

Ambiente virtual para facilitação de terapias em grupo

BCC324 - Interação Humano-Computador

Professor: Saul Emanuel Delabrida Silva, PhD

Bruno Mateus Valério de Souza

Lucas Silva Barbosa

Vitor Oliveira Diniz

Jéssica Giovana Zacarias

Universidade Federal de Ouro Preto

11 Setembro 2022

Conteúdo da apresentação

- Apresentação dos Dados
- Aspectos Ético
- Perfil de Usuário
- Persona
- Cenário de Problema
- Análise de Tarefas
- Referências

Pesquisa

- **O Facebook, criadora do metaverso, realizou uma pesquisa que consistia em :**
 - Duas pessoas sentadas em um trem;
 - Elas não se conhecem;
 - Devem conversar de tudo, sobre hobbies, relacionamentos e objetivos de vida;
 - Nosso cenário é totalmente virtual;
 - Os participantes são representados por um avatar virtual;
-
- **Quais os objetivos da pesquisa ?**
 - Qual a comparação de um encontro virtual com um encontro presencial ?
 - Como isso afeta seu nível de interação ?
 - Como isso afeta sua capacidade de formar uma conexão emocional ?

Mais detalhes da pesquisa

- A pesquisa vai analisar interações entre pessoas um a um;
- A pesquisa contém 60 participantes, metade irá se encontrar virtualmente e metade presencialmente.
- Os participantes usaram um headset EEG, feito para monitoramento de ondas cerebrais, para medir seu conforto e seu nível de participação.

Resultados

- Os participantes, em especial os introvertidos, responderam positivamente e foram capazes de estabelecer uma conversa autêntica no cenário virtual.
- Os participantes se sentiram muito à vontade na realidade virtual.
- A maioria dos participantes se descreveu como adotantes tardios, pessoas que preferem usar novas tecnologias depois da maioria, e a maioria nunca havia tido uma experiência em realidade virtual. Apesar disso, a maioria dos participantes obteve níveis positivos de motivação e resultados cognitivos diminuíram com o tempo, isso indica que eles estavam motivados a participar mais da conversa e acharam mais fácil conforme o tempo ia passando.

Dados do usuário:

- 60 participantes entre 18 e 51 anos, homens e mulheres, trabalhadores.
- O idioma utilizado na coleta de dados foi o inglês, mas dependerá de onde está sendo realizada a coleta.

Relação com tecnologia:

- Grande parte dos participantes se descreveram como “adotantes tardios” e a maioria nunca havia experimentado a realidade virtual antes.
- Parte dos participantes utilizam o aparelho celular, outras os celulares e computadores.
- Óculos de realidade virtual, ainda não popularizados, mas uma melhoria para a interação social.

