



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA DE ESTADO
DE DERECHOS SOCIALES



Centro de
Referencia
Estatad de
Atención
Psicosocial

SERVICIO DE REFERENCIA INFORMACIÓN Y CONSULTA

«Realidad Virtual, estigma y trastorno mental grave»

Informe a 16 de agosto de 2024

Índice

ÍNDICE	1
CONSULTA BIBLIOGRÁFICA Y FUENTES DE INFORMACIÓN CONSULTADAS	2
RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA BIBLIOGRÁFICA	3
ESTRATEGIA DE BÚSQUEDA DE LITERATURA CIENTÍFICA	16

Consulta bibliográfica y fuentes de información consultadas

Asunto central de la búsqueda: realidad virtual como herramienta para reducir el estigma en profesionales de atención directa con personas con trastorno mental grave”, para utilizarla por ejemplo con policía, bomberos, sanitarios, ...

Ámbito profesional o interés particular: Ámbito profesional.

Área de especialización profesional: Integración Social.

Idiomas: Castellano, inglés.

Periodo (en años): ND.

Fecha de elaboración del informe: 16 de agosto de 2024.

Fuentes de información consultadas:

- Web of Science
- Pubmed
- Cochrane
- Otras fuentes oficiales.

Resultados de la búsqueda bibliográfica

LITERATURA CIENTÍFICA

Título	The use of virtual reality to reduce mental health stigma among healthcare and non-healthcare students: a systematic review
Autoría	Szekely, R., Mason, O., Frohlich, D., & Barley, E.
Publicación	Behaviour & Information Technology (2023).
Resumen/Objetivo	<p>Los profesionales sanitarios, incluidos los estudiantes, pueden expresar actitudes estigmatizantes hacia las enfermedades mentales. Se cree que la realidad virtual proporciona una nueva perspectiva de las experiencias de las personas con problemas de salud mental y reduce el estigma.</p> <p>Este estudio tiene como objetivo revisar sistemáticamente la evidencia sobre el uso de la realidad virtual como herramienta educativa para reducir el estigma de la salud mental en estudiantes sanitarios y no sanitarios.</p> <p>Se realizaron búsquedas bibliográficas en cuatro bases de datos electrónicas. Los estudios fueron elegibles si estaban dirigidos a estudiantes sanitarios o no sanitarios, utilizaban cualquier forma de realidad virtual, se centraban en experiencias de problemas de salud mental y medían cambios en los resultados relacionados con el estigma. Se incluyeron y resumieron narrativamente quince estudios, de los cuales ocho eran sobre estudiantes sanitarios. Se utilizaron tecnologías de realidad virtual tanto inmersivas como no inmersivas, y la mayoría se centraron en simulaciones de síntomas de salud mental. Se midieron diferentes resultados, incluidos estereotipos, prejuicios y discriminación, y todos los estudios se basaron en instrumentos de autoinforme.</p> <p>Existe apoyo para el uso de la realidad virtual para reducir el estigma de la salud mental entre los estudiantes sanitarios, pero no entre los estudiantes no sanitarios. Si bien las tecnologías no inmersivas pueden ser tan eficaces como las inmersivas, el enfoque en la psicopatología y la falta de información educativa parecen aumentar el estigma. Los estereotipos y las intenciones discriminatorias fueron los resultados más susceptibles de cambio.</p>

