



La reventa llega a los antibióticos

Las farmacias cierran este mes para protestar por los recortes y la picaresca de la reventa, habitual en la industria del fútbol o de la música, se extiende al ámbito sanitario... **Esta noticia es ficción pero, ¿Podría ocurrir en 2013?**

- Anesvad lanza Alternativa13, un juego dirigido a la sociedad en general que pretende sensibilizar acercando la realidad que viven millones de personas en el mundo que no tienen garantizado su Derecho a la Salud
- La actualidad de 2013 puede seguirse en un periódico digital mientras que quienes jueguen se enfrentarán a desafíos que afecten a esta realidad futura, siempre con la salud como eje vertebrador
- La Fundación Anesvad aporta su experiencia en cooperación al desarrollo abriendo sus documentos de trabajo y compartiendo sus procesos y conocimiento

Bilbao, 24 de marzo 2012.-Aunque la Salud es un Derecho Humano Fundamental, no todas las personas lo saben. Con el objetivo de ponernos en la piel de quien no ve cumplido ese derecho, hemos creado **www.alternativa13.com**, un juego *on line* en el que cada persona jugadora experimentará qué se siente cuando se carece de acceso a personal médico, a tratamientos, o a una atención de calidad. Una realidad que hasta hace poco parecía lejana pero que con el actual panorama de recortes, sentimos más cerca. Con todo, la realidad de los países del Sur es mucho más dramática y millones de personas en el mundo se enfrentan a diario a serios problemas para acceder a los servicios de salud.

Con este proyecto buscamos concienciar a la sociedad sobre esta realidad que en Anesvad tratamos de cambiar promoviendo y protegiendo el Derecho a la Salud. Esta es, además, una

oportunidad para explicar y acercar los retos a los que se enfrenta la población de los 19 países en los que trabajamos, además de compartir nuestro conocimiento.

Durante tres semanas, quienes decidan sumergirse en esta realidad alternativa tendrán que superar los desafíos que plantea el juego, una herramienta de aprendizaje gracias a su capacidad de simular la realidad. El proyecto parte de un nuevo medio de comunicación, el periódico Alternativa13, que nos sumerge en la realidad de 2013 en la que se agudiza la crisis y se acentúan los recortes en salud. Es en ese contexto, en el que las personas participantes tendrán que resolver más de 50 desafíos con el objetivo de sumar experiencia y ganar en conocimiento, al tratarse de un juego colaborativo.

Un juego que va más allá de lo lúdico

Un equipo de Anesvad y la artista catalana Carme Romero han desarrollado este juego *on line* que pertenece a los denominados juegos serios -*serious games* en inglés- por lo que el fin último, además del entretenimiento es transmitir ideas y mensajes. Con ese objetivo de sensibilización, quienes participen en el juego comprenderán mejor el trabajo de Anesvad ya que tendrán la oportunidad de vivir en primera persona las situaciones a las que se enfrenta. Por eso hablamos de un *pervasive game*, un juego que, a diferencia de los tradicionales que se desarrollan durante un tiempo y lugar determinados, ocurre en la vida real, con lo que es complicado distinguir entre lo que es juego y lo que es real.

Colaboraciones destacadas

La trama del juego *on line* ha contado con la colaboración de destacados periodistas de diferentes medios de comunicación. **Vanessa Sanchez, Iñaki López y Ana Urrutia** de ETB y **Azul Tejerina y Juan Carlos Otaola** de Radio Bilbao-CADENA SER, prestan su imagen y su voz a esta iniciativa de sensibilización.

El proyecto Alternativa13 se enmarca dentro de la iniciativa Conexiones improbables que, promovida por la organización c2+i, pretende impulsar procesos creativos y nuevos ámbitos de relación entre la economía, la cultura y las organizaciones sociales.