

Emociones y Videojuegos.

Carlos González Tardón.

**Licenciado en Psicología, Preparando Tesis del Doctorado de Métodos de
Investigación en Psicología.**

C\ Ramón Rocafull, 94 bis, 1º 1ª, 08033, Barcelona, España

carlos@carlosgonzalezardon.com

www.carlosgonzalezardon.com

Abstract: Este artículo estudia cómo y por qué los videojuegos provocan emociones y cuáles son los efectos de esa interacción emocional para las personas. Primero hace un repaso a la historia y tendencias tanto de los estudios emocionales como de los videojuegos para después ir describiendo los distintos grupos de emociones (interés, felicidad, humor, sorpresa, ansiedad, hostilidad, asco, ira, tristeza y amor) y un ejemplo de videojuego que produce alguna de estas emociones.

Las características básicas de los videojuegos son el control de las situaciones que se presentan, la facilidad para conseguir los objetivos que nos proponemos, la inmediatez de los refuerzos y la motivación lúdica de su uso. Estas características son muy difíciles que existan en otra actividad de nuestra vida diaria por ello, el mal uso de los videojuegos puede crear serios problemas emocionales y adaptativos, sobre todo en los niños que no diferencien la realidad de la virtualidad. También se está observando un aumento de los casos de adicción en personas que se retiran de la vida real porque les es más sencillo vivir en la vida simulada.

Por otro lado su uso también puede ser muy positivo llegando a ser un laboratorio social porque al ser un lugar controlado, puede servir para experimentar y liberar las

emociones que nos acongojan, como por ejemplo un medio para encauzar la agresividad en los niños violentos (FUNK, 2002)

Lentamente se está convirtiendo en un lugar de ocio común entre padres e hijos fortaleciendo las relaciones familiares que estaban sufriendo una ruptura intergeneracional.

Palabras Clave: Emociones, Videojuegos, Efectos Psicológicos, Adaptación Social.

Introducción

Este trabajo surgió de una conversación que hace poco tiempo tuve con una amiga, que estudió audiovisuales, sobre el agotamiento de ideas y de formas estéticas en el cine. Me sorprendí a mí mismo diciendo que estaba harto del cine y que lo que me gustaba eran los videojuegos. Ella se echó a reír y mientras me miraba con cara compasiva, como el que mira a un niño que no sabe lo que dice, yo seguía divagando sobre las posibilidades de los videojuegos, la complejidad de su creación y articulación del argumento y el guión no lineal al depender del comportamiento del jugador...

Soy un jugador ocasional de videojuegos, creía que era una forma de ocio como otra cualquiera, no le daba un valor mayor del que se le da a un balón de fútbol o a las porterías cuando juegas un partido con los amigos. Sin embargo, a partir de esa conversación tuve la necesidad de mirar los videojuegos de una forma crítica, intentando poder demostrar su validez como forma de expresión, igual que lo puede ser una película o un libro o un cuadro (EDGE, 2006) (FRASCA, 2001) (LOOP, 2006).

Por ejemplo cualquier película tiene dos efectos sobre la persona que lo ve: le narra unos hechos y le provoca unas emociones. En los videojuegos está claro que hay una historia articulada, es decir, “de lo que va el juego”, lo que no se suele mirar es “lo

que provoca el juego”, es decir cómo afecta emocionalmente al jugador, excepto en los estudios realizados sobre la controversia de violencia infantil y su relación con los videojuegos (FREEDMAN, 2001) (FUNK, 2002) (LOOP, 2006) (RODRIGUEZ, 2002).

Este artículo intenta una primera aproximación hacia ese campo desde un punto de vista divulgativo y, espero, lúdico, que consiga que usted, como lector, se interese y descubra de una forma simplificada la relación de los videojuegos con las emociones de las personas.

El desarrollo del artículo será el siguiente:

- 1) Una breve definición de lo que es una emoción y los diferentes puntos de vista que han tratado el tema.
- 2) La historia de los videojuegos.
- 3) La descripción de los distintos bloques de emociones y los ejemplos de videojuegos asociados.
- 4) Una conclusión general sobre los efectos de esta “emocionalidad” dentro de los juegos

Esta investigación no es una revisión de los distintos videojuegos del mercado (no es propaganda), ni es un avance en el estudio de las emociones, sencillamente es una forma de mostrar que los videojuegos nos afectan y de qué manera, por medio de ejemplos de videojuegos actuales que se pueden conseguir en cualquier tienda e incluso en los supermercados o quioscos.

