

Con la salud sí se juega

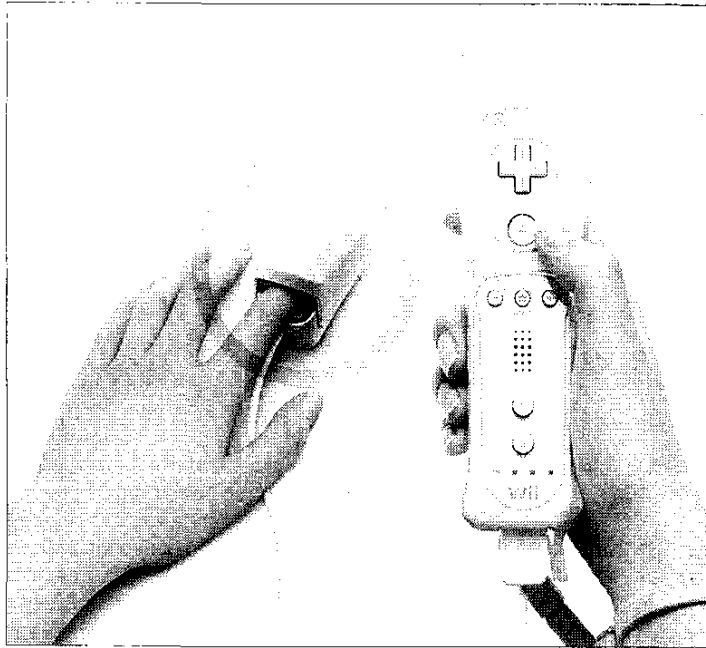
Los videojuegos que ayudan a controlar la salud son la prueba de que la consola ya no es sólo un juguete para niños ■ Bayer ha diseñado uno que permite medir la glucosa

Tomás Pardo - Barcelona

En los últimos cinco años el concepto que teníamos de los videojuegos ha cambiado radicalmente. Hemos pasado de asociar (muchas veces de forma errónea) videojuegos con niños o, con suerte, con adolescentes solitarios. Esto nunca ha sido del todo cierto, pero hay que admitir que la nueva generación de consolas ha abierto una puerta que hasta ahora permanecía cerrada. Ahora vemos el ocio electrónico como una forma más de diversión, en la que todas las edades y preferencias tienen su parcela. Gran parte de la «culpa» proviene de Nintendo, una empresa a la que siempre se ha asociado sus productos con títulos infantiles y que ha demostrado que, gracias en gran parte a la imaginación de sus desarrolladores, con Shigeru Miyamoto al frente, en la imaginación está el límite.

Los juegos medicinales

Ahora, tras juegos que nos han enseñado a cocinar, a adquirir nociones musicales o poner nuestro cuerpo en forma, llegarán los que nos ayudarán a mejorar nuestra salud. En el pasado E3 Nintendo mostró el Vitality Sensor, un accesorio que acoplado a la Wii, será capaz



El medidor de glucosa es muy fácil de aplicar

de leer nuestro flujo sanguíneo, así como nuestro nivel de estrés. Poco más se desveló, pero se sabe que se pretende acoplar a la tabla de ejercicio WiiFit y que servirá para que aprendamos a relajarnos mediante ejercicios respiratorios.

Esto es el futuro que dará paso a un amplio abanico de posibilidades para las consolas domésticas. Pero el presente no viene de una de

los grandes desarrolladores de videojuegos, sino de uno de los gigantes farmacéuticos: Bayer. El fabricante alemán ha unido un medidor de nivel glucosa, que se acopla a la Nintendo DS, junto a un videojuego. Bayer's Didget, que es el nombre del periférico, nace con la intención de ayudar a los niños diabéticos a llevar un control de su nivel de glucosa en la sangre. El

objetivo es que los más pequeños tomen conciencia de la necesidad de estos controles.

Medirse el nivel de glucosa

La idea de Bayer's Didget es tan simple como efectiva. Este periférico viene acompañado de Knock 'Em Downs: World's Fair, un videojuego compuesto por diversos minijuegos. Al medirse los niveles de glucosa, el niño recibe a cambio puntos que les servirán para desbloquear nuevos niveles del juego o adquirir accesorios que le ayuda-

El invento de Bayer fue desarrollado gracias a la idea del padre de un diabético

rán a mejorar a su personaje. La idea del accesorio surgió de Paul Wessel, el padre de un niño con diabetes tipo 1. El padre observaba cómo su hijo perdía constantemente el medidor de glucosa, pero tenía en todo momento controlada su consola portátil. Esto inspiró a Paul Wessel quien, con la ayuda de Bayer, desarrolló este peculiar accesorio.