Título	Senua's psychosis in virtual reality: effects on mental health stigma
Autoría	Mason, O., & Westhead, M.
Publicación	Behaviour & Information Technology (2023).
Resumen/Objetivo	<p>La esquizofrenia es probablemente la enfermedad mental más estigmatizada de todas y muchas intervenciones han intentado reducirla.</p> <p>Este estudio examinó cómo jugar a un juego de realidad virtual serio podría abordar las actitudes estigmatizadas sobre las enfermedades mentales graves, y la esquizofrenia en particular. El juego elegido, Hellblade: Senua's Sacrifice , contiene una experiencia en primera persona de escucha de voces y otros síntomas psicóticos. Planteamos la hipótesis de que el juego aumentaría la empatía, reduciría el deseo de distancia social y mejoraría las actitudes hacia la esquizofrenia utilizando medidas adaptadas de trabajos anteriores. También medimos las creencias de los participantes sobre las voces escuchadas por la protagonista, Senua, utilizando el Cuestionario de creencias sobre las voces revisado para compararlo con los datos publicados de oyentes de voces clínicos y no clínicos. 37 participantes completaron medidas de estigma tanto antes como después de experimentar 20 minutos del juego.</p> <p>Las actitudes sobre la esquizofrenia mejoraron significativamente después del juego, pero la empatía y el deseo de distancia social no lo hicieron. Los resultados respaldan parcialmente el papel que pueden desempeñar los juegos serios para abordar el estigma de la salud mental. En general, las voces de Senua se percibían de manera muy similar a las de los oyentes clínicos, lo que respalda la veracidad clínica de la representación de la psicosis en el juego.</p>

Título	Reducing stigma toward people with serious mental illness through a virtual reality intervention: a randomized controlled trial.
Autoría	Rodríguez-Rivas, M. E., Cangas, A. J., Martín, A., Romo, J., Pérez, J. C., Valdebenito, S., ... & Corrigan, P.
Publicación	Games for Health Journal (2024).
Resumen/Objetivo	<p>Antecedentes: El estigma hacia las personas con enfermedades mentales graves, como la esquizofrenia, es un grave problema de salud pública mundial que limita la calidad de vida de las personas afectadas y plantea una importante barrera que impide que las personas busquen ayuda profesional. Existe una necesidad urgente de intervenciones novedosas, eficaces y escalables para reducir las percepciones estigmatizadas de los trastornos psicóticos crónicos y reducir la carga sanitaria que imponen.</p> <p>Método: Realizamos un ensayo controlado aleatorizado para evaluar el impacto de un nuevo juego de realidad virtual inmersiva (<i>Inclúyete-VR</i>) en el nivel de estigma hacia las personas con TMG, medido mediante el cuestionario de atribución (AQ-27). Los participantes del grupo experimental fueron expuestos de forma inmersiva a alucinaciones comunes en la esquizofrenia, para luego mostrarles diferentes recursos psicosociales disponibles para su recuperación e inclusión social; los del grupo control utilizaron software de realidad virtual no relacionado con la salud mental. Las sesiones de realidad virtual se realizaron a través de cascos Oculus y duraron 25 minutos.</p> <p>Resultados: Asignamos aleatoriamente a 124 estudiantes universitarios (55% mujeres) a condiciones experimentales o de control ($n = 62$ cada una). Utilizamos ANOVA mixto para comparar los resultados antes y después de la intervención entre los dos grupos. Encontramos una interacción significativa intervención-tiempo ($P < 0,001$), con una reducción en el grupo experimental de los niveles generales de estigma en la escala AQ-27 y sus tres subescalas: peligrosidad-miedo, evitación y falta de solidaridad ($P < 0,001$ para todas).</p> <p>Conclusiones: El software <i>Inclúyete-VR</i> demostró ser eficaz a corto plazo para reducir el estigma hacia las personas con enfermedades mentales graves. La eficacia, escalabilidad y difusión del programa a largo plazo aún están por estudiar.</p>

