

Teletransportarse a la consulta

- **La Sociedad de Medicina de Familia inaugura la Isla de la Salud en Second Life**
- **Los paneles informativos y la consulta para adolescentes, los principales atractivos**

Actualizado jueves 08/05/2008 13:59 (CET)

ISABEL F. LANTIGUA

MADRID.- Volando, como el mismísimo Batman, y sin necesidad de salir de casa, los adolescentes y jóvenes pueden desde hoy acudir a consulta con un médico de atención primaria y resolver sus dudas sobre sexo, drogas o nutrición sin moverse del sofá. Todo, gracias a la isla de la salud que la Sociedad Española de Medicina de Familia y Comunitaria (semFYC) y la Coalición de Ciudadanos con Enfermedades Crónicas ha inaugurado en el mundo virtual Second Life.

En esta realidad paralela, que ha presenciado ya conciertos de estrellas de rock, mítines de políticos, conferencias antiglobalización o eventos deportivos, se abre ahora **una consulta médica en castellano**. Los habitantes de [Second Life](#) –conocidos como avatares– encontrarán paneles informativos con hábitos de vida saludables, una sala de reuniones, un auditorio, un espacio ajardinado y dos consultas privadas donde poder tratar con el galeno de forma anónima y confidencial.

Según ha explicado durante la inauguración de la isla el doctor Luis Aguilera, presidente de la semFYC, "esta iniciativa nace con la idea de proporcionar un nuevo canal de comunicación entre los profesionales sanitarios y los jóvenes y con la intención de dar al internauta **un espacio fiable donde encontrar información sobre salud**".

Para empezar, dos médicos de familia del Grupo de Trabajo de Atención al Adolescente de semFYC pasarán **consulta dos días a la semana** (lunes de 19.30 a 21.00 horas y jueves de 22.30 a 24.00 horas). La doctora Rosario Jiménez, una de las encargadas de atender a los pacientes en Second Life, reconoce que "los adolescentes van muy poco a las consultas médicas y esta herramienta es una forma eficaz y divertida de llegar a ellos, porque usamos sus mismas vías".

"Aunque en esta franja de edad no son comunes las enfermedades, sí es habitual que adopten conductas de riesgo que pueden desarrollar en el futuro un problema de salud", indica el doctor Aguilera. "Muchas veces lo que precisan es un entorno de anonimato y confidencialidad para consultar sus dudas relacionadas **con el consumo de drogas, con la relaciones sexuales**, que no se atreven a preguntar en la consulta tradicional", afirma la doctora Jiménez, que cree que esta herramienta va a ser muy útil, dado que el 45% de la población española entre 15 y 24 años utiliza Internet y pasa una media de 12,7 horas a la semana navegando.

El médico en la cámara web

Junto con la consulta para los jóvenes, que sólo puede ver y escuchar al paciente que atiende y el propio médico, la semFYC quiere abrir otra para **patologías crónicas** en el plazo de seis meses. "Aunque una consulta virtual no sustituirá a la consulta física, se podrán atender incluso problemas de dermatología y psicología con el apoyo de una cámara web. Hay que tener en cuenta que **el 75% de los diagnósticos se hacen sin necesidad de exploración**, sólo con la entrevista", indica el doctor José Antonio Prados, vicepresidente de la semFYC.

Antes de su inauguración, la isla ya ha recibido unas 250 visitas, principalmente de profesionales de otros países. Además, la semFYC, planea celebrar junto al próximo congreso de la Sociedad (en Madrid, del 19-22 de noviembre) el I Congreso Internacional semFYC Second Life de Medicina de Familia.

En Second Life, el mundo en tres dimensiones que se creó hace ya cinco años, hay ocho millones de habitantes. Sin embargo, tras el boom inicial que experimentó, en la actualidad se ha bajado el ritmo y se calcula que, al mes, navegan por las calles de este planeta virtual **alrededor de 1,2 millones de personas**, de las cuales el 30% es de habla hispana.

El Mundo