

## **REALIDADE VIRTUAL: UMA MEDIDA TERAPÊUTICA PARA A DOR**

### **FANTASMA**

Maria Eduarda de Castro Ruzafa<sup>1</sup>

Ana Clara Ivon de Morais<sup>1</sup>

Maria Eduarda Batista de Souza<sup>1</sup>

Andressa Liberal de Santos<sup>1</sup>

Roberani Borges Vaz Gonçalves<sup>1</sup>

Gabriel Rocha Santos Knorst<sup>2</sup>

A dor fantasma pode ser definida como aquela que aparece na área retirada após um procedimento de amputação, podendo ser de curta ou longa duração. Nessa perspectiva, acredita-se que sua ocorrência esteja intimamente relacionada a três fatores: tipo de amputação (traumática ou terapêutica), localização do membro amputado e o estado em que esse estava antes da realização do procedimento. A fim de desenvolver novas alternativas para a melhoria desse quadro clínico, a ascensão tecnológica na medicina possibilitou o início do uso da realidade virtual como aliado terapêutico da dor fantasma, com a criação de cenas computadorizadas personalizadas individualmente para cada contexto, o que permite a imersão e maior efetividade do tratamento. Dessa forma, esse estudo possui como objetivo analisar como a aplicação da realidade virtual influencia na melhoria da abordagem terapêutica da dor fantasma. O presente estudo é uma revisão de literatura que foi respaldado em bases de dados confiáveis como Scielo e PubMed através da leitura dos títulos e resumos, considerando sua relevância com o tema. Desse modo, em ambos utilizou-se o operador booleano “AND” para agrupar os termos “phantom limb”, “treatment” e “virtual” junto ao filtro de 5 anos recentes (2020-2024). Foram obtidos 31 resultados, dos quais dois foram selecionados. A dor fantasma é uma condição frequente, atingindo cerca de 40 a 80% dos pacientes amputados. Apesar do seu mecanismo fisiopatológico não ser bem compreendido, acredita-se que ela seja o resultado de uma reorganização no córtex somatossensorial primário que afeta na representação dos membros perdidos, gerando sensações disfuncionais como parestesia, alodínia e queimação. Atualmente, aliado ao tratamento medicamentoso, existem diversas modalidades terapêuticas não farmacológicas para a dor fantasma, incluindo a terapia

<sup>1</sup> Acadêmico (a) do curso de medicina do Centro Universitário de Mineiros (UNIFIMES) – Trindade/GO. ([maria.cruzafa@academico.unifimes.edu.br](mailto:maria.cruzafa@academico.unifimes.edu.br))

<sup>2</sup> Docente do curso de medicina do Centro Universitário de Mineiros (UNIFIMES) – Trindade/GO. ([gabrielknorst@unifimes.edu.br](mailto:gabrielknorst@unifimes.edu.br))

clássica do espelho e estimulação elétrica. Contudo, métodos inovadores, como a realidade virtual, vêm ganhando espaço como aliada no tratamento. Ao ser aplicada, essa tecnologia promove a criação de cenários em que o indivíduo possui um membro virtual, enxergando-o tridimensionalmente e manipulando-o com outros objetos. A possibilidade de mudar o ambiente gerado por esse computador permite que o paciente se sinta motivado para continuar a terapia, além de distraí-lo de sua dor. Ademais, a criação de realidades virtuais individualizadas geradas por essa tecnologia permite o afastamento do mundo real, o que pode ajudar no manejo de sintomas agudos e crônicos no contexto da dor fantasma através da educação em neurociência da dor, treinando os pacientes a remanejarem sua atenção. Em virtude de ser um método terapêutico inédito e de aplicação recente, pesquisas que abordem os resultados referentes a sua eficácia são escassas. Contudo, mesmo apresentando um estudo primitivo, sabe-se que as tecnologias de realidade virtual imersivas vêm sendo alvo de diversos investimentos quando o assunto é a melhoria dos resultados médicos, notabilizando-se como alternativa promissora e segura. Diante do exposto, a realidade virtual possui um importante potencial para a melhoria da dor fantasma ao promover o aperfeiçoamento dos métodos terapêuticos de maneira lúdica e individualizada, ampliando a autonomia do paciente e trabalhando as suas necessidades particulares para atenuar essa condição clínica.

**Palavras-chave:** Dor fantasma. Realidade virtual. Terapêutica.