

Control

VIDEOJUEGO INSTALACIÓN

ANDREA HIGUERA

HIGUERA.ANDREA.NATALIA@GMAIL.COM

Resumen

Control es un videojuego en formato instalación que aborda la temática diabetes, ya sea Tipo 1 o Tipo 2. El mismo pretende persuadir al usuario sobre la importancia de la toma de conciencia al momento de alimentarse, ya sea para un mejor control en personas con diabetes o, en caso de personas no diabéticas, para prevenir el desarrollo de diabetes Tipo 2.

Para esto se pone en relieve la relación entre lo que un organismo diabético consume y cómo repercute esto en el control de su glucemia (nivel de azúcar en sangre), dado que el buen control de esta le permite a los diabéticos mantener una buena calidad de vida. Se debe evitar consumir alimentos de alto Índice Glucémico (harinas y azúcares refinadas, ultraprocesados, etc), ya que estos aumentan velozmente el azúcar en sangre, siendo esto perjudiciales para el control de la diabetes. Muchas veces el consumidor ignora el daño que producen dichos alimentos a la salud. Esto lo favorece la publicidad, la cual suele ser sobreabundante en el rubro alimentario, en donde deja de ser importante la capacidad nutritiva del alimento, se vende como un producto más, prometiendo, paradójicamente, felicidad y diversión al consumir tal o cual producto.

CONTROL



Figura 1.
Captura de pantalla de *Control*.

Marco teórico

Nuestros gustos y costumbres alimentarias están contruidos mediante el estímulo publicitario y no a través de las necesidades nutricionales. Se promueven dietas basadas en harinas y azúcares procesadas y refinadas, debido a los bajos precios, la sencilla manipulación por ser alimentos sin nutrientes, y su conservación prolongada en el tiempo. A diferencia de lo que sucede con las verduras, las harinas integrales o granos enteros, donde “la fibra se pudre y las grasas se ponen rancias”¹.

Lo que arroja como resultado la elaboración de productos con un gran contenido de hidratos de carbono simples, y un alto Índice Glucémico. Contrariamente, la fibra “es un tipo de hidrato de carbono no digerible que aporta volumen a la dieta y disminuye la digestión y absorción de los hidratos de carbono, lo que mejora el control de la glucosa sanguínea.”²

El pasado 7 de abril, en el contexto del “Día Internacional de la Salud” la OMS nombró como tema central a la diabetes, ya que por la cantidad de afectados en la actualidad se la considera una epidemia. La OMS afirma que “una gran proporción de los casos de diabetes son prevenibles. Algunas medidas simples relacionadas con el modo de vida se han revelado eficaces para prevenir o retrasar la aparición de la diabetes de tipo 2. El mantenimiento del peso normal, la realización de actividad física periódica y una dieta sana pueden reducir el riesgo de diabetes.”

“...cifras elevadas y crecientes se deben en gran medida al estilo de vida cada vez más sedentario, de la población en general y de los niños en particular, y a la alimentación, donde abunda la llamada “comida basura” y muy lejos de la teóricamente ideal “dieta mediterránea”. Esto permite observar que la elección de un determinado tipo de alimentación⁴ no está determinado por su repercusión en la salud, si no por su carga sociocultural, como cualquier otro producto de consumo.

¹ "Glucosa y Colesterol: Si los alimentos integrales son más saludables ..." 2013.

<<http://glucosaycolesterol.blogspot.com/2013/02/si-los-alimentos-integrales-son-mas.html>>

² "¿Por qué es buena la fibra para los diabéticos? "

2011.<<http://www.sediabetes.org/gestor/upload/pdf%20dkv/por%20que%20es%20buena%20la%20fibra%20para%20los%20diab%C3%A9ticos.pdf>>

³ "La diabetes, tema central del Día Mundial de la Salud 2016."

