

## Dermatitis



A LA INTEMPERIE

Juan José  
Millás

Creía que Naturgy era una marca de yogures y resulta que es una compañía de gas y electricidad. He aquí una forma de intrusismo lingüístico que debería estar prohibida. Acabarán vendiéndonos baterías de litio con probióticos. El caso es que como llevaba ese nombre en la cabeza, entré en una tienda de delicatessen y solicité un yogur de esa marca.

- ¿Naturgy? -preguntó el empleado con la expresión de quien piensa que le están tomando el pelo.

- Naturgy -repetí inseguro.

-Eso es una compañía de gas y electricidad, señor.

Permanecí pálido unos segundos, musité una disculpa y me fui con la música a otra parte. Me gustan los yogures para cenar. Cuando están bien bautizados, me regulan mejor el estómago porque el nombre acompaña. Yo digo Valium y me relajo, digo paracetamol y se me quita el dolor de espalda, digo anti-flogístico y me desinflamo. De muchas medicinas me basta con leer el prospecto para que su principio activo actúe sobre mi mal. Todas las noches, desde hace tiempo, mientras me tomaba mi Danone, pensaba en Naturgy y el Danone me sabía a poco. Lo que me extrañaba era no verlo en el supermercado. Acabé convencido de que se trataba de un producto especial, quizá muy caro, que solo encontraría en tiendas de alimentación exclusivas. De ahí que lo solicitara en un establecimiento de delicatessen con el que tropecé al regresar del dermatólogo para que me tratara una erupción.

-Esto es de algo que le sienta mal -dijo el médico.

Como no he cambiado mis hábitos alimenticios, supusimos que podría ser el resultado de un disgusto, pues la piel es muy sensible a los padecimientos del alma. Al abandonar la consulta, se me metió en la cabeza la idea de que, si consiguiera un yogur de esa marca tan inteligente, Naturgy, se me curaría la erupción. Entonces, para mi desgracia, averigüé la verdad. Fue un poco como cuando me dijeron que los Reyes Magos eran los padres y que el Ratoncito Pérez no existía. Dice mi mujer que podríamos contratar la luz y el gas con Naturgy, a ver si me quitan la dermatitis, pero a mí me parece que sería un modo de contribuir al malentendido.

La tecnología vinculada al juego ha sido mirada tradicionalmente con cautela. Se ha asumido demasiado el enunciado de "actividad sedentaria" a una mezcla que, en realidad, ofrece unas interesantes posibilidades de evolución y crecimiento en las dos direcciones. Desde el concepto lúdico hacia lo tecnológico y viceversa. Hoy, este horizonte es más amplio que nunca. Y seguirá creciendo, en un imparable nuevo Renacimiento.

En recientes estudios, investigadores académicos integran una visión positiva de esta unión. Y definen nuevos estilos de vida activos que incorporan un uso positivo de la tecnología, potencian la participación y las interacciones del usuario. En este sentido han apuntado diferentes plataformas de (PS, VR, Oculus Quest...). Tenemos el ejemplo del Hado, que combina realidad aumentada con sensores y movimientos corporales para potenciar la inmersión y promover la actividad física en el juego. He aquí un deporte puramente digital, en el que los jugadores no paran de moverse.

Pero la experiencia activa del juego tecnológico no es exclusiva de las consolas. La actividad física en el exterior también es susceptible de beneficiarse de la tecnología. Progresivamente, aparecen zonas urbanas como espacios gamificados que se benefician de estos aspectos transformadores: acoplan lo físico y lo virtual con objetivos lúdicos. Entornos abiertos como el de Ingress Prime promueven la participación activa de sus jugadores lanzando retos, estrategias de defensa y ataque, y construcción en realidad aumentada. Se mezclan capas físicas y virtuales de interacción.

Videjuegos como Pokemon Go o Harry Potter Wizards Unite, a su vez, han saltado hacia dispositivos móviles para generar competiciones espaciales que incluyen el uso de la perspectiva, acercamientos y alejamientos, la localización de hitos visuales y el empleo de interfaces ubicuas que soportan la experiencia inmersiva. No es ciencia ficción: es el presente.