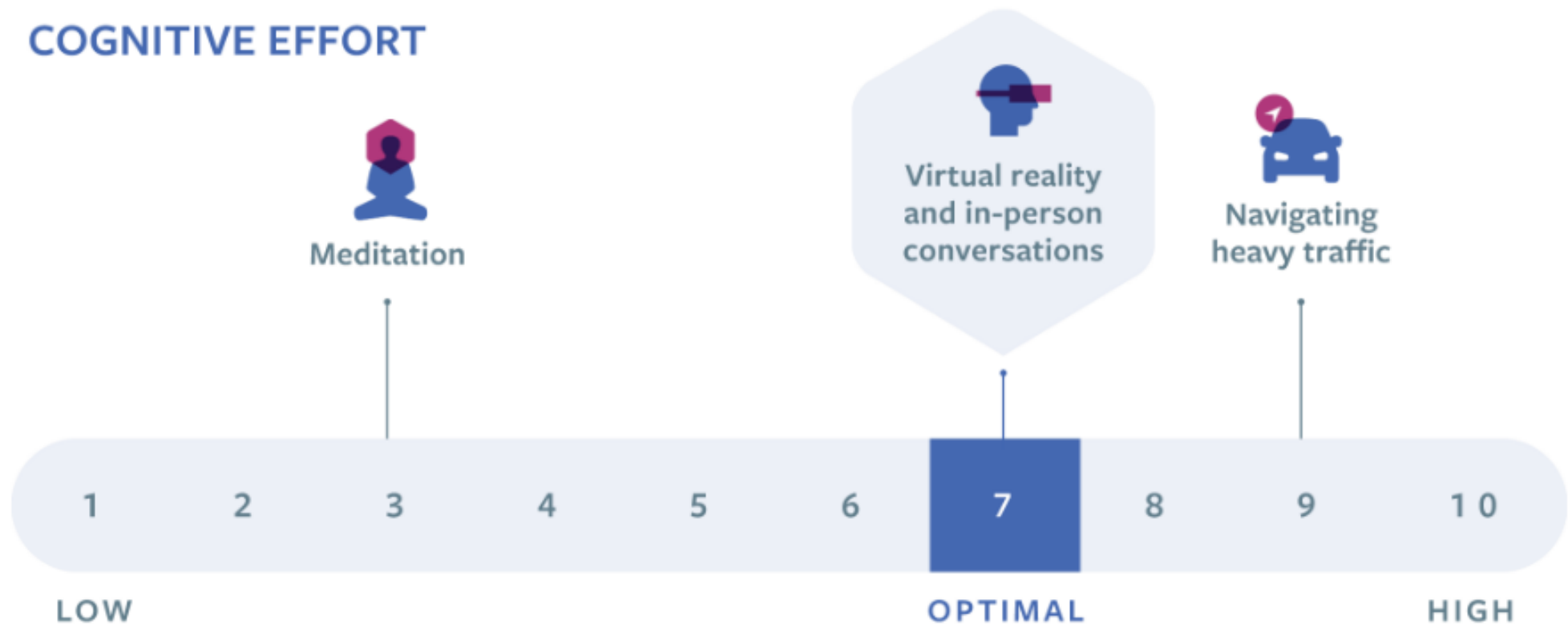
Seu conhecimento do domínio do produto:

- Muitos de nossos participantes de realidade virtual se descreveram como “adotantes tardios” e a maioria nunca havia experimentado a realidade virtual antes.

Dados sobre seu conhecimento do domínio

- Esperasse que a realidade virtual se torne popular no decorrer dos anos, sendo assim, se espera com que esses se tornem especialistas do assunto.

Seu conhecimento do domínio do produto:



Fonte de QI do Facebook: "Interação Social em RV" da Neurons, Inc. O Facebook encomendou um estudo com 60 pessoas com idades entre 18 e 51 anos nos Estados Unidos, em outubro de 2016.

Motivações e valores

Percentage of participants who wanted to be friends after meeting in virtual reality



People want to use virtual reality for professional, social and entertainment purposes

People surveyed⁵ are interested in using VR to ...



65%

View holiday locations/hotels before booking



60%

View products in a shop without having to visit it



54%

Interact with colleagues who are far away



59%

Record moments in life to relive later



59%

Hang out with friends/family/loved ones who are far away

Aspectos Éticos

Como vimos, sempre que tratamos de pesquisas e trabalhos com humanos, devemos sempre seguir a resolução 196/96, que recomenda vários princípios.

A pesquisa em RV para a psicologia deve seguir os mesmos princípios.

Uma das vantagens da RV pode ser para recriar situações perigosas ou estressantes para explorar a reação das pessoas.

Essas situações em RV são o mais próximo que podemos chegar para estudar a reação, que será similar a situações da vida. Para isso os participantes devem permanecer conscientes de que o perigo e as consequências não são reais.

Com a evolução da tecnologia, a linha entre virtual e real vai ficando cada vez menor. Então devemos ter o cuidado de prover as informações e consentimento do participante antes de iniciar os experimentos, seguindo os princípios éticos e sempre oferecendo a opção de interromper o experimento.

As experiências em RV podem levar a mudanças de comportamento e atitude na vida real (Banakou, Hanumanthu, & Slater, [2016](#); Tajadura-Jiménez, Banakou, Bianchi-Berthouze, & Slater, [2017](#)) e podem até criar falsas memórias em crianças. Essas implicações devem ser cuidadosamente discutidas com os participantes.

Um outro problema, é que as pessoas estão mais dispostas a revelar informações pessoais, como abusos ou tramas para um personagem virtual do que uma pessoa real (Lucas, Gratch, King, & Morency, [2014](#); Rizzo *et al.*, [2015](#)). Isso é valioso em alguns cenários para tratamento, mas também é um risco. Informações confidenciais coletadas dos participantes podem causar problemas de privacidade maiores que métodos tradicionais de coleta de dados.