Definición e Historia de la Emoción

Cada teoría sobre las emociones ha propuesto una definición distinta del término, pero en este artículo utilizaremos la propuesta por Lang que define la emoción como un proceso

de respuesta de tres sistemas distintos: el sistema cognitivo (las vivencias subjetivas, las experiencias pasadas, el aprendizaje...), el fisiológico (la respuesta cerebral, el sistema límbico, la tasa cardiaca...) y el motor (expresiones de la cara, conducta de huida...), ha sido elegida esta definición porque es un intento de integrar las distintas propuestas que se han realizado a través de la historia del concepto de emoción.

La emoción es una respuesta afectiva, con una duración muy corta, que está relacionada con el estado psíquico o social de la persona que afecta a los tres sistemas anteriormente explicados.

Los estudios sobre la emoción han tenido varias corrientes de investigación que han llegado hasta nuestros días: la primera son las *teorías evolucionistas*, cuyo fundador fue, evidentemente, Charles Darwin. Durante sus viajes, observó cómo los animales (especialmente los primates) tenían un extenso repertorio de emociones, y que esta manera de expresar las emociones tenía una función social, pues colaboraban en la supervivencia de la especie, por tanto, teniendo una función adaptativa.

Esta corriente ha prestado especial atención a las manifestaciones faciales de la emoción, ya que la consideran fundamental para la experiencia subjetiva; es decir, consideran que la emoción viene dada por la expresión facial y, por tanto, si realizamos el gesto facial de la tristeza nos provocaremos esa emoción. Otras líneas de investigación estudiaron la utilidad de las emociones, sobre todo como motor de la motivación.

Posteriormente, Freud también investigó las emociones y comenzó con las *teorías psicodinámicas* de la emoción. Creía que las emociones son las productoras de los recuerdos reprimidos y éstos de los trastornos psicológicos. Por lo tanto, las emociones serían el medio que tienen las personas de reprimir situaciones traumáticas.

Otros investigadores de esta línea dan a la emoción un cariz instintivo que surge del inconsciente y que es acompañado de expresiones faciales y comportamientos reflejos.

Por su parte los *conductistas* también estudiaron las emociones. Watson desarrolló la teoría de que las emociones eran innatas, básicamente reflejos, pero que se podían modificar por medio del aprendizaje y por lo tanto se podían modular.

Posteriormente Skinner rechazó la existencia de las emociones, ya que creía que eran constructos ideados para justificar nuestras acciones (sobre todo las malas acciones). Opinaba que las emociones sólo existían porque la sociedad nos educaba para que creyéramos en ellas, por lo tanto consideraba que todos los trastornos emocionales se podían evitar por medio de la educación.

Otras investigaciones se centraron en la *psicofisiología* implicada en el acto emocional. Postulaban que los cambios fisicoquímicos son los que provocan las emociones y no al revés, por lo tanto, las emociones son reacciones totalmente orgánicas sin intervención del pensamiento. Sus investigaciones tratan de encontrar las estructuras cerebrales que intervienen en el proceso emocional y lo producen.

Para finalizar con este breve repaso, se encuentran las *teorías cognitivas*. Los investigadores de esta tendencia consideran que las emociones son consecuencia de los procesos cognitivos, como la atribución de significado a una situación, la elaboración de recuerdos y vivencias... Entre los estímulos externos y las emociones existen una serie de procesos mentales que indican qué emoción debe la persona sentir, es decir, las emociones no dependen de los acontecimientos sino de la interpretación subjetiva de esos

acontecimientos. También presentan la idea del *arousal*, que es una activación difusa del sistema cognitivo necesaria para que se produzcan las emociones.

Para ampliar información pueden consultar (CASTILLA DEL PINO, 2000), (FERNANDEZ-ABASCAL & PALMERO, 1999), (PALMERO & FERNANDEZ-ABASCAL, 1998) o (SCHERER & ECKMAN, 1984) entre otros.