El principio de gamificación continúa con su evolución, y desde los espacios públicos se adaptan hacia las ciudades inteligentes, incorporando actividades físicas y recreativas en la rutina digital cotidiana. Al usuario se le ofrece una capa virtual con posibilidades interactivas aumentadas. Es el caso de los gimnasios o los parques virtuales, los espacios para transeúntes gamificados o las pistas de ciclismo que incorporan capas de AR.

## OBSERVATORIO



## Gamificando Ciudades Inteligentes



Miguel A. Betancor León

*La gamificación urbana, así como los juegos digitales, emplean enfoques similares a juegos tradicionales para resolver problemas. Su objetivo sigue siendo crear mejores experiencias que involucren interacciones en entornos físicos aumentados o virtuales*

La gamificación en la ciudad tiene como objetivo promover un estilo de vida saludable a nivel físico, mental y social. Su desarrollo permite lograr vinculaciones ambientales, promover la dinamización social e integrar soluciones urbanas a este despliegue virtual. Se produce una conexión esencial con la experiencia humana, asegurando que los ciudadanos se beneficien de estas interacciones mejoradas. Y que la metrópoli resulte enriquecida con la participación activa de sus habitantes. Aspecto que defino como una 'vida digital activa'.

La gamificación urbana, así como los juegos digitales, emplean enfoques similares a juegos tradicionales para resolver problemas. Su objetivo sigue siendo crear mejores experiencias que involucren interacciones en entornos físicos aumentados o virtuales.

Este conjunto de experiencias urbanas tecnológicas pueden incluir dinámicas como la ludificación o la utilización espacial híbrida de experiencias orientadas a desafíos y sesiones de motivación utilizando elementos de juego. El núcleo central de la gamificación es la experiencia. En el nudo central no solo rigen reglas fijas para ganar o perder, sino acciones de "jugar primero", junto con los objetivos que el evento o la actividad oferta.

El potencial de las tecnologías digitales es hoy evidente, mas aún con la realidad de la Covid19 que se impone en la vida de las personas y en su ecosistema social. La clave está en la manera de usarlas. La pandemia actual nos lleva a alterar nuestro espacio urbano: y necesitamos construir una ciudad más sabia, que facilite un espacio público en positivo, con la tecnología como un recurso transformador. Caminamos hacia un modelo híbrido entre lo físico y lo virtual.

La educación, el turismo, la economía, el área de la salud y el propio ocio deberán asumir las tres R para una verdadera transformación digital: Repensar, Reimaginar y Resetear nuestra propia realidad para salir de una zona de confort sin futuro. No hablamos de matar lo analógico, lo tradicional. Antes teníamos un teléfono de disco y hoy está el smartphone: pero seguimos usando teléfonos fijos cuando es necesario. Nos comunicamos con el email, pero continuamos con un buzón en la entrada de casa. Tendremos que estar preparados para aprovechar el valor añadido que encontremos en lo digital.

Mirar el futuro es entender el presente. Las Smart Cities serán de verdad inteligentes cuando usen la tecnología para mejorar la vida de los ciudadanos. No se trata sólo de vender o comprar tecnología. Hemos estado aislados en la cuarentena pero, a la vez, más hiperconectados que nunca. De ahí la necesidad de saber usar correctamente las soluciones tecnológicas. Las ciudades inteligentes deberán centrarse en las personas, siendo la tecnología un recurso que mejora la vida en ella proyectando su espacio físico. Como dijo William Gibson, el visionario autor de Ciencia Ficción que anticipó internet o la realidad virtual antes de su eclosión: "El futuro ya está aquí, sólo que desigualmente repartido"

MIGUEL A. BETANCOR LEÓN. DOCTOR EN PSICO-PEDAGOGÍA

## LAS PALMAS HACE.. AÑOS

**15** Ocho de cada diez alcaldes de las islas capitalinas cobran más de lo que fija la Fecam

La portada de LA PROVINCIA del jueves 25 de agosto de 2005 informaba de que ocho de cada diez alcaldes cobran más de lo que estipula la Federación Canaria de Municipios (Fecam). Los responsables de los ayuntamientos de Mogán, San Bartolomé, Gáldar y Santa Brígida, en Gran Canaria, y los de Güímar, Guía de Isora, Puerto de la Cruz y Tacoronte, en Tenerife, protagonizan las mayores desviaciones. Los alcaldes de ambas islas cuestan al año 1.793.081 euros. Superan el límite fijado por la Fecam en casi medio millón de euros.



