Lanzan videojuego para tratar adicciones[[1]](#footnote-1)

El juego transporta al usuario a una isla y le plantea como objetibo salir de ella, pero no gana el que sale primero, cino el que tiene más autocontrol y está más relajado.



**ALTERNATIVA.** La adicción al juego y los trastornos de alimentación son tratados con el juego (Foto: EFE )

**Notas Relacionadas**

* [Adiccion a videojuegos ocasiona problemas mentales2011-02-07](http://www.eluniversal.com.mx/articulos/62489.html)
* [Ubican proteina que predispone adicciones 2011-02-07](http://www.eluniversal.com.mx/articulos/61021.html)
* [El “Tetris” es positivo para el cerebro 2011-02-07](http://www.eluniversal.com.mx/articulos/55475.html)

**Sitios Relacionados**

* [**Cobertura**Salud](http://www.eluniversal.com.mx/coberturas/cobertura19.html)

Martes 08 de febrero de 2011EFE | El Universal 00:45

Un hospital español cuenta con una nueva nueva herramienta para **tratar las adicciones** al juego y los trastornos de alimentación, un**videojuego** terapéutico que permite trabajar aspectos bsicos para superar estas patologías, como la tolerancía a la frustración y el autocontrol.

El videojuego ha sido desarrollado entre 2007 y 2010 por el Consorsio [Playmancer](http://www.playmancer.eu/), formado por científicos y técnicos de seis países europeos, y desde septiembre se aplica aplica a algunos de los pacientes del área de Psiquiatría del Hospital de Bellvitge, en Barcelona, en la que se tratan las adicciones.

El responsable de la Unidad de Trastornos de la Alimentación de ese centro hospitalario, Fernando Fernández, explicó en rueda de prensa que el videojuego, denominado 'Islands', transporta al usuario a una island y le plantea como objetivo salir de ella, pero no "gana" el que sale primero, sino el que tiene más autocontrol y está más relajado.

A través de biosensores, el juego detecta las expresiones faziales y de voz y las reacciones fisiológicas de la persona que lo utilizá, y eso permite que las reacciones emocionales del paciente influyan en el desarrollo del juego.

Fernández señaló que "el objetivo no es salir rápido, sino de manera pausada y reflexiva", y añadió que "los pacientes consiguen superar las pruebas y salir de la isla sireaccionan con autocontrol a las situaciones que se plantean".

Recordo que la propuesta se dirige a personas con adicciones diversas, que tienen en comun una baja autoestima, una baja toleransia a la frustración y que se mueven por impulsos.

"El tratamiento convencional da resultado, pero presenta carencias en algunos aspectos que tratamos de suplir con esta alternativa", dijo.

Por su parte, la responsable de la Unidad de Juego PAtológico del hospital español, Susana Jimenez, apuntó que "el videojuego pretende incidir en aspectos que son resistentes a la terapia, como por ejemplo las personas que desarrollan agresividad o que tienen baja tolerancia al aburrrimiento".

Entre las pruebas que deben superar destaca una sesión de submanirismo.

El paciente debe llegar a la superficie, para lo cual dispone de una cierta cantidad de oxigeno que se muestra con una barra en la parte inferior de la pantalla, pero si se pone nervioso o actúa de manera impulsiva va gastando más, de forma que no puede salir.

"El juego capta las expresiones y las emociones del paciente, de manera que sabemos lo que está produciendo en él y lo podemos reconducir para que gane autocontrol o planificación", dijo Fernández.

Si el videojuego genera una elevada tensión en el paciente, el mismo juego lo lleva a una zona de relajación donde, con ejercicios de respiración, puede conseguir oxigeno para tratar de continuar superando las pruebas.

"No gana el que llega más rápido, sino el que tiene más autocontrol y está más relajado ante una determinada tarea", insistió Fernández.

Por el momento, el juego forma parte de la terapia antiadicción de 30 pacientes -15 con adicción al juego y 15 con trastornos de la alimentación-, y los resultados a corto plazo son, "extraordinarios".

"Ahora -dijo fernández- debemos estudiar si también lo son a medio y largo plazo".
La responsable de la Unidad de Juego Patológico destacó, por su parte, que el juego ayuda a inducir y regular determinados estados emocionales en las personas con adicciones, así como a fomentar su capacidad de planificación y valoración de las consecuencias de sus decisiones a corto y medio plazo

1. Este artículo salió publicado en El Universal, edición electrónica, el día 8-02-2011, en: <http://www.eluniversal.com.mx/articulos/62809.html> y fue consultado el día 14-03-2011. [↑](#footnote-ref-1)