

Editorial

Colombia se encuentra incursionando en el uso de las nuevas tecnologías para el acompañamiento de los procesos psicológicos, cuyo término acuñado para referirnos a estos desarrollos es la **“Ciberpsicología”**. Gracias al aporte y liderazgo de investigadores que trabajan en diferentes puntos cardinales, como la Doctora Georgina Cárdenas por la Universidad Nacional Autónoma de México, el Doctor Stéphane Bouchard por la Universidad de Quebec en Canadá o el Doctor Walter Greenleaf de la Universidad de Stanford en Estados Unidos, entre otros, quienes a su vez, conforman la Red Iberoamericana de Investigación en E-Salud (RIIES); se ha demostrado que el uso de la tecnología en el ámbito clínico, por parte de los psicólogos, permite una mayor cobertura del servicio, así como el desarrollo de tratamientos eficaces y eficientes, cuyos resultados se soportan con evidencias empíricas, todo lo cual, significa un aporte valioso a la psicología, en la medida que potencia el ejercicio profesional, dando así cumplimiento al ejercicio del psicólogo, en la medida en que según lo definido por la Ley 1090 de 2006:

la psicología es una ciencia sustentada en la investigación y una profesión que estudia los procesos de desarrollo cognoscitivo, emocional y social del ser humano, desde la perspectiva del paradigma de la complejidad, con la finalidad de propiciar el desarrollo del talento y las competencias humanas en los diferentes dominios y contextos sociales tales como: La educación, la salud, el trabajo, la justicia, la protección ambiental, el bienestar y la calidad de la vida (Congreso de la Republica, 2006, Párr. 1).

La Realidad Virtual (RV), es denominada así por Jaron Lanier en 1989 y considerada desde 1993 como posible herramienta para los tratamientos y terapias en el ámbito de la salud mental, especialmente en el tratamiento de trastornos de ansiedad, alteraciones de la imagen corporal, la terapia conductual para niños con problemas, y la promoción de la salud y prevención de la enfermedad (Greenleaf, 1996; Cárdenas, Muñoz & González, 2005; Wiederhold & Wiederhold, 2010; Riva, Cárdenas, Duran, Torres, & Gaggioli, 2012; Cárdenas et al., 2014; Ruppert, 2011).

Según Rothbaum, Rizzo y Difede (2010) la RV proporciona una interacción, en la cual los individuos no sólo son observadores externos, sino que se convierten en participantes activos dentro de un ambiente tridimensional generado por computador. La naturaleza de la inmersión en los entornos de realidad virtual produce una sensación de presencia que permite experimentar el “estar ahí”, esencial para la realización de la terapia de exposición, dado que facilita el compromiso emocional con los recuerdos del evento traumático.

Por su parte, Wiederhold y Wiederhold (2010) las terapias basadas en realidad virtual (TBRV) brindan unas ventajas sobre los enfoques terapéuticos tradicionales, por un lado, se fortalece la confidencialidad de la terapia, dado que la exposición se lleva a cabo en un ambiente privado, la oficina o consultorio, por lo cual se protege a la persona de los sentimientos de vergüenza pública o humillación. Otra ventaja es la seguridad de los individuos, dado que esta se puede ver afectada con la exposición in vivo, en situaciones tales como volar en un avión, conducir, combates, entre otros.



Por las diversas propiedades mencionadas y el avance de la tecnología en relación con la vida del hombre en todos los ámbitos, resulta pertinente y relevante dedicar el presente número de la revista Tesis Psicológica a la Ciberpsicología para tener una aproximación un poco más detallada a los trabajos adelantados y generar inquietudes y una discusión académica en torno a su aplicación en la praxis psicológica. Agradecemos a la Doctora Georgina Cárdenas por su valioso apoyo, a la Red Iberoamericana de Investigación en E-Salud (RIIES) y a Santiago.

Referencias

- Cárdenas, G., Torres, G., Martínez, P., Carreño, V., Duran, X., Dakanalís, A., ... Riva, G. (2014). Virtual reality for improving body image disorders and weight loss after gastric band surgery: a case series. *Studies in health technology and informatics*, 196, 43-47.
- Cárdenas, G., Muñoz, S., & González, M. (2005). Aplicaciones de la realidad virtual al tratamiento de la agorafobia. *Revista Digital Universitaria*, 6(12), 1-6.
- Greenleaf, W. (1996). Developing the tools for practical VR applications. *Engineering in Medicine And Biology Magazine*. Recuperado de <http://ieeexplore.ieee.org/xpl/articleDetails.jsp?reload=true&arnumber=486714>
- Ley 16116 del 21 de enero de 2013. *Por medio de la cual se expide la ley de salud mental y se dictan otras disposiciones* (21 de enero de 2013). Gaceta del Congreso de la República de Colombia, 9, 2013, 6, febrero.
- Riva, G., Cárdenas, G., Duran, X., Torres, G., & Gaggioli, A. (2012). Virtual reality in the treatment of body image disturbances after bariatric surgery: a clinical case. *Annual review of cybertherapy and telemedicine*, 181, 278-282.
- Rothbaum, B. O., Rizzo, A., & Difede, J. (2010). Virtual reality exposure therapy for combat-related posttraumatic stress disorder. *Annals of the New York Academy Of Sciences*, 1208, 126-132.
- Ruppert, B. (2011). New directions in virtual environments and gaming to address obesity and diabetes: industry perspective. *Journal of diabetes science and technology*, 5(2), 277-282.
- Wiederhold, B. K., & Wiederhold, M. (2010). Virtual reality treatment of posttraumatic stress disorder due to motor vehicle accident. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 13(1), 21-27.

Edwin Yair Oliveros Ariza
Director