Definición e Historia de los Videojuegos

La definición de qué es un videojuego es compleja (veasé por ejemplo (FRASCA, 2001b)); en este artículo un videojuego es definido como todo programa con un objetivo lúdico que se puede utilizar en una videoconsola o en un ordenador.

Sobre el nacimiento de los videojuegos existe mucha controversia, la referencia más antigua sobre el primer videojuego suele estar otorgado a T. T. Golssmith y E. R. Mann que crearon en 1947 un simulador de lanzamiento de misiles para el ejército de los EE.UU.. Evidentemente era un proyecto militar por lo que crea dudas a la hora de catalogarlo como videojuego, ya que no tenía un objetivo lúdico.

Existe un mayor consenso en otorgarle el mérito a A. S. Douglas que en 1952 creó *Noughts and Crosses*, es decir un juego de las tres en raya, como tesis doctoral dentro del programa de interacción humano-computador de la Universidad de Cambridge.

Otras referencias bibliográficas sin embargo citan como el primer juego a *Tennis for Two*, de B. Nighinbottham, uno de los constructores de la bomba atómica, el juego consistía en dos barras que representaban a los jugadores y una pelota, el objetivo era conseguir que la pelota llegara al otro extremo de la pista.

Otros especialistas, sin embargo, creen que el primer videojuego fue creado en el Instituto Tecnológico de Massachusset (MIT) por S. Russell en 1962, el *SpaceWar!* Que consistía en dos naves intentándose matar la una a la otra.

Aunque haya una gran controversia sobre el tema de quién es el padre del primer videojuego de la historia, sí podemos observar un denominador común entre los precursores de este tipo de programas, no eran jóvenes “freak” encerrados en su casa. La competencia por haber creado el primer videojuego queda entre una investigación militar, la tesis doctoral de un alumno del grupo de investigación de interacción humano-computadora de Cambridge, uno de los constructores de la bomba nuclear o un investigador del MIT, una dura lucha entre contendientes de alta categoría.

Posteriormente a estos inicios, el desarrollo de los videojuegos salió de los laboratorios para convertirse en uno de los sectores industriales que más beneficios obtiene en la actualidad.

El paso para convertirse en un sector industrial lo dio N. Bushnell que fundó la compañía *Atari* en 1972. Tres años más tarde crearía la primera consola que se llamaría *Atari Pong* en la que se podía jugar a un juego idéntico al *Tennis for Two*, pero al sólo poderse jugar con ese juego no tuvo muy buena acogida entre la población. En 1976 dos programadores de Atari S. Jobs y S. Wozniak crearon un clásico entre los videojuegos llamado *Breakout* (que posteriormente crearía la saga de *Arkanoid*), que es el juego de romper ladrillos por medio de una pelota y una barrita, siendo una evolución del *Pong* para que pudiera jugar una persona sólo. Dos años después Jobs y Wozniak dejaron Atari y fundaron la empresa de ordenadores Apple.

En 1977 Atari lanzó la primera consola en la que podías cambiar de juego, la *Atari 2600*, siendo la más vendida hasta los años noventa, cuando fue destronada por la marca japonesa Nintendo, y a partir de allí se unieron Sega, Sony, Microsoft...

El desarrollo de los juegos para ordenador estuvo muy ligado a su expansión dentro de los hogares para consumo doméstico durante los noventa, por medio de las compañías Amstrand, Spectrum, IBM...

Con este breve recorrido histórico (para más información pueden ver (BELLS), (JUUL, 2001) o (PÉREZ QUINTANAR)), aparte de poner en antecedentes al lector y hacer una breve síntesis del comienzo de lo videojuegos, pretendo subrayar que los videojuegos son producto de un campo de investigación serio aunque comúnmente ninguneado. En cada proyecto para crear un videojuego se invierten millones de dólares y exige la participación de cientos de especialistas. Actualmente incluso directores de cine de reconocido prestigio están implicándose en la creación de videojuegos, como Steven Spielberg, que actualmente está desarrollando tres juegos, Peter Jackson, que intenta crear una película interactiva, o David Lynch, aunque su proyecto ha sido anulado. También hay un movimiento inverso, la industria del cine esta captando ideas creativas de los videojuegos para adaptarlas a la gran pantalla, como son las películas basadas en juegos (Mario Bros, Resident Evil, Tomb Raider, Silent Hill, Doom..., que no han cumplido en la mayor parte de los casos con las expectativas) o los proyectos cinematográficos en los que están participando programadores de videojuegos, como es el caso de American Mcgee que está adaptando al cine un videojuego suyo, *Alice* (<http://www.gamespot.com/pc/action/americanmcgeesalice/>) (Electronic Arts, 2000), y el

guión de un juego que aún no ha desarrollado, *Oz*, para la productora de Walt Disney y Buckenheimer (Realizadores de piratas del Caribe...).

