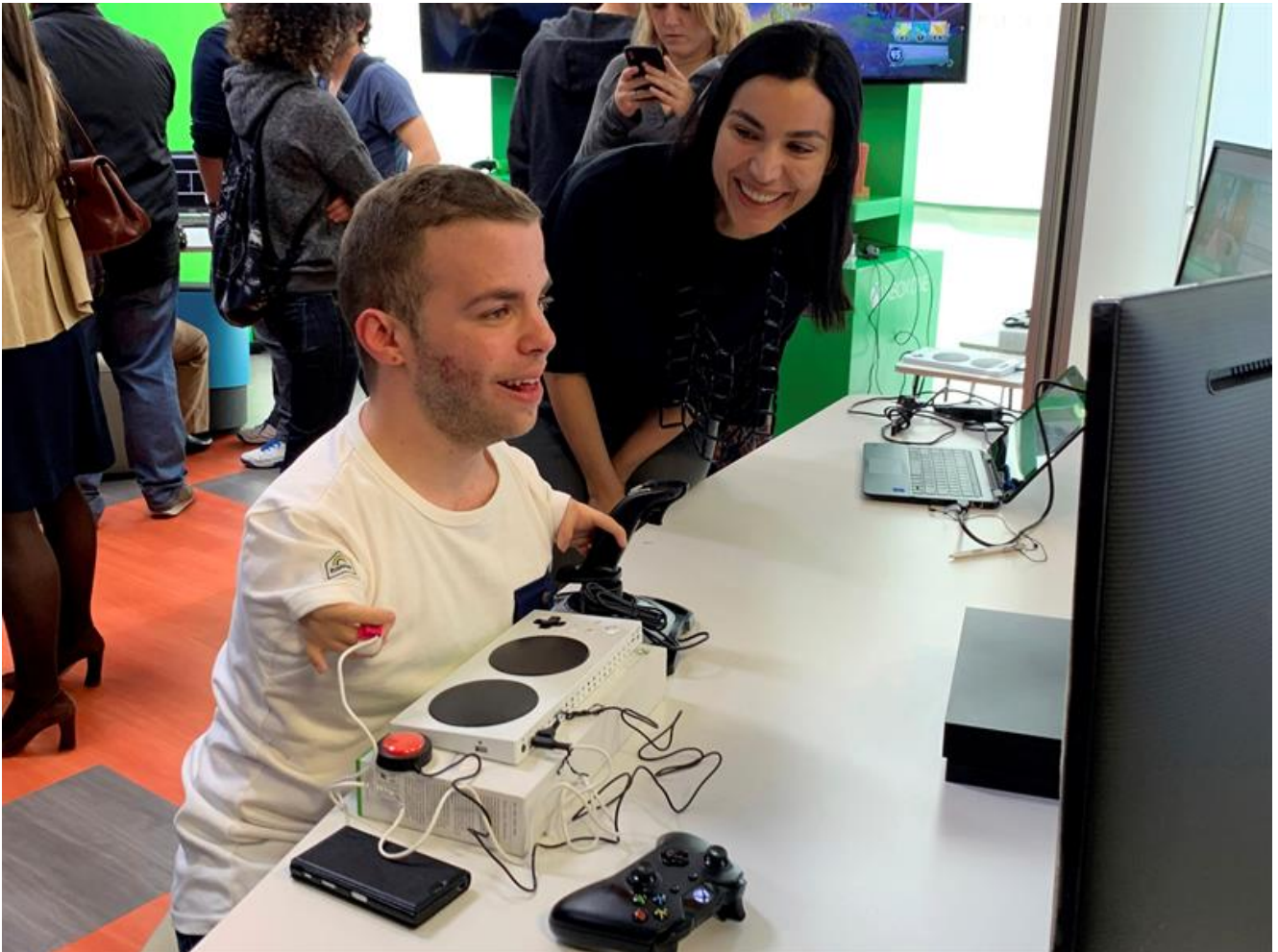


Eliminar las barreras de discapacidad con un mando de videojuegos



Enrique García juega a videojuegos usando la barbilla y algunos dedos: sus manos nacen de su tronco y los mandos de consola tradicionales no le sirven, así que algunos juegos «son imposibles» y necesitaría dos barbillas. Ahora, un nuevo dispositivo de Xbox le permite jugar como uno más.

Microsoft lanzó a finales del año pasado el 'Xbox Adaptive Controller', un dispositivo fácilmente adaptable a las necesidades de personas con alguna discapacidad y que ha abierto la puerta a los videojuegos al billón de personas en el mundo que tienen alguna diversidad funcional.

«Si todos podemos jugar, ganamos todos», ha explicado Fernanda Delgado, presidenta de Xbox en España, que hoy reunió en las oficinas de la compañía en

España a representantes de asociaciones y personas con distintas discapacidades que han usado el mando estos meses.



La idea de este dispositivo surgió hace tres años en un «hackathon» -encuentro de programadores de pocos días para desarrollar proyectos de manera lúdica-, organizado por la compañía de Redmond, y desde su lanzamiento el año pasado internet se ha llenado de las experiencias de personas que han podido disfrutar de este tipo de ocio por primera vez.

El mando es una especie de teclado con dos grandes pulsadores circulares, totalmente personalizable, que se puede ubicar en una mesa, como un teclado, pero también a una silla de ruedas o la barra de una cama.

Tiene 24 salidas para añadir dispositivos periféricos como botones, pedales y utensilios que sustituyen los botones de un mando tradicional y que se pueden accionar con las manos, los pies, la cabeza, la boca -soplando o cogiendo aire- y otras partes del cuerpo.

Esto permite jugar a videojuegos a personas sin alguna extremidad, con movilidad reducida, parálisis y otro tipo de capacidades motrices o cognitivas.

De pequeño, Enrique García, que ahora es informático y trabaja en la Fundación Once, veía como sus primos jugaban a «Final Fantasy» sin demasiado interés.

«O no me interesaba o había asumido que era algo que no estaba hecho para mi», explicaba hoy cuando hablaba de su experiencia. Hoy el mando le permite jugar igual que otra persona.

«La verdadera barrera de las personas con discapacidad es la social», ha explicado Ramón Rodríguez, responsable del área de discapacidad de la Fundación Universia, que ha realizado un proyecto para probar el mando de personas con lesión medular junto al estudio Electronics Arts.

El sector de los videojuegos es uno de los sectores culturales con más proyección del momento, factura el doble que la industria de la música y el cine en conjunto, y se ha revelado como un gran espacio

El neurocientífico Tomás Ortiz, catedrático del Departamento de Psiquiatría de la Facultad de Medicina de la UCM, reconoció hoy la validez de este mando en un programa que desarrolla para niños que tiene dificultades para «elaborar y ordenar» la información.

Y es que los videojuegos -la industria cultural más joven-, se ha revelado como un gran aliado y un amplio campo de experimentación para el tratamiento de personas con un trastorno del espectro autista, y otro tipo de trastornos del desarrollo.

«Los videojuegos tienen dos funciones, por un lado les hacen disfrutar y por otro, les ayudan a sincronizar los estímulos», ha explicado.

Más de un billón de personas en el mundo tienen alguna limitación o diversidad funcional y la tecnología «puede ayudarles», ha subrayado la directora de la División de Consumo de Microsoft en España, Carolina Castillo.

«Esta cantidad -ha añadido- es casi tan grande como el conjunto total de personas que juegan a videojuegos en el mundo (1,4 billones)».