Título	Effectiveness of augmented and virtual reality-based interventions in improving knowledge, attitudes, empathy and stigma regarding people with mental illnesses—A scoping review.
Autoría	Tay, J. L., Xie, H., & Sim, K.
Publicación	Journal of Personalized Medicine (2023).
Resumen/Objetivo	<p>Las intervenciones que adoptan modalidades de realidad aumentada y virtual (RA/RV) permiten a los participantes explorar y experimentar escenarios realistas, lo que las convierte en herramientas psicoeducativas útiles para las enfermedades mentales.</p> <p>Esta revisión de alcance tiene como objetivo evaluar la eficacia de las intervenciones de RA/RV para mejorar (1) el conocimiento, (2) las actitudes, (3) la empatía y (4) el estigma con respecto a las personas con enfermedades mentales. Se buscó literatura sobre estudios publicados en inglés hasta abril de 2022 en varias bases de datos. Se incluyeron dieciséis artículos. La mayoría de los estudios se realizaron en Occidente (93,8%), entre estudiantes universitarios (68,8%), pero también entre estudiantes de secundaria, pacientes, cuidadores, público, incluida la comunidad en línea, y condiciones cubiertas que incluyen enfermedades psicóticas, demencia, ansiedad y depresión.</p> <p>Una preponderancia de estos estudios incluidos que emplearon intervenciones basadas en RA/RV observaron mejoras en el conocimiento (66,7%), las actitudes (62,5%), la empatía (100%) y la reducción del estigma (71,4%) en relación con las personas con enfermedades mentales. En el contexto de estudios relativamente limitados, las intervenciones basadas en AR/VR existentes podrían mejorar potencialmente los conocimientos, las actitudes y la empatía y reducir el estigma en relación con las personas con enfermedades mentales. Es necesario realizar más investigaciones en muestras más grandes y más diversas para investigar los efectos relativamente beneficiosos de las diferentes modalidades de AR/VR y la durabilidad de las mejoras observadas en los resultados de interés relevantes a lo largo del tiempo para diferentes afecciones mentales.</p>

Título	The effects of immersive virtual reality in reducing public stigma of mental illness in the university population of Hong Kong: randomized controlled trial
Autoría	Yuen, A. S., & Mak, W. W.
Publicación	Journal of medical Internet research (2021).
Resumen/Objetivo	<p>Fondo: El estigma público en materia de salud mental suele tener diversos efectos adversos para las personas con enfermedades mentales. Los investigadores han estado desarrollando diferentes intervenciones para combatirlo.</p> <p>Objetivo: Este estudio investiga los efectos de la realidad virtual inmersiva (IVR) en la reducción del estigma público de las enfermedades mentales mediante un ensayo de control aleatorio simple ciego.</p> <p>Métodos: Se llevó a cabo un diseño experimental pre-post con un seguimiento de 1 semana. Los participantes (N=206) fueron reclutados a través del sistema de correo masivo de la Universidad China de Hong Kong y asignados al azar a 3 condiciones: animación inmersiva, texto y control. En la condición de animación inmersiva (n=72), los participantes experimentaron la simulación de la vida diaria y el estigma experimentado como protagonista de una historia animada con ansiedad mixta y trastorno depresivo con IVR. En la condición de texto (n=65), los participantes experimentaron una historia idéntica a la condición de animación inmersiva con narración de audio en primera persona utilizando el mismo casco de realidad virtual. En la condición de control (n=69), los participantes vieron un video sobre planetas con IVR. Todos los participantes recibieron intervenciones con un casco de realidad virtual Oculus Go asistido por un investigador. El estigma público de los participantes se midió a través de cuestionarios en línea autoadministrados y se comparó entre condiciones y en diferentes puntos temporales utilizando análisis de varianza de medidas repetidas. Se realizaron análisis de mediación simples y secuenciales sobre la relación entre la condición (animación inmersiva versus texto) y el seguimiento del estigma público con posibles mediadores, incluido el sentido de encarnación y el transporte de la historia, utilizando PROCESS.</p> <p>Resultados: El estigma público no difirió significativamente entre las condiciones antes del experimento ($P > .99$). En las condiciones de animación inmersiva y texto, el estigma público se redujo significativamente después del experimento y en el seguimiento de</p>