Emoción-Videojuego

En este apartado del artículo presentaré cada una de las emociones básicas, cómo se definen y qué efectos tienen sobre las personas. A continuación intentaré desentrañar cómo los videojuegos provocan dichas emociones, utilizando un ejemplo. Todos los juegos utilizados estarán conectados a sus páginas web para que puedan observar capturas de pantalla (fundamentales para entender las explicaciones de los juegos) y las que pueden obtener más información.

La elección de cuáles son las emociones que existen es controvertida, hay multitud de modelos, he intentado abarcar el mayor número posible de categorías.

Interés:

Es una emoción que nos guía hacia las novedades y la exploración, también se le suele denominar curiosidad. Tiene un efecto placentero y nos hace concentrar nuestra atención sobre el objeto externo que nos la haya provocado. Esta emoción está muy relacionada con la motivación, muchos modelos no la consideran una emoción en sí.

Los videojuegos provocan interés porque en caso contrario nadie “perdería el tiempo” jugando con ellos, no hay nada que dure menos que la paciencia de un jugador con un juego aburrido, ello es debido a que el hecho de jugar está unido a momento de diversión, la antítesis del aburrimiento.

La forma de generar interés en los videojuegos habitualmente es a través de los gráficos, la historia y/o por el tipo de juego. Un ejemplo muy peculiar es “ELECTROPLANKTON” (<http://electroplankton.nintendo-europe.com/>) publicado en el

año 2006 para la consola Nintendo DS, ha sido un desarrollo de Toshio Iwai un artista multimedia muy reputado en Japón. El objetivo principal de este juego es crear música por medio de la interacción con seres simulados en la pantalla. Es un claro ejemplo de una aplicación de las investigaciones de Vida Artificial ya que por medio de reglas sencillas se pueden crear multitud de “canciones” diferentes. Por qué nos provoca interés este juego, la razón es su simplicidad y la posibilidad de ser creativos sin necesidad de alardes técnicos, cualquier persona puede hacer magníficas obras musicales y visuales sólo utilizando el lápiz táctil.

Las combinaciones de música con imágenes minimalistas de colores y formas provocan en el jugador un placer estético que lo cautiva.

Felicidad:

Dentro de ella se encuentran agrupados otros términos como alegría, contento... Se suele definir como la emoción que se siente al conseguir un objetivo o satisfacer una necesidad, ya sea básica o compleja.

Sentir esta emoción está muy relacionado con efectos recuperativos tanto morales como físicos, también disminuye el estrés y aumenta nuestra percepción subjetiva de bienestar y seguridad. Interviene en los mecanismos de aprendizaje, ya que una actividad que nos produzca alegría tiende a ser repetida frecuentemente para aumentar nuestro bienestar, es decir, es la forma de reforzar las conductas.

Esta emoción también es esencial para poder jugar, la necesidad de que dicho comportamiento te refuerce (WOOD, 2004), te haga “pasar un buen rato”. El método básico para conseguirlo es el siguiente: te ponen un objetivo, parece difícil de conseguir... pero al final lo consigues, en una demostración de capacidades superiores al

resto de los mortales, por lo que saltas de alegría. Parece simple, incluso cómico, pero es el mecanismo esencial para que cualquier hecho te refuerce. La forma de conseguir que sea difícil lograr un objetivo, sin llegar a ser imposible, se realiza por medio de las *Curvas de Dificultad*, sirven para que el juego tenga una dificultad suficiente y te exija unas ciertas capacidades para considerarlo un reto, pero sin llegar a ser “imposible de conseguir” y tires el juego por la ventana.

Esto es fundamental en todos los desarrollos porque un programa que no te suponga un reto deja de ser interesante al poco tiempo de jugar y lo que se espera de un juego es que “te enganche”; si consigues un juego hacerte feliz volverás a jugar y no sólo eso, te comprarás el próximo que salga.

