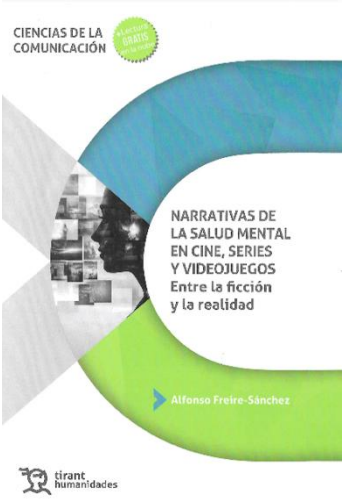
Revista de Comunicación y Salud, 2026, 16, 1-3
Editado por Cátedra de Comunicación y Salud
ISSN: 2173-1675

CC BY SA

RCyS
REVISTA DE COMUNICACIÓN Y SALUD

Reseña



Narrativas de salud mental en cine, series y videojuegos. Entre la ficción y la realidad

Autor: Alfonso Freire-Sánchez
Editorial: Tirant Humanidades
ISBN: 979-13-7038-268-1
Número de páginas: 143

Reseñado por: Maria Fitó-Carreras
Universitat Abat Oliba CEU, España

Cómo citar el artículo:

Fitó-Carreras, M. (2026). Reseña del libro: Narrativas de salud mental en cine, series y videojuegos. Entre la ficción y la realidad. *Revista de Comunicación y Salud,* 16, 1-3. https://doi.org/10.35669/rcys.2026.16.e432

La salud mental ha dejado de ser un asunto marginal para ocupar un lugar cada vez más visible en el debate público. Y, como no podía ser de otro modo, las ficciones —espejo de lo que somos y, al mismo tiempo, herramienta que contribuye a moldear cómo nos percibimos— reflejan esta realidad, incorporando personajes y tramas relacionadas con la depresión, el trauma, el autismo, la ansiedad, entre otras cuestiones.

En *Narrativas de la salud mental en cine, series y videojuegos: entre la ficción y la realidad*, Alfonso Freire-Sánchez plantea una aproximación interdisciplinar que combina narratología, semiótica, psicología clínica y sociología del estigma para analizar cómo la ficción construye, refuerza o desmonta los imaginarios colectivos sobre la salud mental.

El libro se organiza en doce capítulos que funcionan como un atlas de arquetipos. Los dos primeros abordan la representación del autismo, desde el "autista savant" idealizado de *Rain Man* hasta la caricaturización cómica de Sheldon Cooper en *The Big Bang Theory*, para matizar después el análisis con *The Good Doctor* y *Atypical*. *La ballena* desplaza el foco hacia la obesidad como expresión de un dolor psicológico —depresión y duelo—, mientras que *Sherlock*, *Dexter* y *Luther* permiten explorar, respectivamente, la tensión entre sociopatía y neurodivergencia, la psicopatía y el trauma infantil, y la construcción del antihéroe disociado y moralmente ambiguo. El recorrido se amplía al cómic con Batman, Joker y Harley Quinn como laboratorio narrativo de estereotipos clínicos y estigma social.

Es especialmente estimulante el bloque dedicado a los videojuegos y a la idea del juego como máquina de empatía: mientras una película nos hace ver la ansiedad o la psicosis desde fuera, un videojuego bien diseñado puede hacernos sentirla, poniéndonos literalmente en la piel del personaje. El autor aborda la autoficción —la propia vida de los creadores de videojuegos— como material narrativo, el trastorno de estrés postraumático desde una perspectiva de género, y la relación entre lenguaje bélico y el *game over*, cuestionando si la derrota se equipara simbólicamente al fracaso frente al trastorno.

Freire-Sánchez cierra su recorrido desmarcándose de la ficción para adentrarse en una narrativa real con un capítulo dedicado a Simone Biles, en el que examina cómo la deportista de élite ha incorporado la salud mental a la construcción de su marca personal.

En las conclusiones el autor propone una interesante perspectiva: el paso de la otredad patológica —el "loco" cerrado bajo llave del cine clásico— hacia el actual giro psiconarrativo, ejemplificado en *The Bear*, capaz de integrar el trastorno en la cotidianeidad del personaje sin reducirlo a una etiqueta ni glamurizarlo. Se agradece la mirada crítica hacia la industria y el riesgo de convertir el trauma en mercancía o en un tokenismo o cuota de "personajes diagnósticados" vacío de compromiso real.

La gran virtud del libro reside en la amplitud de su corpus, articulado a partir de un marco teórico sólido —de Foucault a Goffman—. El resultado es una lectura recomendable no solo para comprender cómo las ficciones representan la salud mental, sino también cómo contribuyen a construir los imaginarios sociales desde los que la interpretamos y cómo, al fin y al cabo, terminan hablando también de nosotros mismos.

Autora de la reseña
Maria Fitó-Carreras
Universitat Abat Oliba CEU
mfitoc@uao.es

Doctora en Comunicación (UIC Barcelona) y Licenciada en Derecho (UAB). Docente e investigadora del Departamento de Comunicación en la Facultad de Comunicación, Educación y Humanidades de la Universitat Abat Oliba CEU. Sus líneas de investigación se centran en el estudio de la publicidad en el medio sonoro y en las narrativas, la representación y la intermedialidad audiovisual. Forma parte del proyecto I+D *Escuchad.es*, dedicado al estudio integral de la industria cultural del audio digital en España, y del proyecto *Representatio*, sobre la representación de la salud mental en los videojuegos. Es miembro de la Academia de las Artes, las Ciencias y la Industria del Audio en Español. Autora del libro *La despublicidad: el branded content en la radio y el podcasting* (Tirant, 2025).

ORCID: https://orcid.org/0000-0002-0500-4006
Google Scolar: https://scholar.google.es/citations?hl=es&user=Md5fZQsAAAAJ
Research Gate: https://www.researchgate.net/profile/Maria-Fito-Carreras
Scopus: https://www.scopus.com/profile/maria-fito-carreras