2016.<<http://www.fundaciondiabetes.org/general/articulo/162/la-diabetes-tema-central-del-dia-mundial-de-la-salud-2016>>

⁴ "Diabetes, una epidemia del siglo XXI - Fundación para la Diabetes." 2015.

<<http://www.fundaciondiabetes.org/prensa/298/diabetes-una-epidemia-del-siglo-xxi>>

La OMS dice al respecto: “Una gran proporción de los casos de diabetes son prevenibles. Algunas medidas simples relacionadas con el modo de vida se han revelado eficaces para prevenir o retrasar la aparición de la diabetes de tipo 2”

Descripción del proyecto

Control está planteada en términos de videojuego. Consta de una proyección en el techo, una colchoneta y un disparador que representa una jeringa pero en una escala mucho mayor, con los colores de la insulina ultrarrápida real, la cual es una de las insulinas que se utilizan en el tratamiento de diabetes.

El usuario debe interactuar acostado, utilizando la jeringa para apuntar hacia la pantalla, moviendo hacia adentro o hacia afuera el émbolo de ésta, dependiendo de si su intención es eliminar los alimentos, para lo que debe presionar el embolo hacia adentro para disparar insulina; o si desea recargar la pistola, debe tirar hacia atrás el émbolo.

El objetivo del usuario es disparar la cantidad de insulina necesaria a los alimentos que se visualizan en la pantalla, los cuales crecen desde lejos mientras agrandan su tamaño, realizando una analogía con la asimilación de los alimentos en el organismo. Por lo que mientras más rápido crezcan estos, más rápido subirá el valor del contador de azúcar en sangre, generando la necesidad en el usuario de disparar cuanto antes para no desestabilizar estos niveles.

CONTROL

La cantidad de disparos necesarios para eliminarlos está determinada por el tipo de alimento que se visualice en cada momento. Cada disparo representa una unidad de insulina. Y dicha insulina debe ser recogida por el usuario para “recargar” su jeringa a través de ampollas que aparecen en la pantalla aleatoriamente.

En el caso de que el usuario no mantenga el nivel de azúcar en sangre en su rango normal (de 70 a 110) el juego pasará a un estado de hipoglucemia o de hiperglucemia dependiendo de si sea menor a 70 o mayor a 110, modificando el fondo y los sonidos, generando aturdimiento y mareo en el caso de la hipoglucemia o euforia y ofuscamiento en el caso de la hiperglucemia. En el caso inverso, si el usuario mantiene el azúcar en sangre en un rango normal por un periodo de tiempo, el juego pasa al siguiente nivel, en el cual la dificultad es menor. Si el usuario sigue manteniendo la glucemia normal, accede al siguiente y último nivel, el cual es aún más controlable.

Si el usuario no logra normalizar el azúcar en sangre y su valor llega a 30 o a 500 entonces el juego se termina, simulando una pérdida de conciencia. Mediante una nueva pantalla el juego invita a los usuarios a tomar el control.

