

CARTA AL DIRECTOR

Dermatología y videojuegos

Dermatology and Videogames

Sr. Director,

Queríamos compartir una observación que nos parece que reviste de interés dermatológico y general.

Los autores somos asiduos jugadores de videojuegos. Muchos de ellos, sobre todo los de «rol» o «simulación de vida», suelen incluir un programa de creación de personajes con la posibilidad de elegir ciertos caracteres físicos. La calidad técnica de las imágenes cada vez es mayor, pero, además, en consonancia con las demandas sociales, cada vez hay más posibilidades de representar todo tipo de características corporales.

Por ejemplo, el conocido juego *Los Sims* (fig. 1) es un juego de simulación de vida que permite diseñar la personalidad, aspecto físico y vivienda del personaje. Desde su lanzamiento en el año 2000 ha tenido mucho éxito y se siguen sacando nuevas versiones. Las últimas actualizaciones permiten crear un avatar con estrías y cicatrices (desde febrero del 2023) y vitiligo (desde febrero del 2024). Específicamente, el juego permite elegir entre más de mil tonos de piel, a partir de la gradación de unos tonos basales clasificados como *neutros*, *cálidos*, *fríos* y *varios*. A nivel facial se pueden añadir nevos melanocíticos y efélides. Existe también la posibilidad de diseñar máculas de varios centí-



Figura 1 *Los Sims*. 1) Malformación capilar. 2) Nevus melanocítico congénito.

metros en región cervicofacial y en tronco. Dichas máculas se pueden colorear en tono marrón (sugiriendo nevos melanocíticos congénitos medianos) o eritematovioláceo (a modo de malformación vascular). Como hemos comentado, también se puede crear un personaje con vitiligo, seleccionando distintos patrones de afectación (periorificial, segmentario o generalizado). Se puede dotar al personaje de una alopecia androgenética, independientemente de su sexo, aunque el patrón de alopecia será el descrito como masculino (tipo II y tipo VII de Hamilton). Se puede añadir distinta cantidad de vello en brazos, piernas, escote y espalda (simulando un hirsutismo). Se trata de un juego con gran número de detalles disponibles para personalizar la piel.

El juego de rol *Dragon 's Dogma 2* tiene un programa creador de personajes muy surtido y una estética muy realista. En el área facial se pueden añadir eritema y telangiectasias perinasales rosaceiformes, además de signos de envejecimiento como arrugas, flacidez y léntigos solares. Se incluye también un patrón de hiperpigmentación facial en hemifacia superior, que los autores no han conseguido identificar con una enfermedad dermatológica concreta. Es interesante porque esa hiperpigmentación ha generado especial interés entre los jugadores que lo vienen denominando coloquialmente en redes sociales como «vitiligo inverso» (fig. 2.1). En este juego destaca, además, la posibilidad de representar fielmente distintos fototipos, frente al predominio de las pieles claras que se observa en los textos de dermatología¹.

Otros ejemplos de juegos que incluyen enfermedad cutánea en su creador de personajes son *Fortnite*, *Diablo IV* y *Baldur 's Gate 3* (fig. 2). En todos ellos, se puede construir un personaje con vitiligo y, en el último, es posible precisar la superficie corporal afectada.

Aunque no es el objetivo de esta carta hacer una revisión sistemática de todos los juegos existentes, se puede intuir la importancia que tiene la piel en el diseño de los mismos. Hemos tenido la oportunidad de leer artículos que describen la presencia de la enfermedad cutánea en las series televisivas² y en la pintura³. Los videojuegos tienen una peculiaridad frente a lo anterior y es que el jugador es a la vez espectador y diseñador. Puede construir un personaje realista, a su imagen y semejanza, o puede experimentar con cuerpos diferentes. No hay un ideal de personaje, no se impone un patrón de belleza.



Figura 2 1) Hiperpigmentación facial en *Dragon 's Dogma*. 2) Vitiligo en *Baldur 's Gate*.

En conclusión, a los autores nos complace encontrar en los videojuegos un recurso de visibilización y normalización de la enfermedad cutánea frente a la tendencia a la homogeneización estética de la sociedad actual.

Financiación

Los autores declaran no haber recibido financiación para este trabajo.

Declaración sobre el uso de la IA generativa y de las tecnologías asistidas por la IA en el proceso de redacción

Los autores declaran no haber utilizado inteligencia artificial en este trabajo.

Conflicto de intereses

Los autores declaran ausencia de conflicto de interés.

Bibliografía

1. Adelekun A, Onyekaba G, Lipoff JB. Skin color in dermatology textbooks: An updated evaluation and analysis. *J Am Acad Dermatol*. 2021;84:194–6, <http://dx.doi.org/10.1016/j.jaad.2020.04.084>.
2. Guerra-Tapia A, González-Guerra E. Las series de televisión y la dermatología. *Más Dermatol*. 2021;35:37–40, <http://dx.doi.org/10.5538/1887-5181.2021.35.37>.
3. Guerra-Tapia A. Las enfermedades de la piel en la pintura. *Más Dermatol*. 2018;30:41–3, <http://dx.doi.org/10.5538/1887-5181.2018.30.41>.

A. López Valle* e I. Macías Martín

Especialista en Dermatología, Unidad Medicina Evaluadora, Madrid, España

*Autor para correspondencia.

Correo electrónico: lopezvallealba@gmail.com (A. López Valle).