



La industria impulsa videojuegos inclusivos en pacientes infantiles

Expertos del sector de los videojuegos y la salud apuestan por el avance tecnológico en el desarrollo de juegos «inclusivos» que permitan que niños con diferentes enfermedades puedan usar este sistema de entretenimiento de forma natural.

El fundador de 'I Love Helping', Juan José González López-Huerta; la especialista en neurodesarrollo de Juegaterapia, Elena Morán, y el responsable del departamento de Salud de Virtualware, Julio Álvarez, han coincidido, en declaraciones a Efe, en que los videojuegos pueden ser «una terapia por sí sola» y ayudar a un aumento en su calidad de vida.

González López-Huerta ha manifestado que para ello es fundamental «trabajar en red» con el sector médico y que, en su caso, para poder lanzar un videojuego «a nivel mundial» que pueda ayudar a personas con parálisis cerebral estuvo en

coordinación con un equipo de fisioterapeutas.

Gracias a la ayuda de los miembros de la Asociación de Parálisis Cerebral de España (ASPACE) pudieron «solventar las lagunas» que surgieron durante el desarrollo del juego, probarlo con pacientes y volver al estudio para adaptarse a las necesidades.



El experto, que proviene de la industria privada, ha detallado que el proceso es mucho más largo que el de un videojuego corriente, con un tiempo de desarrollo superior al año, aunque «el ciclo tecnológico es de seis meses con una idea clara sobre lo que se quiere buscar».

«Queríamos un juego que fuera inclusivo, que permitiera a estas personas poder participar en el entretenimiento que representa un videojuego, ese ha sido nuestro trabajo; crear un videojuego que esté diseñado para ellos, pero al que puedan jugar con su padre, su hermano o sus amigos», ha detallado el fundador

de 'I Love Helping'.

Además, los tres profesionales han argumentado que varios estudios demuestran los beneficios de los videojuegos en la salud, por ejemplo, en pacientes con cáncer que durante la aplicación de la quimioterapia pueden evadirse de un tratamiento doloroso.

Elena Morán ha asegurado que «todo lo que se transforma en juego, de repente, era una maravilla porque reducía muchos de los inconvenientes de someter a un niño despierto a ese proceso»; una herramienta «muy útil» para mejorar su calidad de vida y para reducir el dolor.

La especialista, con una amplia trayectoria en el «trabajo de campo» en hospitales y asociaciones, ha opinado que a pesar de que los videojuegos pueden tener aspectos negativos, los beneficios no son solo en la salud, sino también en educación.

Por ello, aunque en ocasiones se atribuyen aspectos negativos a los videojuegos, títulos como el 'Call of Duty', ayudan a mejorar la velocidad perceptiva y la capacidad de reacción de los usuarios jugando un período determinado y regulado por los tutores.

En este uso correcto, la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) lanzó 'The Good Gamer', un proyecto para dar a conocer una serie de medidas de responsabilidad impulsadas por la industria.

Entre las iniciativas se encuentra un decálogo de buen uso con recomendaciones como regular el tiempo de juego de los menores, respetar la edad recomendada para cada título, utilizar el control parental y enseñar a priorizar las responsabilidades por encima del entretenimiento.

En un comunicado, los responsables de AEVI han valorado el compromiso de la industria con «la innovación tecnológica» y la implementación de «soluciones» en diversas áreas sociales, como es el de la salud.

Por ejemplo, la introducción de la realidad virtual y la realidad aumentada en los últimos años para procesos de rehabilitación física o cognitiva.

Sin embargo, el responsable del departamento de Salud de Virtualware, Julio Álvarez, ha advertido que en muchas ocasiones, la falta de inversión, obliga a las tecnológicas a buscar acomodo en otros países como Estados Unidos.

Álvarez ha hablado de «una pequeña brecha» en la actualidad entre ambos sectores, por la dificultad en encontrar «un perfil médico a favor de la tecnología»; aunque reconoce que en ocasiones puede resultar «lógico» en un mundo donde cualquier nueva herramienta tiene que ser «ultra validada».

Por eso, en su opinión, el papel de las asociaciones de pacientes es «clave» como banco de pruebas, en especial para poder trasladar los métodos tradicionales a la tecnología de forma eficaz.