

Utilización de videojuegos como herramienta terapéutica en salud mental:

Proyecto Playmancer

Fernando Fernández-Aranda, Susana Jiménez-Murcia y consorcio "Playmancer".

Servicio de Psiquiatría, Hospital Universitario de Bellvitge y CIBEROBN, Instituto Carlos III, Barcelona.

Resumen

Los videojuegos en general, y específicamente los denominados *serious-games*, pueden servir como una herramienta terapéutica complementaria, tanto en diversas enfermedades somáticas (dolor, asma, rehabilitación motora..), como para superar conflictos emocionales diversos (cambios comportamentales, aumento de la capacidad para relajarse,..). A pesar de que han sido realizados algunos estudios con series de casos, demostrando su utilidad como potenciadores de actitudes específicas, mejorar estrategias de resolución de problemas y modificar conductas anómalas, existen escasas referencias en la literatura que describan videojuegos específicamente diseñados para tratar determinados trastornos mentales.

Debido a la dificultad añadida para tratar áreas específicas siguiendo programas habituales (p.e. rasgos concretos de personalidad, aspectos emocionales y conductas desadaptativas), en trastornos mentales en los que existe un importante contenido impulsivo (p.e. bulimia nerviosa, ludopatía, trastorno por atracón, otros trastornos del control de los impulsos), estamos colaborando activamente en una iniciativa europea (Playmancer), que tiene como objetivo principal el crear un videojuego (Islands), con esta finalidad. Es decir, diseñar y aplicar un videojuego que sirva como herramienta terapéutica complementaria y que ayude a mejorar el auto-control conductual y emocional, y la impulsividad en general, en los pacientes anteriormente mencionados. Esta iniciativa innovadora de investigación, está financiada por la Unión Europea (VII-Proyecto Marco) y por el Instituto Carlos III y el Ministerio de Ciencia e Innovación. En ella participan, además de Cataluña (como representante Español) y responsable de los aspectos clínicos y de contenido, cinco países adicionales (responsables de los aspectos técnicos). Lo novedoso de este videojuego en 3D, además del tema, es el que durante toda la sesión, las reacciones fisiológicas y emocionales del paciente (evaluadas a través de las expresiones faciales y de voz), interaccionan con el desarrollo del juego y sirven de feedback al jugador. A través de *Islands*, se fomenta la búsqueda de nuevas estrategias de afrontamiento y auto-control ante situaciones de estrés y frustración, generadas durante el videojuego.

En esta presentación, se analizará la situación actual de los videojuegos como herramienta terapéutica, sus ventajas y limitaciones, se describirá pormenorizadamente el proyecto Playmancer, presentando una breve demostración de *Islands*.