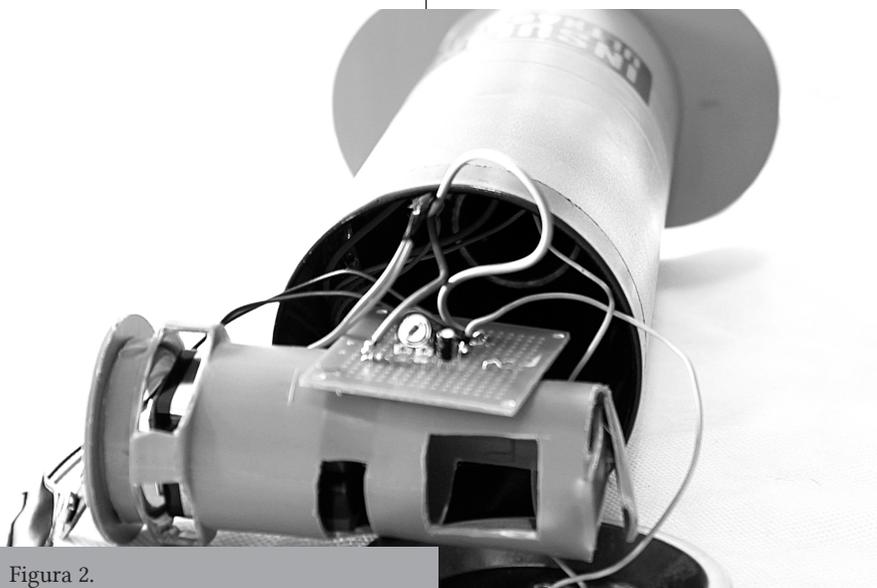


Figura 2.
Imagen del interior de la jeringa que se utiliza para interactuar.

El objetivo es disparar la cantidad de insulina necesaria a los alimentos que se visualizan en la pantalla

Reflexiones

Control se propone como objetivo hacer reflexionar a los usuarios de manera crítica sobre lo perjudicial que resulta llevar una alimentación basada en harinas y azúcares refinadas (no saludable) para el control de la diabetes en general. A sí mismo, la obra pretende generar un despertar en el usuario sobre la necesidad de mantener una alimentación consciente, para contribuir de esta forma a reducir el desarrollo de diabetes tipo 2 en la población. Para lograr estos objetivos el videojuego busca mostrar al usuario, con o sin diabetes, cómo funciona la relación Índice Glucémico – Insulinoterapia.

Se debe interactuar acostado por dos motivos: por un lado, se busca mantener atento y hacer esforzar al usuario en el momento de la interacción, haciendo referencia al tipo de tratamiento invasivo y exhaustivo que requiere la diabetes. Y por otro lado, busca que el usuario esté inmerso en la experiencia, y que los alimentos que se visualicen se le presenten impresionantes y grandiosos, como ocurre hoy en día con la publicidad. De todas formas, permite vivir esta experiencia en un entorno cómodo, que da espacio al usuario a estar acompañado, para que más allá de la incomodidad y la experiencia inmersiva que proporciona la proyección en el techo, el interactor pueda sentirse en zona de confort.

CONTROL

Se busca mostrar los productos de la industria alimentaria y los de la industria farmacéutica como bienes de consumo, dado que si bien pertenecen a distintos géneros, tienen en común que producen mercancía indispensable para la calidad de vida de quienes lo consumen, pero al estar estos destinados a la comercialización, muchas veces no es la perspectiva de la salud la que prima, sino la obtención de ganancias por parte de quienes los comercian. En el caso de los alimentos esto está más acentuado debido a las amplias opciones que existen al momento de elegir qué productos consumir. Esto genera que los alimentarios tengan una gran competencia en el campo publicitario, lo que lleva a buscar venderlos más allá de sus virtudes nutricionales.

El fondo en tonos dorados busca aumentar el efecto publicitario sobre el alimento, su forma y movimiento buscan desconcentrar al usuario de su actividad central, como ocurre en la vida cotidiana con la publicidad. Para aumentar esta sensación, el fondo se mueve en forma centrífuga, aumentando así también la sensación de velocidad y de proximidad con la pantalla.

La estética de los elementos, tanto en pantalla como del entorno físico, es una integración entre elementos de la vida cotidiana, relacionados al confort y elementos propios del ámbito del cuidado de la salud.

El videojuego pretende además trabajar la temática desde una óptica positiva y alentadora, entregando al usuario el “control” de este organismo diabético, dando la posibilidad al usuario de ser responsable de su devenir.

ANDREA HIGUERA

Créditos

- Ricardo Higuera en desarrollo electromecánico.
- Nora Ferreyra en Confección de textiles.
- Facundo Scioli Montoto como asistente electrónico.
- Lucia Brunand como asistente de programación.
- Maria Etcheverryborde en Fotografía.

Agradecimiento a mi
Familia y amigos.