

TECNOGENTE



José Gutiérrez Maldonado.

L. R.

José Gutiérrez Maldonado, psicólogo clínico

Aplica la realidad virtual al tratamiento de fobias, como el miedo a volar

LAURA ROSSELL

El alumnado de José Gutiérrez Maldonado (Torelló, 1963), psicólogo clínico y profesor universitario, suele sorprenderse cuando el docente explica las aplicaciones de la realidad virtual en el campo de la psicología. Sin embargo, argumenta Gutiérrez, la psicología siempre ha tenido una relación muy estrecha con la tecnología: "Skinner decía que es tan importante para un psicólogo conocer las teorías sobre la conducta como saber manejar un destornillador".

En el siglo XX, los investigadores de la psicología del aprendizaje construían por sí mismos muchos de los aparatos que utilizaban (laberintos, cajas de Skinner, etcétera) y hoy "el equivalente serían los programas informáticos que muchos psicólogos desarrollan de manera casi artesanal para su trabajo".

¿Llegarán algún día las máquinas a interpretar los sueños? De momento, la realidad virtual se ha aplicado con éxito (entre el 85% y el 90%) al tratamiento de las fobias. Centenares de personas han solucionado de este modo su miedo a volar, a conducir o a superar el miedo a las arañas.

Técnica económica

"Esta técnica es más económica que los tratamientos tradicionales, y se pueden manipular los parámetros de cada situación. El paciente se puede encontrar en un vuelo que pasa de ser plácido a tener fuertes turbulencias". La realidad virtual se ha mostrado también eficaz para la fobia a las alturas y a los espacios cerrados. Otra ventaja de la técnica es que al principio los pacientes no sienten deseos de huir porque saben que no están real-

mente en la situación que tanto temen. Progresivamente, gracias al equipo que se utiliza (cascos, guantes, rastreadores de posición electromagnéticos, etcétera) las personas suelen vivir la experiencia como si fuera real.

En España se desarrollan programas para el tratamiento de los trastornos alimentarios, el juego patológico y las adicciones. Otra área de aplicación es la evaluación psicológica como, por ejemplo, del trastorno por déficit de atención con hiperactividad en niños o de las alteraciones en personas con anorexia o bulimia. Gutiérrez opina que el desarrollo de la inteligencia artificial "puede hacer que en el futuro llegue a ser difícil discriminar si se está interactuando con una persona o con una máquina".

GUTIÉRREZ: www.ub.es/personal/jgutierrez/jgutierrez.htm

LIBROS

Sólo cuatro de 56 editoriales españolas publican revistas digitales con los autores

CIBERP@IS

La industria de los libros también está en crisis, pero eso no parece que les haya lanzado a promocionar a sus autores y sus obras en Internet. Esto se desprende del estudio *El papel de la comunicación en la promoción del libro*, realizado por la Revista Cultural Dosdoce en colaboración con la agencia de comunicación Blue Creativos. El estudio analizó la comunicación online y offline de 56 editoriales españolas.

En lo que respecta a Internet, aunque el 86% de las editoriales analizadas tiene página web, sólo el 39% de ellas tiene una sala de prensa virtual.

La cifra se reduce al 17% si se busca un archivo de las notas de prensa y noticias publicadas para facilitar la labor de los medios de comunicación.

Por otra parte, ninguna de las editoriales analizadas aprovecha las nuevas tecnologías ofreciendo sus notas de prensa en formato RSS (Really Simple Syndication), que facilitaría a los medios la búsqueda y de novedades, incluso sus avisos inmediatos.

La mayoría de los encuestados manifestaron que apoyaban frecuentemente a sus autores organizando encuentros con los lectores en librerías y bibliotecas, participación en foros, etcétera, pero tan sólo dos

editoriales ofrecen enlaces con las webs o los blogs de sus autores. Tan sólo el 12% de las editoriales analizadas permiten establecer una conversación, a través de las nuevas tecnologías, entre lectores sobre los libros de su editorial.

Tan sólo dos editoriales publican blogs y sólo cuatro publican una revista digital sobre sus libros y autores. Sorprendentemente, sólo nueve editoriales (19%) publican en sus páginas web algún capítulo o extracto del libro con el fin de facilitar el conocimiento de su contenido al comprador.

DOSDOCE: www.dosdoce.com
BLUE CREATIVOS:
www.bluecreativos.com

FOTOGRAFÍA



Pajarotijera.

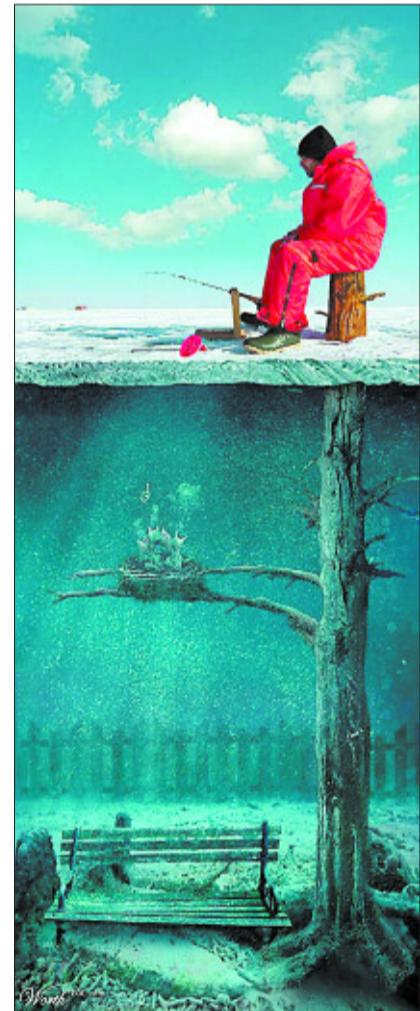
10.000 artistas en activo participan en los concursos fotográficos de Worth 1000

La página recibe 100.000 visitas diarias y cada día se agregan 55 nuevas obras

Viene de primera página

"Actualmente hay 235.000 miembros registrados, de los que unos 10.000 son artistas en actividad. Registramos una media superior a los 100.000 visitantes y 500.000 páginas vistas por día y el concurso de photoshop recibe una media diaria de 55 nuevas obras", declara Muchnick, que ha dejado su actividad como diseñador de web para dedicarse en exclusiva a este proyecto y a sus implicaciones publicitarias.

"Estoy orgulloso de contribuir a impulsar la creatividad de las personas y a reducir la productividad laboral", añade Muchnick con ironía. Su sentido del humor se aprecia también en los temas propuestos, que más allá del entretenimiento inmediato ofrecen interesantes motivos de reflexión. Es el caso de las imágenes que mezclan obras maestras del arte clásico con engendros robóticos o con animales y los experimentos de fruta híbrida, que remiten a los avances de la biotecnología genética.



Pescando en el frío.

Concursos relámpago

Cada semana hay varias convocatorias y su duración suele rondar las 48 horas, aunque las hay más largas, así como concursos relámpago, que conceden a los participantes tan sólo 11 horas de tiempo, de modo que la página está siempre en gran actividad.

Para mantener el alto nivel de calidad de las obras, las reglas son muy estrictas, hay categorías separadas para principiantes y profesionales y las indicaciones son siempre muy claras y descriptivas; por ejemplo: crear ruinas futuras con fragmentos de ciudades contemporáneas, describir una fobia irracional, transformar un objeto cotidiano en un insecto, convertir una persona o un objeto



Algo tengo en el ojo.

sólido en elástico y otros retos por el estilo. Sin duda, son imágenes que valen más que mil palabras.

WORTH: www.worth1000.com