**25** Urbanismo denuncia la venta ilegal de viviendas municipales

LA PROVINCIA del viernes 25 de agosto de 1995 destacaba que el Ayuntamiento de Las Palmas de Gran Canaria ha anunciado la puesta en marcha de una serie de medidas coercitivas tendentes a detectar a los culpables de la venta ilegal de viviendas de propiedad municipal. Desde el área de Urbanismo se ha descubierto, incluso, la participación de algunas agencias de intermediación inmobiliaria. Entre las primeras medidas que se pondrán en marcha está la inmediata inspección de las viviendas del patrimonio municipal.

**50** Hoy empiezan las conversaciones de paz para Oriente Medio

La primera página de LA PROVINCIA del martes 25 de agosto de 1970 se hacía eco de que las conversaciones de paz en Oriente Medio comenzarán mañana en Nueva York, anunció hoy Gunnar Jarring, embajador de Suecia en Moscú. Esta será la primera vez que árabes e israelíes se sentarán ante una mesa de negociaciones desde 1949, un año después de la creación del Estado de Israel por las Naciones Unidas. El embajador Jarring, que reanudó hace dos semanas su mediación, dirigirá las reuniones indirectas entre Egipto, Israel y Jordania.

## Eternos adolescentes



EN VOZ ALTA  
**Carmen Pérez Novo**

En estos momentos, tengo en mis manos un artículo que habla de la andropausa e inmediatamente, por asociación, han venido a mi mente todos esos hombres, maduritos, para los que la nueva conquista afectiva -para que sea triunfante de verdad- debe tener bastantes años menos. De hecho, cuando se les pregunta por la mujer que ocupa su corazón, no hablan de calidad humana; más bien dicen: es guapa, tiene un tipazo, está muy bien dotada... tú ya me entiendes..., -y con las manos te definen las curvaturas con una precisión tal que no hace falta verla-, es muy joven, pero me sobra para dar la talla. ¿Les parece que estos comportamientos reflejan una compensación narcisista, por eso de que los hombres, muy vanidosos, necesitan estar reafirmando continuamente? ¿O

quizás se deben a que tienen un ego tan deteriorado al que urge reforzar con vitaminas, minerales, proteínas, hidratos de carbono y una sobredosis de confianza? Y, ya se sabe, la juventud suele estar sobrada de estos elementos. Además, en este mundo

*La verdad es que produce mucha pena abrir los ojos a la realidad y darse cuenta que vivimos atrapados por la oferta consumista de una falsa juventud eterna masculina*

light, donde priman la apariencia externa y el qué dirán, presentar como un trofeo a una persona mucho más joven, les hace quedar como verdaderos héroes. La verdad es que produce mucha pena abrir los ojos a la realidad y darse cuenta que vivimos atrapados por la oferta consumista de una falsa juventud eterna masculina. Pero hay que hacerlo. Porque eso de que solo ellas envejecen, que su sexualidad se desvanece antes... es algo que ya ha pasado a la historia. ¿Qué no lo creen? Pues lo siento muchísimo, porque, señores y señoritos, según andrólogos y urólogos, existe el "climaterio masculino" o "andropenia" -síndrome masculino debido a una bajada de la testosterona, la hormona masculina por excelencia- y que se caracteriza por: sofocos, dificultad para conciliar el sueño, estado de ánimo depresivo, aumento del riesgo de osteoporosis, falta de concentración, reducción del número de erecciones matinales, disminución de la libido... ¡Muy fuerte! Por eso, "eternos adolescentes", a la vista de los hechos, no les queda otro remedio que curar la chifladura y hacer caso a los especialistas. Y no estaría de más que educaran un poco ese sentimiento tan importante que es el amor. Porque éste, el amor, parte de la inteligencia y establece un nexo entre ella y los deseos. Y la otra persona, sea joven o vieja, no es solo un cuerpo, es mucho más que eso.