



re-mission.net

El estudio de resultados de Re-Mission: La investigación de un videojuego muestra mejoras en los resultados relacionados con la salud de jóvenes con cáncer

HopeLab es una organización sin fines de lucro dedicada a combinar rigurosas investigaciones con soluciones innovadoras para mejorar la salud y calidad de vida de la gente joven que vive con enfermedades crónicas. Una revisión de las investigaciones disponibles nos sugiere que sería posible aprovechar la capacidad tecnológica y la popularidad de los videojuegos para captar por completo la atención de los y las jóvenes con cáncer. HopeLab consultó con oncólogos, epidemiólogos, biólogos celulares, psicólogos de la conducta y productores de videojuegos, así como gente joven con cáncer, para identificar los asuntos críticos al usar videojuegos para modificar resultados relacionados con la salud.

Desarrollo del Juego

HopeLab utilizó un proceso de desarrollo iterativo para incorporar las contribuciones de jóvenes con cáncer así como nuestros objetivos científicos en el diseño del juego. Trabajamos con profesionales de la salud para asegurarnos de que la terminología médica en el juego fuera adecuada y que los objetivos de cada misión representaran problemas médicamente válidos.

Obtuvimos opiniones de gente joven con cáncer durante todo el proceso de desarrollo para asegurarnos de que el juego pudiera reflejar sus puntos de vista de modo significativo. Los y las pacientes enfatizaron consistentemente que el juego debería ser realista y divertido. El resultado fue *Re-Mission™*, un desafiante juego de acción con 20 niveles en el que los y las jugadoras controlan una nanobot llamada Roxxi a través de los cuerpos de pacientes ficticios para destruir células de cáncer, proteger de infecciones bacteriales y encargarse de los efectos secundarios, que son a menudo potencialmente fatales.

El estudio de investigación

HopeLab condujo un estudio multicéntrico controlado y aleatorizado para probar los efectos de Re-Mission en adolescentes y jóvenes adultos con cáncer. La investigación se enfocó en:

- Adhesión al tratamiento médico
- Conocimientos acerca del cáncer ilustrados en el juego
- Calidad de vida
- Autoeficacia¹

Se enrolaron 375 pacientes de ambos sexos entre las edades de 13 y 29 años en 34 centros médicos de Estados Unidos, Canadá y Australia. Los participantes fueron

¹ Autoeficacia se define aquí como la confianza que un individuo tiene en su habilidad para llevar a cabo ciertas acciones en una situación complicada.

asignados al azar a uno de dos grupos para recibir o una computadora que incluía únicamente un videojuego popular o una computadora con el mismo videojuego control y Re-Mission.

Resultados del estudio

La adhesión al tratamiento, los conocimientos relacionados con el cáncer, la calidad de vida y la autoeficacia se evaluaron al inicio del estudio, al mes y a los tres meses después de que se entregó el juego. Más del 80% de los pacientes que podían jugar Re-Mission lo hicieron.

- La calidad de vida de los pacientes, sus conocimientos acerca de la información de cáncer ilustrada en el juego y su autoeficacia para hablar acerca del cáncer y manejar los efectos secundarios mejoró en el grupo que obtuvo Re-Mission.
- La puntuación compuesta de los pacientes en general en la escala de autoeficacia también aumentó significativamente a través del tiempo en el grupo que obtuvo Re-Mission.
- Los y las jóvenes que jugaron Re-Mission mantuvieron niveles más altos de quimioterapia en su sangre y mostraron mayores índices de utilización de antibióticos. Ambos resultados sugieren que Re-Mission ayuda a los pacientes a cumplir con sus regímenes de tratamiento contra el cáncer.

Conclusiones

Esta información, que fue presentada por primera vez en la Junta Anual de la Sociedad de Medicina del Comportamiento (*SBM* por sus siglas en inglés), durante marzo de 2006, en San Francisco y también en la Conferencia Internacional en Medicina Oncológica para Adolescentes y Jóvenes Adultos (*Cancer Trust*) en Londres, muestra que una intervención basada en modelos teóricos sólidos que es distribuida en el contexto de un videojuego atractivo e interactivo, puede producir mejoras significativas en los niveles de conocimientos acerca del cáncer y autoeficacia para jóvenes que viven con cáncer.

Hasta donde nosotros sabemos, este es el primer estudio multicéntrico, controlado y aleatorizado diseñado específicamente para adolescentes y jóvenes con cáncer que se ha hecho. También es el primer estudio multicéntrico, controlado y aleatorizado sobre un videojuego para esta población tan vulnerable. El proceso utilizado para desarrollar y probar el juego, así como los hallazgos de la investigación, tienen aplicaciones prácticas para el desarrollo y puesta a prueba de otros “juegos serios” u otras propuestas basadas en el uso de tecnología para ayudar a jóvenes con enfermedades crónicas.

