



ÁGUEDA GÓMEZ

DISEÑADORA DE VIDEOJUEGOS

ROSABEL TAVERA

Fotos: EFE/Andreu Esteban

La primera mujer egresada de España en el Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos, Águeda Gómez, formada en la Universitat Jaume I de Castelló, anima a las niñas a formarse en carreras técnicas y ha apostado en su tesis doctoral por una aplicación móvil para tratar la depresión.

En una entrevista a EFE, explica que todavía no se cree mucho el hecho de haber roto el "techo de cristal", pero admite que le gustaría que alguien la viera "como un caso de éxito". Gómez, natural de Cuenca, llegó a la UJI buscando expresamente el Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos, donde se imparte de manera pionera en España.

¿Cómo ve la presencia de la mujer en la rama tecnológica?

Cuando decidí tomar la rama de tecnología en el instituto ya era la única mujer; luego, en la carrera, eran muy pocas, en el máster menos y aún menos en el doctorado.

Desde que estoy en la universidad, he intentado a través de charlas y videos transmitir el hecho de que si tienes la vocación de hacerlo y tienes la capacidad, el género no debe influir de ninguna manera.

¿Solamente eso?

Reconozco que también es necesario que se alineen los astros contigo porque no es solo que tú quieras, sino que te apoyen. En mi caso, afortunadamente, siempre tuve el apoyo de mi familia.

¿En qué se ha basado su tesis?

Para mi tesis he desarrollado un 'serious game', es decir, un juego cuyo objetivo principal no es la diversión o el entretenimiento, sino el aprendizaje o la práctica de habilidades. En este caso se ha diseñado un juego para teléfono móvil para intervenir

"El juego podría enseñar a afrontar problemas que no requieran terapia intensiva"

en casos de sintomatología depresiva leve o moderada.

Detectamos que había una falta de 'serious game' en la literatura científica -y concretamente para teléfonos inteligentes o 'smartphones' que pueden dar muchas ventajas al tratamiento- y menos en relación a la depresión, uno de los problemas de salud mental más prevalentes en nuestra sociedad.

¿Qué es lo particular de este proyecto?

Que utiliza uno de los sensores del móvil para saber si una persona se está moviendo. Eso influye en el juego, es algo novedoso y pone de manifiesto el hecho de que realmente no aprovechamos todas las posibilidades que tiene un teléfono de estas características.

El juego surge también de intentar cubrir estos huecos, como el hecho de utilizar esa herramienta que utilizamos diariamente y asimismo poder detectar que realmente estás haciendo algo que beneficia al estado de tu salud mental, como pasear o activarte.

"Hemos diseñado un juego para teléfono móvil para intervenir en casos de sintomatología depresiva leve o moderada"

Al mismo tiempo he intentado que sean lo menos serios posibles para romper un poco la norma general de este tipo de juegos.

¿Cómo lo han conseguido?

Hemos intentado que sea un género de juego popular como son los de construcción de ciudades -como el de las granjas y similares que ya existen- y se crea una narrativa que va evolucionando a través de conversaciones con diferentes personajes;

de este modo, se practican diferentes técnicas psicológicas para enfrentarse a conflictos del día a día.

¿Cuál es el objetivo del juego?

El objetivo es evolucionar y expandir esa ciudad intentando ayudar a esas personas dentro del pueblo y mejorar así la resiliencia. Por tanto, el fin es que se pueda aprender a ser más resiliente, es decir, ser capaz de afrontar situaciones adversas de manera adaptativa.

Además, se pretende que el usuario esté activo y el juego permite registrar el estado de ánimo y ansiedad. Puedes ver cómo varían estos dependiendo de tu actividad física y de lo que has registrado en ese momento.

¿Cómo sería el trabajo con los pacientes?

El juego nació con la vocación de ser 'autoaplicado', pero se detectó que tanto terapeutas como pacientes vieron que podía ser también un buen complemento a la terapia tradicional, como apoyo entre sesiones. Asimismo, se vio que sería interesante para una persona que ha recibido el alta tras recibir tratamiento, para poder prevenir una recaída.

En cuanto a la autoaplicación, se podría incorporar lo registrado a un portal web para que un terapeuta pudiera supervisar los avances o retrocesos.

¿Ya están pensando en el lanzamiento del juego?

Sobre el posterior lanzamiento del juego sería más fácil que la financiación la aportara una empresa privada, pero sería muy positivo que se pudiera utilizar de forma pública, donde hay mucha lista de espera para recibir tratamiento.

A mi juicio, su uso en la sanidad pública podría ayudar a evaluar la severidad de los síntomas o enseñar a una persona a saber hacer frente a algún problema que no requiera una terapia más intensiva.