

## ¿Un videojuego puede ayudarle a reducir el estrés?

2010-06-25 04:23:07



La conferencia de prensa de Nintendo en la Expo E3, una feria de la industria realizada la semana pasada, estuvo llena de juegos que se lanzarán pronto y una versión 3-D de su popular aparato portátil de juegos DS. Sin embargo, algo que faltaba era una actualización sobre el Wii Vitality Sensor, un accesorio del cual Nintendo entregó un breve adelanto la semana pasada y que les permite a los jugadores medir su pulso al adosarlo a su dedo índice.

La empresa de videojuegos francesa Ubisoft Entertainment ahora superó a Nintendo con un nuevo juego de bienestar llamado Innergy para computadoras PC y Mac que promete convertir el estrés en energía positiva. El juego se juega con el sensor Innergy, un accesorio similar al Wii Vitality Sensor pero mejorado con un diseño moderno y reluciente del renombrado diseñador francés Patrick Jouin.

The Wall Street Journal tuvo la oportunidad de probar una versión temprana del juego de Ubisoft en su stand de la feria el 15 de junio. En modalidad de juego rápido, me senté en un cómodo asiento frente a una laptop con el ratón en mi mano derecha y el Censor Innergy en mi dedo índice izquierdo. Ubisoft afirma que el sensor mide el ritmo cardíaco, el flujo sanguíneo y el pulso.

A pesar del estrés de cubrir la conferencia, mi ritmo cardíaco en descanso fue 63, que según el productor Olivier Janin y el director Sebastian Kochman era "bastante bueno".

Luego de que el doctor virtual de l juego me guió para realizar una sesión de práctica de respiración profunda, me mostró un gran tubo ondulado en la mitad de la pantalla. El objetivo del juego era mantenerse dentro de los parámetros del tubo al respirar en conjunto con el movimiento de un punto en el tubo mientras recorría los contornos de las ondas; inhalar cuando el punto subía y exhalar cuando el punto bajaba. Si mi respiración era demasiado superficial, el juego me pedía que respirara más profundamente.

Janin indicó que un rápido juego de Innergy en medio del día incluso en la oficina debería ayudar a la gente a deshacerse del estrés. Agregó que el juego, que debutará el año próximo, tendrá un precio accesible. "Trabajamos con muchos médicos y científicos", indicó.

En cuanto a Nintendo, Reggie Fils-Aime, presidente de las operaciones para América del Norte, afirmó en una entrevista que la empresa aún trabajaba en el Wii Vitality Sensor pero que tomó una decisión consciente de no ir a la E3 porque no pensaba que un producto de relajación se integraba con la atmósfera de alta energía de la feria. Cuando le preguntaron lo que pensaba del Innergy, Fils-Alme indicó: "Espero que tengan cierto éxito y quizás podamos aprender de eso".

[Yukari Iwatani Kane | Wall Street Journal](#)