

RESEÑA

<http://dx.doi.org/10.15198/seeci.2017.44.171-172>

SERIOUS GAMES FOR HEALTH. MEJORA TU SALUD JUGANDO

Yuri Quintana y Óscar García
Gedisa Editorial, Barcelona, 2017

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

Tal como figura en el preámbulo de esta obra, el contenido de este 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", de manera ingeniosa, recorreremos 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: "Un serious game es un juego aplicado, es decir, que además de entretenimiento comporta un aprendizaje. A veces, en contextos de ludificación, comporta también cambios de comportamiento" (página 13) o "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). Tras ello, Quintana y García dicen que son juegos 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)" (página 14).

En la segunda cápsula, citan a Jesse Schell, 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). Los autores refieren: "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!" (página 20).

Tras estos preámbulos ineludibles y precisos, la obra adquiere un componente más práctico, con ejemplos y experiencias reales de juegos aplicados en salud. Quintana y García dicen que los juegos deben tener un diseño motivacional, un componente de ludificación y todo tipo de superhéroes. Recuerdan la importancia del humor y cómo los payasos y profesionales del humor "son personas muy

inteligentes pues son grandes artistas de la persuasión” (página 45). Como paradigma se adentran en la creación de Super Mario, en 1985, y llegan hasta nuestros días, con Bob Esponja y su amigo Patricio. El objetivo es atraer al público, crear juegos y aplicaciones que mejoren la salud y el estado de ánimo de pacientes, enfermos crónicos, pero también, de la sociedad en general.

De hecho, una de las partes vitales del libro se encuentra 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 último, analizan y consideran algunos casos de éxito: Hubhub (plataforma para promover la salud y el bienestar entre los empleados de una empresa; incluye un plan de 24 horas al día durante los 7 días de la semana, mediante metas, incentivos y recompensas); Mango Health (desarrolla aplicaciones que ayudan a la gente a que tome adecuadamente su medicación); Kognito (ha trabajado en la prevención del suicidio y en cuestiones de motivación); Diab (se utiliza para el tratamiento de la diabetes); Re-Mission (son juegos en línea para paciente jóvenes con cáncer); y Cohero Health (ayuda a los pacientes pediátricos con medicación respiratoria), entre otros.

Esta reseña es buena muestra del interés, originalidad y pertinencia de este libro, verdaderamente recomendable y necesario. El currículum de sus autores también avala su solidez. Yuri Quintana es director de Informática Sanitaria Global en el centro médico Beth Israel Deaconess y profesor asistente de Medicina en Harvard. Óscar García es director académico del primer Grado en Videojuegos y Juegos Aplicados de Barcelona (ENTI-UB) y premio Silver Award en el Cure4Kids Global eHealth Challenge.

Graciela Padilla Castillo