

RESEÑA

SERIOUS GAMES FOR HEALTH. MEJORA TU SALUD JUGANDO **Yuri Quintana y Óscar García** **Editorial Gedisa, Madrid, 2017**

Graciela Padilla Castillo: Universidad Complutense de Madrid. España.
gracielp@ucm.es

Nos encontramos ante una obra necesaria, original y súper interesante, que explica y aplica el trinomio comunicación-salud-videojuegos. Sus autores son: Yuri Quintana, director de Informática Sanitaria Global en el centro médico Beth Israel Deaconess y profesor asistente de Medicina en Harvard; y Óscar García, director académico del primer Grado en Videojuegos y Juegos Aplicados de Barcelona (ENTI-UB) y premio Silver Award en el Cure4Kids Global eHealth Challenge.

El contenido del texto es el resultado de la celebración del primer curso Serious Games for Health impartido en España en abril del 2016, en la ciudad de Barcelona. Se trata de una iniciativa académica de la Escuela de Nuevas Tecnologías Interactivas (ENTI-UB) centro adscrito a la Universidad de Barcelona, Harvard Medical School y Division of Clinical Informatics at Beth Israel Deaconess Medical Center. Ahora, gracias a la publicación del libro, por parte de Gedisa Editorial, cualquier académico, profesional o estudioso de comunicación-salud-videojuegos, puede adentrarse en los juegos aplicados en salud, gracias a esta interesante y novedosa lectura.

A lo largo de seis capítulos, que los autores llaman “cápsulas”, transitamos por la importancia de los juegos, las tendencias en salud y su conexión con juegos, las tipologías y problemáticas de los juegos aplicados a la salud, el impacto de los juegos aplicados, y el mercado de los juegos con un decálogo de recomendaciones. Los que no son expertos en la materia pueden encontrar sugestivas definiciones en el primer episodio: “A través de los serious games for health no sólo queremos aumentar el conocimiento, sino también que se realice un cambio de comportamiento sostenido en el tiempo” (página 13). A continuación, los dos expertos matizan: “Se les denomina serios porque deben comportar metas a conseguir: educar y motivar. Deben provocar cambios de conocimiento y de actitud, pero también de comportamiento (p. ej. pérdida de peso, dejar de fumar)” (p. 14).

El segundo capítulo aborda la experiencia y los trabajos de Jesse Schell: “Es un diseñador de videojuegos americano, autor, director ejecutivo de Schell Games y un profesor distinguido de la asignatura práctica de Tecnología del Entretenimiento en el Centro de Tecnología de Entretenimiento (ETC) de la Universidad Carnegie Mellon (CMU). Schell dice que cuando jugamos, al igual que cuando trabajamos, resolvemos retos. Por tanto, se trata de una actividad con una clarísima carga

competencial, pero es importante recordar que lo hacemos desde una perspectiva radicalmente distinta: ¡lo hacemos desde una actitud lúdica!" (p. 20).

De acuerdo a ello, Quintana y García dan la esencia de su libro y la importancia de estos juegos serios que proponen para la salud: "Un buen juego aplicado a la salud debe: 1) Fomentar que el usuario adquiera nuevo conocimiento sobre un asunto determinado relacionado con este campo. Para ello, es importante definir cuál es nuestra audiencia y su grado de conocimiento sanitario. Por eso, es preciso contar en el grupo con un educador. 2) Provocar cambios positivos en su comportamiento que mejoren la salud. Por ejemplo, en los juegos nutricionales tienes que combinar juegos en el ordenador y juegos en el entorno físico" (p. 28).

Otra parte imprescindible del compendio la encontramos en la quinta cápsula o capítulo, donde los autores inciden en los grandes problemas de salud actuales: el envejecimiento de la población, gastos en tareas de cuidados, número de enfermos crónicos, alcohol, glucosa, colesterol, sedentarismo, tabaquismo, sobrepeso, dietas no saludables... Los juegos y las aplicaciones pueden prevenir y disminuir las muertes y las enfermedades que son consecuencia de estas dolencias y circunstancias del siglo XXI. Asimismo, para validar estas ideas, citan al psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihalyi, que ha trabajado la relación entre la creatividad y la felicidad humanas, como profesor de psicología de la Universidad de Claremont (California).

Por todo lo anterior, podemos indicar que nos encontramos ante un texto que propone multitud de vías de investigación multidisciplinarias; presenta casos de éxito de juegos en salud, dignos de estudio; y deja interesantes perspectivas de investigación, mostrando que los juegos y los videojuegos son, de verdad, una cosa seria, que puede ayudar a enfermos, familiares de enfermos, y a cualquier ciudadano que puede enfermar, por las dolencias del mundo desarrollado del siglo XXI: alcohol, glucosa, colesterol, sedentarismo, tabaquismo, sobrepeso, dietas no saludables, que, en definitiva, provocan muertes y enfermedades que podrían prevenirse.

Graciela Padilla Castillo