Un ejemplo de este tipo de juego son los juegos de estrategia deportiva, yo utilizaré el ejemplo de “LMA MANAGER 2007” (<http://es.codemasters.com/lma2007/index.php>) creado por Codemasters en el año 2006, En él encarnas al entrenador-manager de un equipo de fútbol, de una de las ligas más importantes del mundo, en su afán de conseguir ganar ligas, copas, fama... El objetivo primordial, como en la vida real, es ganar partidos por medio de la planificación de una táctica, el calendario de entrenamiento, eligiendo el mejor once inicial, comprando nuevos jugadores... Los partidos no los juegas tú sino que lo simula el ordenador. Lo curioso es que precisamente esa falta de control sobre el desarrollo real del juego te provoca un estado de expectativa constante de si ganarás o perderás y, claro, cuando juegas contra un equipo grande y marcas un gol lo consideras como un logro personal y por ello te alegras y te sientes mejor, se produce la emoción de felicidad; en caso de que

te lo marquen a ti el sentimiento va desde “son unos inútiles” a “el ordenador hace trampas”, todo para salvar nuestra autoestima.

Humor:

Relacionado con la percepción de una dosis de absurdo en una situación o historia, también puede estar provocado por cosquillas, sustancias (como cannabis, alcohol...) o como reflejo de la risa de otra persona.

Esta experiencia está unida a una sensación altamente placentera y a una relajación total del organismo, la “flojera” de la risa, disminuye la sensación de malestar e incluso la percepción del dolor, por ello se aplica en ciertos hospitales con el nombre de risoterapia.

La percepción de lo absurdo puede ser provocada o sin querer. Los momentos en los que más te ríes en un juego suele ser cuando encuentras un error, siempre y cuando a) sea a tu favor y b) no sea muy a menudo. Un ejemplo es si estás en un juego de fútbol y tiras desde el centro del campo y el portero está fuera de cámara, o está en la portería pero no lo coge aunque pasa muy despacio a su lado, habitualmente, por lo absurdo que es, te sueles reír.

Otra forma de conseguir que te rías es a través de la historia, un ejemplo muy claro es el juego “7th Sins” (<http://www.7sins-game.com/>) desarrollado por Monte Cristo en el año 2005. Este es un juego para adultos, con contenido sexual explícito. Es un juego en el que el personaje con el que juegas se ve en la pantalla, los denominados videojuegos de tercera persona. El objetivo es ser malo (de ahí su nombre, los siete pecados) robando, destrozando cosas, meando en las macetas de tu trabajo o acostándote con todas las mujeres que puedas. El interés que suscita en los jugadores está en poder

hacer todos estos comportamientos “no deseables”, o mejor dicho “deseables pero mejor no hacerlos”, aunque sin miedo a las consecuencias. Las situaciones propuestas al ser tan rocambolescas te producen risa, sobre todo las eróticas, por ejemplo tener relaciones sexuales con la mujer de tu jefe en la oficina de este último, ya que este juego busca más la sátira que el realismo, vean la página web de este videojuego y lo entenderán de inmediato.

Sorpresa:

Es una emoción que se desencadena muy rápidamente y se suele convertir a continuación en otra, por ejemplo ansiedad, ira o interés, puede producirse tanto por motivos externos como internos, como los pensamientos.

Los efectos sobre el organismo es la liberación inmediata de todas las tareas que se están realizando, tanto mentales como físicas, y la preparación de los sistemas perceptivos para recibir las señales que te rodean; ello es necesario para poder afrontar cualquier situación repentina o inesperada que se nos presente.

El juego que utilizaré en este apartado es el “HALF LIFE 2” (<http://www.half-life2.com/>) (Valve, 2004). Este juego tiene un punto de vista de primera persona, en él tienes que ir pasando las misiones que se te presentan para conseguir liberar a la humanidad de un tipo de dictadura a la que está sometida, para conseguirlo es necesario la obtención de objetos pero sobre todo eliminar al mayor número posible de enemigos, tiene una ambientación futurista.

