

Distraer el dolor: un nuevo reto para los videojuegos en el mundo de la ciberpsicología



Por: Julián Darío Forero Sandoval / julian.forero@upb.edu.co

Gracias a su alto grado de aceptación entre jóvenes y niños, en una historia con poco más de 50 años, esta invención del siglo XX originalmente diseñada para alimentar el ocio, hoy es una alternativa terapéutica, como lo enseña el proyecto “Eficacia de la distracción por medio de videojuegos para reducir el dolor experimental” propuesta en la UPB Montería.

En el mundo actual es común reconocer el extraordinario éxito de los videojuegos, pero ¿qué podría suceder si a sus bondades lúdicas se le suma el reto de distraer el dolor? Esta fue la pregunta que se planteó el grupo de investigación Calidad de Vida –Cavida–, liderado por la Magíster Kattia Cabas Hoyos: “Este proyecto es producto de la interdisciplinariedad que combina teorías psicológicas y TIC, para abordar un problema complejo como lo es el dolor, y que podemos padecer todos los individuos, sin distinciones de cultura, edad, género o nivel socioeconómico. Resulta significativo dejar de pensar que una molestia física es algo que atañe únicamente a la medicina puesto que es un problema de orden epidemiológico que debe ser abordado por todas las áreas del conocimiento”, argumentó.



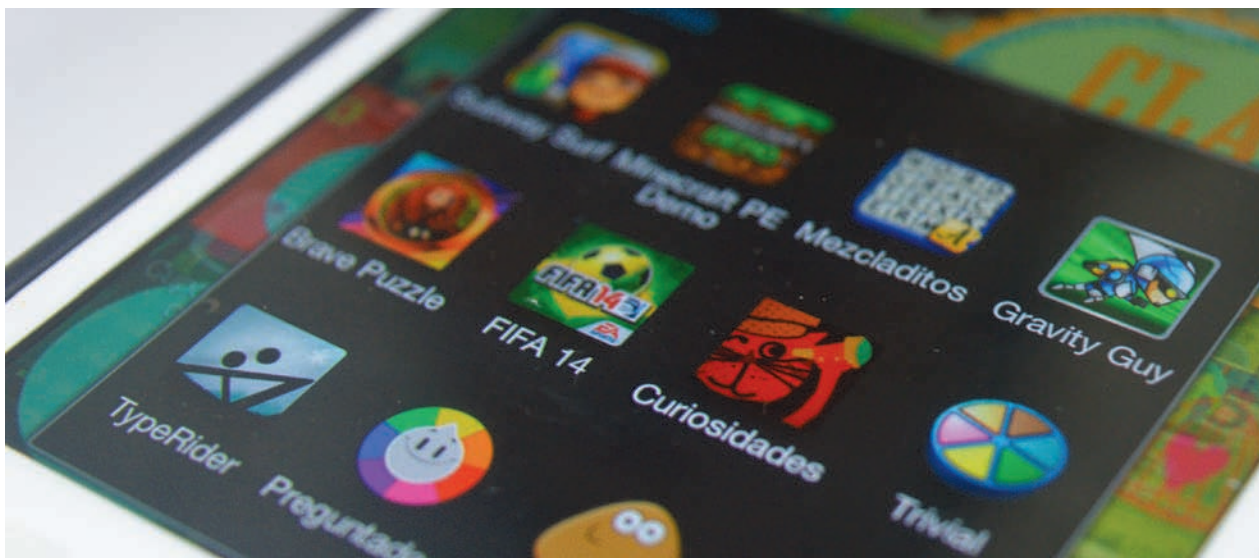
Fotos: Mariana Múnera

Para el grupo esta propuesta nace desde la psicología experimental y la UPB Montería es la primera universidad del país que se integra a la sociedad de ciberpsicología iberoamericana, tendencia relativamente nueva que podría tener una gran aplicación en el plano de las intervenciones médicas.

Atenuar el dolor, un experimento que vale la pena investigar

Este proyecto se sustenta en teorías revolucionarias como la de Melzak, cuyo fundamento plantea que una sensación desagradable no sólo es física sino que, además, involucra las esferas afectivas (la emoción del dolor) y cognitivas (los pensamientos ligados con el dolor). Se trata de mediar el uso de las TIC a través de videojuegos para comprobar la eficacia de la distracción en pacientes que padecen dolencias clínicas. Es de conocimiento general que los analgésicos llegan a la esfera física, a diferencia de los juegos electrónicos que, al parecer, han demostrado su utilidad en las tres esferas por sus cualidades como distractor de gran alcance.

Se trata de mediar el uso de las TIC a través de videojuegos para comprobar la eficacia de la distracción en pacientes que padecen dolencias clínicas.



Según la docente Cabas Hoyos: “La investigación se fundamenta metodológicamente en un estudio experimental con una muestra conformada por 46 sujetos saludables, a los que se les indujo dolor mediante Cold Pressor Test (CPT), un análogo de una sensación clínica desagradable. Paralelo al CPT, los participantes recibieron aleatoriamente dos formas de distracción: videojuegos y coloreado, que se considera una técnica tradicional para distraer esta sensación. El diseño es de medidas repetidas en dos condiciones experimentales. Después de cada experiencia de dolor los participantes completaron tres Escalas Visuales Analógicas (EVA) que medían intensidad, control y nivel de diversión/distracción, así como una Escala de Ansiedad Estado (Idare-E)”.

Resultados de algo más que un juego

Los resultados señalan que no existe diferencia estadísticamente significativa entre los dos métodos de distracción para reducir el dolor experimental; sin embargo, el videojuego, además de ser más divertido, fue más útil para disminuir la ansiedad de los participantes.

**El videojuego,
fue más útil
para disminuir la ansiedad
de los participantes.**



Foto: Cortesía UPB Montería

El estudiante Juan Sebastián Velásquez y la docente Kattia Cabas Hoyos, miembros del grupo de investigación CAVIDA. También forman parte César Romero Barrios del Programa de Psicología y Georgina Cárdenas pionera en Ciberpsicología y Enseñanza Virtual en Latinoamérica, docente titular de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Estos hallazgos permiten evidenciar que focalizarse en la sensación intensa lo aumenta, mientras que la distracción centra la atención en otros eventos. Es por ello que los métodos de distracción más eficaces vinculan múltiples sentidos, condición multimedia que cumplen los videojuegos con asertividad, como lo afirma la investigadora del proyecto: “Estos resultados son de gran importancia para la comprensión del dolor, porque permite explicarlo no sólo desde una perspectiva física sino como una entidad compleja y multidimensional”.



Ficha técnica

Nombre del proyecto: Eficacia de la distracción por medio de videojuegos para reducir el dolor experimental.

Palabras clave: Dolor experimental; Distracción; Videojuegos.

Grupo de investigación: Calidad de Vida -Cavida-

Escuela: Ciencias Sociales y Humanas.

Líder del proyecto: Kattia Cabas Hoyos.

Correo electrónico: kattia.cabas@upb.edu.co