



Fala Doutor!

Pois é, cedi à tentação e estou neste boletim reproduzindo, integralmente, a notícia ao lado.

Veja bem, estaremos falando daqui adiante sobre um tipo de jogo virtual que a maioria de nossos filhos “brinca” habitualmente, o *The Sims*.

Na notícia abaixo, reproduzida do Jornal intitulado “*Estadão.com.br*”, o *Second Life*, outro jogo originalmente produzido para um público leigo, está sendo aplicado para a telemedicina, e por conseguinte, em breve, para a telerradiologia. E, paradoxalmente, ainda ouço por aí colegas da nossa especialidade dizendo que a telerradiologia é quase sinônimo de PACS/RIS. Vamos em frente!

Médicas darão consultas virtuais no Second Life

Destinada a pacientes jovens, iniciativa se estenderá a patologias crônicas em seis meses.

MADRI - A partir desta quinta-feira, e nas noites de todas as segundas e quintas-feiras, duas médicas se sentarão diante do computador por algumas horas para responder às dúvidas sobre saúde de jovens que visitam a Ilha da Saúde, no Second Life. O atendimento é realizado em um consultório virtual onde paciente e médico podem se comunicar por meio de mensagens escritas ou por áudio. De acordo com os criadores da ilha, a identidade do usuário é mantida sob sigilo e, assim como ocorre nas consultas presenciais, o médico respeitará a confidencialidade e a privacidade do paciente. Em seis meses, essa modalidade de consulta se estenderá aos pacientes de doenças crônicas. Segundo Ana Echenique, membro da Associação dos Cidadãos com Enfermidades Crônicas da Espanha, a ação terá um “efeito terapêutico” para esses pacientes e suas famílias. “O Second Life dará um apoio mais importante do que pensamos”, afirma Ana, que qualificou de marco e de uma aposta em futuros projetos que unem as áreas de saúde e de novas tecnologias. A Ilha da Saúde tem capacidade para 300 pessoas e conta com sala de reuniões, auditório para congressos, salas de aula e painéis com dicas de saúde e educação sanitária. Ela fica nas coordenadas Semfyc Island (182, 95, 25). Lançado há cinco anos, o Second Life conta com mais de 13 milhões de usuários cadastrados ao redor do mundo. O mundo virtual permite a interação em tempo real de seus usuários por meio de avatares (personagens virtuais). O Second Life ganhou versão brasileira em abril, distribuída no País pela Kaizen Games e pelo iG.

Fonte: http://www.estadao.com.br/tecnologia/not_tec169568,0.htm

Dra. Alexandra Monteiro é membro titular do CBR, coordenadora do departamento de Telerradiologia do CBR e médica radiologista no Rio de Janeiro.
monteiro.alexandra@hotmail.com