	<p>1 semana en comparación con antes del experimento (todos con $P < .001$). El estigma público en la condición de control después del experimento y el seguimiento se mantuvo sin cambios en comparación con antes del experimento ($P = .69$). La animación inmersiva tuvo un estigma público significativamente menor que el control después del experimento ($P = .003$) y el seguimiento ($P = .02$). El texto también tuvo un estigma público menor que el control después del experimento ($P = .007$) y el seguimiento ($P = .03$). Sin embargo, la animación inmersiva no difirió significativamente del texto en el estigma público después del experimento y el seguimiento (ambos $P > .99$). En los modelos de mediación simples, tanto el sentido de encarnación (IC del 95 %: -0,22 a 0,46) como el transporte de la historia (IC del 95 %: -0,18 a 0,00) no fueron mediadores significativos. En el modelo de mediación secuencial, tanto el sentido de encarnación como el transporte de la historia fueron mediadores secuenciales significativos. El sentido de encarnación se asoció positivamente con el transporte de la historia ($P < 0,001$), mientras que el transporte de la historia se asoció negativamente con el estigma público ($P < 0,001$). El efecto indirecto del modelo de mediación secuencial fue significativo (IC del 95 %: -0,38 a -0,11).</p> <p>Conclusiones: Este estudio proporciona nuevos hallazgos y una comparación rigurosa para comprender los efectos de la respuesta de voz interactiva (IVR) sobre el estigma público. Los hallazgos mostraron que la respuesta de voz interactiva y el texto con narración de audio tuvieron un desempeño similar y significativo en la reducción del estigma. Se descubrió que la sensación de personificación y el transporte de la historia estaban asociados secuencialmente con la reducción del estigma público.</p>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Título	'It's not everybody's snapshot. It's just an insight into that world': A qualitative study of multiple perspectives towards understanding the mental health experience and addressing stigma in healthcare students through virtual reality.
Autoría	Szekely, R., Mason, O., Frohlich, D., & Barley, E.
Publicación	Digital Health (2024).
Resumen/Objetivo	<p>Objetivo: El resurgimiento de las tecnologías de realidad virtual (RV) ha llevado a un mayor uso en la educación sanitaria contemporánea. Una aplicación prometedora es la simulación de las experiencias de las personas con enfermedades mentales (MHC, por sus siglas en</p>

	<p>inglés) para reducir el estigma entre los futuros profesionales de la salud. Este estudio se propuso explorar lo que piensan las personas afectadas o involucradas en la educación de los estudiantes de atención médica sobre el uso de la realidad virtual de esta manera.</p> <p>Métodos: Se realizó una entrevista individual y cinco grupos focales con estudiantes de salud ($n = 7$), educadores de salud ($n = 6$) y expertos en experiencia vivida ($n = 5$). Antes de compartir sus perspectivas, los participantes se familiarizaron con los equipos de realidad virtual y los materiales inmersivos que simulan MHC. Para el análisis de los datos se utilizó el método comparativo constante y el análisis temático.</p> <p>Resultados: Los participantes reconocieron la aceptabilidad y la utilidad de la RV para abordar el estigma de la salud mental en los estudiantes de atención médica, haciendo hincapié en la naturaleza inmersiva de esta tecnología. Sin embargo, algunos participantes expresaron su preocupación por la limitada visión que la realidad virtual podría proporcionar sobre las experiencias de los pacientes con los mismos MHC y su posible impacto emocional en los usuarios. Los participantes recomendaron la incorporación de entornos interactivos y realistas con un enfoque centrado en la persona en las futuras intervenciones de reducción del estigma basadas en la realidad virtual, al tiempo que destacaron la importancia de proporcionar a los estudiantes de atención médica oportunidades para la reflexión y el apoyo.</p> <p>Conclusiones: Los estudiantes de atención médica, los educadores de atención médica y los expertos en experiencia vivida destacaron tanto las ventajas como las barreras asociadas con el uso de la realidad virtual para comprender la experiencia de los pacientes con MHC. Además, las recomendaciones presentadas pueden informar el diseño, el contenido y la entrega de intervenciones de reducción del estigma basadas en la RV en la educación sanitaria.</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Título	Evaluating the effects of experiencing virtual reality simulation of psychosis on mental illness stigma, empathy, and knowledge in medical students.
Autoría	Zare-Bidaki, M., Ehteshampour, A., Reisaliakbarighomi, M., Mazinani, R., Khodaie Ardakani, M. R., Mirabzadeh, A., ... & Mousavi, S. B.

