



## **PROPOSTA DE AMBIENTE EM REALIDADE VIRTUAL PARA AUXILIAR NO TRATAMENTO DE FOBIA**

João Augusto Honorato Soares<sup>1</sup>; Kauan Prado Queiroz<sup>2</sup>; Vinicius Santos Andrade<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Estudante de Ciência da Computação - Centro de Ciências Exatas - UNISAGRADO  
[ja3304251@gmail.com](mailto:ja3304251@gmail.com)

<sup>2</sup>Estudante de Ciência da Computação - Centro de Ciências Exatas - UNISAGRADO  
[kauan.1056760@alunos.unisagrado.edu.br](mailto:kauan.1056760@alunos.unisagrado.edu.br)

<sup>3</sup>Orientador – Centro de Ciências Exatas - UNISAGRADO  
[vinicius.andrade@unisagrado.edu.br](mailto:vinicius.andrade@unisagrado.edu.br)

Tipo de Pesquisa: Iniciação Científica – PIBITI  
Área do conhecimento: Exatas – Ciência da Computação

As ferramentas de construção e desenvolvimento de ambientes virtuais utilizando realidade virtual (VR) para auxiliar no tratamento de fobia social emergem como uma resposta tecnológica inovadora a um problema clínico significativo. A fobia social é um transtorno de ansiedade caracterizado pelo medo intenso de situações sociais, afetando significativamente a qualidade de vida. Embora existam tratamentos como a terapia convencional, muitos pacientes enfrentam dificuldades relacionadas à limitação de acesso. O objetivo foi desenvolver ambientes virtuais imersivos que permitam exposição gradual e controlada a situações sociais temidas. O projeto exigiu que fossem feitas pesquisas para identificação de cenários que dão sentido ao projeto, desenvolvimento usando Unity 3D e C# e criação de ambientes representativos de situações cotidianas. Como resultado, foi implementado um ambiente virtual simulando um saguão de hotel e mercado com múltiplos personagens, proporcionando exposição controlada a situações de interação social em ambiente seguro. O ambiente desenvolvido deve servir para complementar tratamentos tradicionais, oferecendo maior controle terapêutico e acessibilidade para pacientes com fobia social.

Palavras-chave: Fobia social; Realidade virtual; Terapia de exposição; Ambientes virtuais; Saúde mental.