Las pantallas están repletas de enemigos con formas grotescas que aparecen en los momentos menos esperados. Las sorpresas son mayúsculas cuando, por ejemplo, estás andando por un callejón en penumbra y caen del techo diez o doce arañas que te intentan

atacar o cientos de mutantes-alienígenas que acaban de romper la puerta por la que pretendías pasar, consiguiendo asustarte. La forma de conseguirlo es igual que en la vida real: el juego crea una activación fisiológica no específica por medio de la banda sonora y los escenarios que fluye hacia el susto cuando aparece un bicho horrible que se lanza sobre ti haciéndote saltar del asiento, ya que no te esperabas su aparición.

Ansiedad:

Es sinónimo de miedo, angustia, temor o tensión. No existe una definición clara pero es la sensación que se tiene cuando se percibe la posible existencia de un peligro, amenaza o estímulo adverso, ya sea que se pueda producir en poco tiempo o a largo plazo. Esta emoción produce una activación de todos los sistemas perceptivos y motores, es una preparación del organismo para reaccionar ante el peligro que se avecina. Puede ser producido tanto por situaciones externas como internas de la persona.

Cuando la ansiedad se convierte en un estado continuo del organismo se produce la situación de estrés, este estado provoca una degradación del organismo por el grado de activación sostenido en el tiempo.

La ansiedad es una emoción muy común dentro de los videojuegos, desde las persecuciones de los fantasmas en el juego del comecocos hasta los momentos en los que vas perdiendo un partido, en un juego de baloncesto. Para ejemplificar como un videojuego produce esta emoción utilizaré “UNREAL TOURNAMENT 2004” (<http://www.unrealtournament.com/ut2004/>) (Epic, 2004), es un juego desde el punto de vista de primera persona. La situación básica que te presenta es un escenario cerrado en el cual tú te adentras y de uno a cinco jugadores más. El objetivo habitualmente es conseguir llegar a aniquilar a otros jugadores el número de veces que te indica la misión,

el que consiga matar lo suficiente gana. Cada jugador tiene un número infinito de vidas, por lo tanto, si te matan apareces a continuación en otro lugar del escenario sin armas, recoges armas e intentas matar a tus rivales. Los escenarios suelen ser bastante constreñidos por lo que el combate es continuo, mientras que tú estás siguiendo a un rival puede que otro te esté disparando por la espalda.

Al resucitar constantemente, consigues que nunca sepas por dónde va a aparecer alguien disparándote y más que eso, el juego se convierte en un “corre, dispara, corre, esquiva misiles, salta, dispara...” a una velocidad vertiginosa en partidas que suelen durar de 5 a 7 minutos. Es necesario mantener constantemente la concentración en la partida para que no te maten y, como en cualquier momento otro jugador que acaban de eliminar puede aparecer a tu espalda y eliminarte, llegas a un estado de paranoia total, intentando mirar para todos lados lo más rápidamente posible. Esto provoca un ritmo de juego vertiginoso que genera una gran ansiedad por miedo a que te maten, por la necesidad de conseguir armas, por el constante movimiento para que no te localicen, por “creo que algo se ha movido ahí abajo”...

Espero con este texto haber plasmado de la forma más vívida posible la sensación de estar jugando al Unreal Tournament 2004, no apto para cardiacos.

Hostilidad:

Se define como los sentimientos negativos hacia otros por la percepción de que puede realizar comportamientos que produzcan efectos perjudiciales para la persona que siente esa hostilidad. Puede provocar episodios de agresividad pero de una forma más controlada que cuando se siente ira.

Esta emoción suele aparecer cuando una persona percibe que otra puede bloquearle la posibilidad de lograr un objetivo o necesidad. Es adaptativo y necesario para la supervivencia de los organismos, en especial cuando se produce competencia por recursos.

Sobre la hostilidad presentaré el juego “CONDEMNED: CRIMINAL ORIGIN” (<http://www.condemnedgame.com/>) (Sega, 2005). En él somos un agente del FBI que persigue a un asesino en serie, por una ciudad de Nueva York plagada de personas que se han vuelto violentas por una causa desconocida. El punto de vista es primera persona y los escenarios son laberínticos edificios tremendamente claustrofóbicos y oscuros, siendo el único punto de luz el que iluminas con tu mínima linterna. Esto genera una sensación de desasosiego constante ya que no puedes controlar lo que pasa en toda la pantalla, unido al hecho de que sabes que puede haber en cualquier lugar una persona con un hacha o un tubo de metal con cara de desquiciados, ello propicia que ataques de forma violenta a todo aquello que se mueva, o que parezca que se puede mover. Además, habitualmente las armas son cuerpo a cuerpo como tablas arrancadas de las paredes, tuberías del agua o hachas, lo que produce una sensación aún mayor de hostilidad hacia los personajes que salen pues tienes que esperar a que se acerquen o acercarte tú a ellos, eliminando la sensación de seguridad que produce poder disparar desde lejos.