Publicación	Frontiers in Psychiatry (2022).
Resumen/Objetivo	<p>Objetivos: La aplicación de tecnologías como la realidad virtual (RV) en la educación ha ganado popularidad, especialmente en la comprensión de fenómenos abstractos y subjetivos. Estudios previos han demostrado que la aplicación de una simulación de realidad virtual de la psicosis (VRSP) es útil para aumentar el conocimiento y la empatía hacia los pacientes. En este estudio, se ha evaluado la eficacia del uso de VRSP para modificar el estigma, la empatía y el conocimiento, así como los efectos secundarios, en estudiantes de medicina en comparación con la educación de rutina (visitas a los pacientes).</p> <p>Método: Después de asistir a una sesión de conferencias sobre síntomas psicóticos positivos, los estudiantes de medicina fueron divididos en dos grupos: uno de ellos asistió a una sesión de VRSP y el otro a una visita a pacientes bajo supervisión como práctica habitual en la sala. Antes y después de la primera sesión y después de la segunda, los estudiantes completaron cuestionarios de conocimiento, empatía y estigma. Finalmente, se compararon los resultados en dos grupos.</p> <p>Resultados: Ambas intervenciones resultaron eficaces para reducir el estigma y aumentar el conocimiento y la empatía hacia los pacientes con experiencias psicóticas. El VRSP pudo reducir significativamente el estigma y aumentar el conocimiento y la empatía en comparación con las visitas tradicionales a los pacientes bajo supervisión. Los efectos secundarios fueron mínimos y mejoraron inmediatamente después de la experiencia.</p> <p>Conclusión: VRSP es una herramienta eficaz para reducir el estigma y aumentar la empatía y el conocimiento de los estudiantes y puede incorporarse en la educación psiquiátrica con efectos secundarios mínimos.</p>

Título	Stigma-stop: a serious game against the stigma toward mental health in educational settings.
Autoría	Cangas, A. J., Navarro, N., Parra, J. M., Ojeda, J. J., Cangas, D., Piedra, J. A., & Gallego, J.
Publicación	Frontiers in psychology (2017).



Resumen/Objetivo	<p>En este artículo se presentan los resultados de la aplicación de un juego serio llamado Stigma-Stop entre un grupo de estudiantes de secundaria con el objetivo de reducir el estigma hacia las enfermedades mentales.</p> <p>El videojuego presenta personajes con diversos trastornos mentales (esquizofrenia, depresión, trastorno bipolar y trastorno de pánico con agorafobia) y proporciona información sobre estos problemas. Además, el juego pregunta a los jugadores si alguna vez se han sentido como los personajes, si creen que los personajes están psicológicamente bien y si creen que podrían ayudar a estas personas. De manera similar, se proporciona una variedad de reacciones para que los jugadores elijan cuando se encuentran con los personajes con estos problemas. Un total de 552 estudiantes de entre 14 y 18 años participaron en el estudio, y fueron asignados aleatoriamente al grupo experimental, que utilizó Stigma-Stop, o al grupo de control, que utilizó un videojuego completamente ajeno a la salud mental. Ambos videojuegos se utilizaron durante períodos de tiempo similares.</p> <p>Tras la aplicación de Stigma-Stop se obtuvo una disminución estadísticamente significativa de los niveles de estigma hacia la esquizofrenia, tanto en lo que se refiere a los estereotipos como, en mayor medida, a su potencial peligrosidad. Sin embargo, esto no ocurrió en el grupo control. Los resultados demuestran, por tanto, la utilidad del videojuego para erradicar nociones erróneas sobre trastornos mentales graves como la esquizofrenia.</p>
-------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Título	Impact of a virtual reality-based simulation on empathy and attitudes toward schizophrenia.
Autoría	Marques, A. J., Gomes Veloso, P., Araújo, M., de Almeida, R. S., Correia, A., Pereira, J., ... & Silva, C. F.
Publicación	Frontiers in Psychology (2022).
Resumen/Objetivo	<p>La realidad virtual (RV) ha sido identificada como uno de los recursos más prometedores para desarrollar empatía hacia grupos estigmatizados, ya que permite a las personas experimentar una situación cercana a la realidad desde la perspectiva de otra persona.</p> <p>Este estudio cuasi-experimental tuvo como objetivo examinar el impacto en la empatía, el conocimiento y las actitudes hacia las</p>

