

Tecnologia de videogame entra nas salas de cirurgia



Uma tecnologia desenvolvida originalmente para **videogames** está sendo testada para evitar a **contaminação durante cirurgias delicadas**.

A técnica consiste em evitar ao máximo o **contato** do cirurgião com equipamentos e outros aparelhos durante cirurgias do cérebro e do coração.

"Este projeto de 'Interação sem Toque' está combinando as habilidades e o conhecimento de cientistas sociais e de informática com a experiência profissional de cirurgiões para projetar e desenvolver um aplicativo que já está demonstrando benefícios reais na sala de operações," disse o Dr. Mark Rouncefield, que participa da equipe junto com seu colega Gerardo Gonzalez.

O projeto, realizado na Universidade de Lancaster (Reino Unido), é fruto de uma colaboração de uma equipe de várias universidades e da Microsoft.

KINECT CIRÚRGICO

A "cirurgia baseada em gestos" usa o Kinect, sensor de movimentos criado pela Microsoft para uso em videogames.

Neste estágio, o aplicativo permite que os médicos visualizem, controlem e manipulem as **imagens médicas** que guiam suas cirurgias sem precisar tocar em qualquer equipamento, garantindo o nível de esterilização durante todo o procedimento.

A técnica já havia sido testada para outros procedimentos, mas agora mostrou-se eficaz no caso mais delicado das cirurgias vasculares cerebrais.

"Adaptar a tecnologia para a neurocirurgia nos permitiu entender como o sistema funciona em diversos domínios diferentes. Além de refinar o conjunto de gestos, o novo sistema incorpora um melhor controle de voz, deixando as mãos livres para trabalhar com os instrumentos cirúrgicos," disse o professor Kenton O'Hara, membro da equipe.

Ainda não há previsão de quando o sistema de cirurgia gestual se transformará em um produto comercial.

Fonte: Diário da Saúde