Colocar a pessoa em alguma situação estressante pode mudar sua percepção sobre si, por exemplo caso a pessoa desista do experimento por algum trauma, e pode sair se sentindo uma “pessoa má”. Não podemos esquecer que apesar dos desafios éticos, a RV tem um grande potencial

Perfil do Usuário

Estudamos usuários de 18 a 51 anos, porém a terapia não tem uma idade pré-definida e depende do cuidado do profissional para atender melhor cada pessoa.

Como estamos tratando dois tipos de abordagem da terapia, seja com realidade virtual ou através de celular, o conhecimento em realidade virtual exige apenas a conexão do aparelho, e uma conexão simples com o software de escolha do terapeuta.

E no caso do celular, como o mesmo é uma tecnologia amplamente distribuída entre a população e indispensável nos dias de hoje, há uma ampla facilidade de uso entre os usuários.

Em geral, as pesquisas feitas mostram que não há necessidade de aptidão com a tecnologia que mesmo “late adopters” se deram bem com os experimentos.

A tarefa principal é a conexão e conversa entre psicólogo/psiquiatra/terapeuta e o paciente, seja para consultas esporádicas ou para tratar traumas.

Persona

**Nome e bio:**

Alice, 21 anos. Graduanda de Sistema de Informação. Entrou no curso recentemente e está tendo dificuldade de socialização entre pares.

Histórico:

Já fez terapia por conta de sua ansiedade patológica, mas não gostava da dinâmica individualista. Conversa muito com seus amigos online e pouco face-to-face. Já participou de rodas de conversa.

Relacionamento com a Empresa:

Já leu sobre o projeto em fóruns online.

Motivações e inseguranças:

Será que vou conseguir me expressar em frente de várias pessoas, mesmo sendo online? O que eu disser lá terá uma proteção de dados? Vou conseguir falar melhor em público?

Objetivos:

Melhorar sua relação interpessoal, viver um pouco mais da realidade virtual e trabalhar melhor sua ansiedade.

Barreiras:

Não há barreiras relevantes.

Interesses diversos:

Gosta de jogar LoL e Valorant com seus amigos; procura sobre cultura coreana na internet; mercado tecnológico; gosta de viajar para centros históricos.

Consumo de Informação:

Frequenta muito fóruns online, como o Reddit; grupos de jogos no Facebook e Telegram; gosta de ler jornais diversos, como Folha de São Paulo e Carta Capital.

Cenário de Problema

- Alice devido a pandemia e a sua dificuldade de socialização, está tentando uma sessão de terapia em ambiente virtual, e após procurar incansavelmente sobre, achou um grupo em que um terapeuta realiza sessões em grupo através de realidade virtual. Como Alice não possui óculos de Realidade Virtual, terá que arcar com o custo de um. Mesmo sabendo que é um custo alto, Alice considera isso como um investimento pois será um alívio se conseguir tratar suas dificuldades.

Análise de Tarefas

GOAL 0: Iniciar a sessão no ambiente virtual

GOAL 1: Conectar o psicólogo no sistema.

METHOD 1.A: Psicólogo abrir o aplicativo

METHOD 1.B: Caso seja através da realidade virtual, colocar o óculos

GOAL 2: Conectar o usuário no sistema

METHOD 1.A: Usuário abrir o sistema

METHOD 1.B: Caso seja através da realidade virtual, colocar o óculos

GOAL 3: Começar a sessão

METHOD 1.A: Conferir se a conexão foi estabelecida

METHOD 2.A: Conferir se a pessoa te escuta

METHOD 3.A: Iniciar a sessão

Cronograma

Atividade	19/set	26/set	03/out
Design de Interação	BM LS VO JG		
Diretrizes do Projeto		BM LS VO JG	
Apresentar CheckPoint			BM LS VO JG
Aluno	Sigla		
Bruno Mateus	BM		
Lucas Silva	LS		
Vitor Oliveira	VO		
Jessica Giovana	JG		

Referências

<https://www.facebook.com/business/news/insights/how-virtual-reality-facilitates-social-connection>

<https://www.facebook.com/MetaForesight/videos/1053505271426698/?t=0>

<https://www.neuronsinc.com/cases/facebook>

<https://bpspsychub.onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/bjop.12290>

Obrigado!!

Perguntas?