	<p>personas con esquizofrenia de una simulación de RV que reproduce la experiencia de los síntomas psicóticos mientras se realiza una tarea cognitiva en comparación con ver un video 2D y, por lo tanto, cómo estas experiencias podrían reducir el estigma hacia las personas diagnosticadas con esquizofrenia. La muestra estuvo compuesta por 102 estudiantes de salud de educación superior, distribuidos en los grupos experimental y de control.</p> <p>El impacto del programa se midió completando múltiples cuestionarios sobre niveles de empatía, actitudes y conocimiento de salud mental. Ambos métodos (RV y video 2D) fueron, hasta cierto punto, efectivos. Sin embargo, la RV fue más efectiva para provocar cambios de actitudes y conocimientos en comparación con el grupo de control. Estos hallazgos sugieren que no sólo la realidad virtual sino también los videos 2D podrían ser estrategias interesantes para mejorar la empatía y las actitudes hacia las personas con esquizofrenia en estudiantes de salud de educación superior.</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Título	Implementing a brief hallucination simulation as a mental illness stigma reduction strategy.
Autoría	Brown, S. A.
Publicación	Community mental health journal (2010).
Resumen/Objetivo	<p>Debido a la prevalencia y las graves consecuencias asociadas con el estigma de las enfermedades mentales, se han desarrollado una serie de intervenciones educativas para disminuir el estigma. Una posible intervención es la administración de simulaciones breves de alucinaciones auditivas, pero no se han publicado evaluaciones empíricas.</p> <p>Esta investigación examinó la eficacia de una breve simulación sobre el estigma en dos condiciones auditivas. Después de completar una medición de estigma, los participantes ($N = 127$) escucharon una simulación y fueron asignados aleatoriamente a una de dos condiciones auditivas: (1) estar sentados en un laboratorio de investigación, o (2) deambular por un campus universitario completando dos tareas. Luego, todos los participantes completaron la medición del estigma por segunda vez.</p> <p>Independientemente de la condición auditiva, las simulaciones condujeron a cambios en dos aspectos del estigma: menos disposición a ayudar/interactuar y actitudes más fuertes para forzar</p>

	el tratamiento en las personas con enfermedades mentales. Estos hallazgos sugieren que las simulaciones breves requieren una evaluación cuidadosa adicional de su eficacia antes de una implementación amplia.
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Título	eHealth interventions to facilitate work participation: a scoping review
Autoría	Tone Langjordet Johnsen, Thomas Johansen, Anne-Mette Hedeager Momsen, Torill Helene Tveito, Claus Vinther Nielsen, Cecilie Varsi, Irene Øyeflaten
Publicación	JBI Evid Synth. 2021 Oct;19(10):2739-2759.
Resumen/Objetivo	Objetivo: El objetivo de esta revisión de alcance fue identificar estudios que combinen los conceptos de eSalud y participación en el trabajo para empleados en situación de baja por enfermedad a través de grupos de diagnóstico en contextos de atención sanitaria y en el lugar de trabajo.

