

Lanzan juego de realidad virtual que ayudará a diagnosticar signos de demencia

El Ciudadano · 29 de agosto de 2017

El juego permitirá a los científicos recolectar datos de uno de los primeros signos de enfermedades degenerativas cerebrales (como el Alzheimer). Estos signos se relacionan con la habilidad de navegar. 'Sea Hero Quest VR', que ya está disponible en una app móvil, desafía al usuario a ser capitán de un barco a través de varias tareas, probando sus habilidades de navegante a medida que se avanza en el juego.





Sea Hero Quest VR

Un nuevo juego de realidad virtual, desarrollado por investigadores británicos, podría ayudar a los médicos a diagnosticar las primeras etapas de la demencia.

El juego permitirá a los científicos recolectar datos de uno de los primeros signos de enfermedades degenerativas cerebrales (como el Alzheimer). Estos signos se relacionan con la habilidad de navegar.

Sea Hero Quest VR, que ya está disponible en su forma móvil, desafía al usuario a ser capitán de un barco a través de varias tareas, probando sus habilidades de navegante a medida que se avanza en el juego.

A medida que más personas usen el juego, los investigadores esperan crear un punto de referencia de desempeño estándar, para finalmente crear una nueva prueba que permita observar las primeras señales del comienzo de la demencia.

El Dr Hugo Spiers, de la Universidad College de Londres, quien ha liderado el análisis, dijo a *The Independent* que «dos minutos jugando este juego me muestra más que una persona dándome dos

horas de su tiempo, en persona. Este juego significa que puedo usar los datos de la manera más efectiva y eficiente posible».

El juego de realidad virtual proporcionará resultados más detallados del experimento sobre demencia más grande del mundo. La aplicación para smartphones (ya existente), ***Sea Hero Quest***, ya ha recolectado datos de casi 3 millones de jugadores desde que se lanzó en mayo de 2016.

Michael Hornberger, profesor de Investigación Aplicada sobre Demencia de la Universidad del Este de Anglia, y uno de los autores del estudio, dice que «la realidad virtual permite una evaluación diagnóstica más inmersiva e intuitiva de las habilidades para navegar».

El sistema de realidad virtual podrá rastrear esos problemas más sutiles con mayor precisión. También se supone que es más fácil de jugar. «La naturaleza intuitiva de la realidad virtual significa que el estudio se puede aplicar con aquellas personas que podrían no ser capaces de dar con las funciones del juego móvil (como algunas personas con demencia avanzada)», dice Hornberger.

Los datos tomados son anónimos, pero a los jugadores se les pedirá que entreguen detalles sobre su edad, género, educación y si son diestros o zurdos, para que la investigación pueda avanzar.

El juego fue fundado por la compañía de telecomunicaciones *Deutsche Telekom*, y creado por *Glitchers*, diseñadores de juegos virtuales. Actualmente es compatible solo con el sistema de realidad virtual *Samsung Gear*, pero está disponible para descarga gratuita desde *Oculus Store*.

El año pasado, 10,8 millones de personas usaron realidad virtual en todo el mundo, y se espera que para el año 2021 haya más de 16 millones de usuarios. «Esta es la primera vez, sin embargo, que los experimentos se han convertido en juegos diseñados para el consumidor masivo», dice Max Scott-Slade, director creativo de Glitchers.

De acuerdo con estadísticas británicas emitidas por la Sociedad de Alzheimer, actualmente hay 850.000 personas con demencia en el Reino Unido –aunque no se han financiado suficientes estudios que reflejen cifras que probablemente no han sido representadas.

«El proyecto *Sea Hero Quest* es simplemente el tipo de colaboración innovadora entre sectores, necesaria para acelerar el progreso en esta importante área [de la salud]», dice Tim Parry, director de Investigación del Alzheimer en el Reino Unido.

The Independent

El Ciudadano

Fuente: [El Ciudadano](#)