

# TERAPIA AVATAR

B. Royo-Villanova González, A. Pérez Requena, J. Velardo Tierno,  
L. Rodríguez de Santos, E. Maricalva Díez, D. Vitores Corral



## II Jornadas internacionales de Psicoterapia de la Psicosis

### Definición y desarrollo

La terapia AVATAR emplea un sistema de realidad virtual no-inmersivo. La intervención consiste en la creación por parte del paciente de un “avatar” de la alucinación, a través de una plataforma virtual. Se intenta con esto, favorecer un diálogo con las voces internas orientado a disminuir la frecuencia, intensidad e impacto de las mismas. Además, ofrece la posibilidad de observar al paciente interactuando con la representación de sus alucinaciones auditivas.

El paciente se sitúa en una sala visualizando el avatar en una pantalla, y el terapeuta se sitúa en otra adyacente. Este puede controlar el programa y hablar con el paciente a través del avatar y también en su propia persona. El tratamiento se estructura en 6 sesiones. Cada sesión tiene una duración de 45 minutos, en las cuales 20 se centran en el diálogo con el avatar y en el tiempo restante el clínico y el paciente trabajan en la evaluación de las alucinaciones y en la planificación de la siguiente sesión.

### Discusión

Hasta la actualidad se han publicado un estudio piloto de pequeño tamaño muestral de la tecnología (fase II) y un ECA fase III, de calidad metodológica entre moderada y baja.

En una reciente revisión sistemática sobre estudios de realidad virtual en la evaluación y tratamiento de la psicosis, se identificaron 8 estudios que investigaron su uso como tratamiento, aunque solo uno fue empleado específicamente para las alucinaciones auditivas. Esta revisión concluye que, aunque la tecnología es prometedora y podría reducir la gravedad y frecuencia de las alucinaciones auditivas a corto y medio plazo, es necesaria investigación con muestras amplias y periodos de seguimiento adecuados, que aporte evidencia sobre sus potenciales efectos adversos.

### Conclusiones

El uso de la tecnología para avanzar en el tratamiento psicológico es una realidad en desarrollo. Aunque la tecnología parece prometedora, todavía se encuentra en una fase temprana de investigación y desarrollo.

En el caso de la terapia AVATAR esta investigación es necesaria para conocer cuál es el efecto subjetivo y la experiencia de los pacientes con la plataforma virtual y la terapia, así como la aceptabilidad tanto de los pacientes como de los clínicos.



### Bibliografía

- 1- Terapia Avatar para alucinaciones verbales auditivas. Red Española de Agencias de Evaluación de Tecnologías y Prestaciones del SNS. Agencia Gallega para la Gestión del Conocimiento en Salud (ACIS). Unidad de Asesoramiento Científico-Técnico, avalia-t 2017
- 2- Leff J, Williams G, Huckvale MA, Arbutnot M, Leff AP. Computerassisted therapy for medication-resistant auditory hallucinations: proof-of-concept study. Br J Psychiatry. 2013;202:428-33.
- 3- Rus-Calafell M, Garety P, Sason E, Craig TJK, Valmaggia LR. Virtual reality in the assessment and treatment of psychosis: a systematic review of its utility, acceptability and effectiveness. Psychological medicine. 2017;24:1-30. PubMed PMID: 28735593.