O.J.D.: 50707
E.G.M.: No hay datos
Tarifa (€): 1500

DIARIO MEDICO

Fecha: 21/03/2011
Sección: CONTRAPORTADA
Páginas: 24

SOBRE EL TERRENO

SUSANA JIMÉNEZ

→ Susana Jiménez Murcia, psicóloga clínica y coordinadora de la Unidad de Juego Patológico del Servicio de Psiquiatría del Hospital de Bellvitge, trata con videojuegos.

Combatiendo la ludopatía con videojuegos

RAFA M. MARÍN.

Susana Jiménez, de la Unidad de Juego Patológico del Hospital de Bellvitge.

José A. Rodríguez Barcelona

Psicóloga especializada en adicciones, Susana Jiménez ha contribuido a desarrollar *Islands*, un videojuego que permite tratar la ludopatía, trastorno que afecta al 1-2 por ciento de la población. No es muy aficionada a los videojuegos, así que todavía tiene tiempo para su labor como investigadora del CiberObn y como profesora asociada en el Departamento de Ciencias Clínicas de la Facultad de Medicina de la Universidad de Barcelona.

¿No es un poco raro que se utilice un videojuego para ayudar a superar la ludopatía?

-Es que nuestro videojuego es algo especial. Registra tres medidas diferentes: la actividad fisiológica de la persona a través de cinco sensores, reconoce las emociones a través de la expresión facial y las emociones a través de la voz. El juego transcurre en una isla y el paciente debe ir superando diversas pruebas. La clave reside en que el paciente sólo progresa si está relajado. Por ejemplo, si el videojuego detecta que el paciente está nervioso, le sugiere que vaya a una zona de la isla con estrellas en la que se puede relajar.

En lugar de alentar la adrenalina emocional, como hacen los videojuegos con los que se entretiene horas y horas medio mundo, premian a quien demuestra estar calmado.

-Eso es. Y tampoco permitimos que se juegue desde casa o con otros jugadores. El encuadre está claro: se juega en el hospital, en un contexto clínico. Es la primera vez que se emplea un videojuego para tratar la ludopatía. Además, se está aplicando contra la bulimia nerviosa y el trastorno por atracón. Lo que pretendemos es que este tipo de pacientes aprendan a reconocer mejor sus emociones negativas.

Asimismo, hemos sido muy cuidadosos a la hora de elegir a los pacientes que podían participar. Por ejemplo, se han quedado fuera personas que hubieran tenido problemas con los videojuegos u otras nuevas tecnologías. Hemos probado este videojuego en 15 personas con problemas de ludopatía y 15 personas con trastorno alimentario. Las hemos comparado con un grupo de control de 15 personas, y los resultados son positivos.

¿Les costó mucho convencer a quienes tienen la llave del dinero para poner en marcha esta iniciativa?

-La verdad es que no. Se ha desarrollado en el marco de un proyecto europeo. Otros grupos estaban trabajando en la aplicación de videojuegos. Nos lo propusieron y nos pareció interesante. No nos costó convencer ni a la Unión Europea ni al Instituto de Salud Carlos III, ni a la dirección del hospital.

> Hemos presentando este proyecto en foros científicos, como un congreso sobre juego patológico en Las Vegas, y la respuesta es de gran interés

¿Y otros profesionales sanitarios arquean la ceja cuando les explican que los videojuegos pueden ser terapéuticos?

-Pues todo lo contrario. Hemos recibido mucha atención por parte de la comunidad científica. Hemos presentando este proyecto en foros científicos, como un congreso sobre juego patológico en Las Vegas, y la respuesta es de gran interés. Aunque debe quedar claro que las nuevas tecnologías son un complemento, no la única alternativa.

¿Las nuevas tecnologías estarán tan presentes en las consultas sanitarias como las camillas y los fonendos?

-Van a ser muy importantes en el futuro. Se está comprobando que la realidad virtual o los videojuegos pueden ser muy útiles en el tratamiento de algunos trastornos mentales o físicos. Por ejemplo, se está aplicando terapia de realidad virtual para el tratamiento de las fobias con muy buenos resultados. Y hay un videojuego (*Re-Mission*) dirigido a los niños con cáncer para ayudarles a modificar sus actitudes hacia tratamientos como la quimioterapia.

Los médicos sufren unos niveles de estrés muy elevados comparados con otros profesionales. ¿Las facultades de medicina deberían contar con una sala con pantallas y videojuegos?

-Ya se están empezando a utilizar herramientas de este tipo para formar a los futuros médicos.

¿Y usted no echa alguna partidita de vez en cuando?

-No, me interesan los videojuegos desde el otro lado; por ejemplo, entender por qué algunas personas se enganchan a ellos.

DIARIO MEDICO.COM
Acceda a todas las entrevistas *Fuera de consulta*, *Sobre el terreno* y *Sin anestesia* en la web.