dor. Foi uma coisa a menos que tivemos que bombear no corpo dele."



No próximo artigo sobre o uso da Realidade Virtual transformando a Saúde Digital, abordarei sua aplicação em pacientes idosos e com problemas neurológicos, com impactos muito positivos.

Se você ficou atraído pelo potencial que a Realidade Virtual pode agregar no tratamento que os pacientes recebem, nessa “fuga da dolorosa realidade” que nos acomete quando doentes, quem sabe ao assistir ao filme **Jogador No. 1** do Spielberg você também não chegue a conclusão que na Saúde Digital podemos sim ir para um “Oasis” quando nos depararmos com desafios reais que, as vezes, as doenças nos impõe!



Abraço a todos!

Guilherme Rabello

Sobre o autor: Guilherme Rabello responde pela Gerencia Comercial e Inteligência de Mercado do InovaInCor – InCor / Fundação Zerbini ([grabello.inovaincor@zerbini.org.br](mailto:grabello.inovaincor@zerbini.org.br)) Atua como consultor, palestrante e escreve artigos sobre inovação, tecnologia e negócios. Membro do comitê executivo de Inovação na Hospital das Clínicas da Faculdade de Medicina da USP

