

XIV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXIX Jornadas de Investigación. XVIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. IV Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. IV Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2022.

# Evaluación de la Ansiedad: una experiencia gamificada de realidad virtual.

Asiain, Joaquín y Roussos, Andres.

Cita:

Asiain, Joaquín y Roussos, Andres (2022). *Evaluación de la Ansiedad: una experiencia gamificada de realidad virtual*. XIV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXIX Jornadas de Investigación. XVIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. IV Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. IV Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-084/948>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eoq6/Ohx>

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

# EVALUACIÓN DE LA ANSIEDAD: UNA EXPERIENCIA GAMIFICADA DE REALIDAD VIRTUAL

Asiain, Joaquín; Roussos, Andres  
Universidad de Belgrano. Buenos Aires, Argentina.

## RESUMEN

Realidad Virtual (RV) es el uso de interfaces tecnológicas para simular el comportamiento de entidades tridimensionales que interactúan con un usuario a través de canales sensoriomotores, quién sentirá estar presente en un entorno digital simulado. Estamos desarrollando una herramienta de evaluación de la ansiedad basada en un modelo de cuatro dimensiones: cognición, comportamiento, afecto y fisiología (Clark y Beck, 2012). El objetivo principal es el desarrollo y validación de un instrumento de evaluación de ansiedad a través de un sistema RV. Existen varios instrumentos para la evaluación multidimensional de la ansiedad con métodos específicos para medir sus dimensiones; si bien las técnicas de autoinforme parecen ser la respuesta tecnológica más versátil y accesible para obtener una aproximación a las dimensiones fisiológica y conductual, aún son escasos los instrumentos que incorporan estas dimensiones (Díaz-Kuaik y De La Iglesia, 2019). El sistema propuesto recopila datos controladamente para evaluar estas cuatro dimensiones simultáneamente en tiempo real, mientras el participante se involucra en una actividad ludificada: un paseo a través de un parque, acompañado por un guía que presenta alternativas circunstanciales a experimentar. Estamos siguiendo las recomendaciones del marco metodológico llamado VR-CORE (Birckhead et al. 2019).

## Palabras clave

Ansiedad - Evaluación - Realidad virtual - Ludificación

## ABSTRACT

**ANXIETY ASSESSMENT: A VIRTUAL REALITY GAMIFIED EXPERIENCE**  
Virtual Reality (VR) is the use of technological interfaces to simulate the behavior of 3D entities interacting with a user via sensorimotor channels, who feels immersed present in a simulated digital environment. We are developing a VR assessment tool for anxiety based on a four dimensions model: cognition, behavior, affect and physiology (Clark & Beck, 2012). The main objective is the development and validation of an anxiety evaluation instrument through a VR system. There are several instruments for the multidimensional evaluation of anxiety with specific methods to measure its dimensions; although self-report techniques seem to be the most versatile and accessible technological response to obtain an approximation to the physiological and behavioral dimensions, there are still few instruments that incorporate

these (Díaz-Kuaik & De La Iglesia, 2019). The proposed system collects data in a controlled way to evaluate these four dimensions simultaneously in real time, while the participant engages in a gamified activity: a walk through a park, accompanied by a guide who presents alternative circumstances to experience. We are following the recommendations of the methodological framework called VR-CORE (Birckhead et al. 2019).

## Keywords

Anxiety - Assessment - Virtual reality - Gamification

## BIBLIOGRAFÍA

- Birckhead, B., Khalil, C., Liu, X., Conovitz, S., Rizzo, A., Danovitch, I., Bullock, K., & Spiegel, B. (2019) Recommendations for Methodology of Virtual Reality Clinical Trials in Health Care by an International Working Group: Iterative Study. *JMIR mental health*, 6(1), e11973. <https://doi.org/10.2196/11973>
- Clark, D., y Beck, A. (2012) *Terapia cognitiva para trastornos de ansiedad: ciencia y práctica*. Bilbao: Desclee de Brower.
- Díaz-Kuaik, I., y De la Iglesia, G. (2019) La evaluación multidimensional de la ansiedad: Técnicas, aplicaciones y alcances. *Revista Evaluar*, 19(1), 43-58. Recuperado de <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/revaluar>