Título	Virtual reality-based training for mental health staff: a novel approach to increase empathy, compassion, and subjective understanding of service user experience.
Autoría	Riches, S., Iannelli, H., Reynolds, L., Fisher, H. L., Cross, S., & Attoe, C.
Publicación	Advances in Simulation (2022).
Resumen/Objetivo	<p>Fondo: Los usuarios de los servicios de salud mental informan que la empatía del personal es clave para desarrollar relaciones terapéuticas positivas, pero promover la empatía en la capacitación del personal es un desafío. El personal puede tener dificultades para mantener su compasión, especialmente en entornos difíciles, y tener una confianza clínica limitada al tratar afecciones de las que carecen de comprensión subjetiva. Se requieren intervenciones novedosas para abordar estas necesidades.</p> <p>Cuerpo principal del texto: Se ha demostrado que la formación en simulación basada en realidad virtual es una modalidad de formación eficaz para los profesionales sanitarios; Tiene el potencial de ofrecer un aprendizaje crucial para fomentar la empatía en el personal de salud mental de primera línea debido a su capacidad para aumentar la comprensión del personal sobre las experiencias de los usuarios de los servicios. La realidad virtual y la tecnología de simulación llevan la interactividad y el aprendizaje experiencial a un nivel más allá del que hemos visto antes en la enseñanza y la</p>

formación. La comprensión subjetiva se provoca porque esta es una tecnología para mejorar el aprendizaje experiencial, que a su vez fomenta una mayor empatía y compasión. Es probable que una mayor empatía en la fuerza laboral genere beneficios significativos para los usuarios del servicio. Una mayor empatía en enfermería se relaciona con la reducción de las prácticas restrictivas y la reducción de los conflictos entre el personal y los usuarios de los servicios. Las prácticas restrictivas, como la restricción y la reclusión, se utilizan ampliamente en los entornos de salud mental en el Reino Unido, y son un aspecto de la enfermería de salud mental que está en desacuerdo con el papel terapéutico de la enfermería. A pesar de estos avances innovadores, hay desafíos por delante. Muchas enfermeras sienten que la erradicación completa de las prácticas restrictivas es imposible y que las barreras incluyen una limitación de recursos, comunicación, gestión y falta de educación. Es necesario hacer que la formación en simulación sea económicamente viable para que pueda ampliarse y estar ampliamente disponible. Por lo tanto, se necesitan mayores inversiones y recursos para llevar esta formación innovadora a la fuerza laboral en general para apoyar al personal y obtener los beneficios para los usuarios del servicio.

Breve conclusion: La formación basada en la realidad virtual tiene un gran potencial para el personal de salud mental, lo que podría tener importantes consecuencias en términos de mejora de la empatía del personal y reducción de las prácticas restrictivas perjudiciales. Es necesario seguir investigando y financiando este tipo de formación para que pueda estar más ampliamente disponible.



Estrategia de búsqueda de literatura científica

Búsquedas concretas en las bases de datos

Wos	1. "Virtual reality" AND " stigma" AND " mental health"
-----	---------------------------------------------------------

Bases de datos	Wos
Filtros aplicados en WoS <ul style="list-style-type: none"> • Colección WoS: Colección Principal, MedLine, Contenidos actuales. • Tipo de documento: todos. • Área de investigación: ND. • Acceso: Cerrado y Abierto. 	54

Criterios de inclusión:

- **Muestra:** personas adultas.
- **Diagnósticos:** con diagnóstico psiquiátrico (TMG).
- **Intervenciones:** intervenciones, estrategias usando la realidad virtual en la en reducción del estigma

Criterios de inclusión:

- **Muestra:** personas adultas.
- **Diagnósticos:** con diagnóstico psiquiátrico (TMG).
- **Intervenciones:** intervenciones, estrategias usando las IA en la rehabilitación psicosocial centradas en la empleabilidad, en la orientación laboral.
- **Meta-resultado:** realidad virtual-estigma

Total de registros incluidos 54







GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES, CONSUMO
Y AGENDA 2030

SECRETARÍA DE ESTADO
DE DERECHOS SOCIALES



CREAP

Centro de
Referencia
Estatad de
Atención
Psicosocial

<https://creap.imserso.es>