Es un juego interesante pero a la vez tremendamente inquietante por la violencia de su desarrollo y por la sensación de desprotección que genera.

Asco:

Está implicada en las conductas tanto de huida como de rechazo. Sirve para alejarnos de los peligros o de las situaciones que pueden causarnos algún perjuicio.

Esta emoción no está muy explotada dentro de los videojuegos ya que, como dice la etóloga Laura Salas (Comunicación Personal, 2006), “los videojuegos implican que actúes y estés, mientras que el asco provoca sentimientos negativos y de huida, por lo tanto no puede ser utilizado ya que la gente no jugaría”, aún así existen ciertos juegos que aunque no sea la parte fundamental generar asco sí que se apoyan en este tipo de reacción emocional, para atraer al público, igual que lo hacen las películas de miedo o gore.

Un ejemplo claro es “SILENT HILL 4: THE ROOM” (<http://www.silenthill4.net/>) (Konami, 2004). Este es un juego de terror en tercera persona cuyo objetivo principal es sobrevivir, tiene muchos puntos en común con las películas de terror japonesas, tanto en el estilo, la banda sonora, como en el guión... En él encarnas a una persona que se encuentra encerrado en su casa pero no entiende por qué. A través de varias apariciones de seres extraños se crea una puerta hacia una realidad paralela... El punto fuerte de este juego es su apartado sonoro y su música ambiental que genera una situación de alta tensión emocional (EDGE, 2006c), unido a una sensación de impotencia ante los acontecimientos que ocurren, ya que muchos de los fantasmas que aparecen no se pueden eliminar y están constantemente agredirtiéndote, hacen que el jugador esté en un constante estado de necesidad de huida y agonía para intentar salvar la vida de su personaje. Por experiencia propia, consigue provocar ganas de apagar el juego y olvidarte de él en el fondo del armario.

Ira:

Es la emoción que aparece cuando la persona percibe subjetivamente que el camino para conseguir un objetivo o satisfacer una necesidad se encuentra bloqueado, se diferencia de la hostilidad en que la última es la percepción de que algo pueda bloquear ese camino,

mientras que la ira se daría cuando ya está bloqueado sin remedio. Es un sentimiento muy intenso negativo que puede llegar a producir episodios de violencia incontrolada. Cuando se produce esta emoción el organismo moviliza y mantiene la activación fisiológica en altos niveles por medio del aumento de la tasa cardiaca y una descarga masiva en el sistema nervioso central. Por ello produce un rápido agotamiento de la energía al poco tiempo. Es un método de enfrentamiento hacia una frustración.

Esta emoción es bastante corriente en los videojuegos, sobre todo en aquellos que sean altamente competitivos. El videojuego que presentaré en esta sección es el “COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO” (<http://www.cs-conditionzero.com/>) (Valve, 2004). Es un juego cuyo punto de vista de primera persona y el objetivo es eliminar a todos los contendientes. El juego está polarizado en dos equipos, los terroristas y los grupos especiales anti-terroristas, hay multitud de misiones, como salvar a rehenes, colocar bombas..., es similar al juego presentado antes, Unreal Tournament, con la diferencia de que los equipos son cooperativos. Este juego provoca ira porque indica claramente quién te ha matado, de esa manera sabes quién te ha impedido conseguir tu objetivo y puedes focalizar tu furia.

Pueden ver un ejemplo de una reacción de un jugador utilizando este juego en la siguiente página: <http://www.youtube.com/v/t7BWd06vQMI>

Tristeza:

Es una emoción negativa relacionada con eventos no placenteros que le han ocurrido a la persona. Habitualmente suele tener relación con no haber conseguido un objetivo deseado. La diferencia de la tristeza con la ira es que mientras la primera se centra en la pérdida del objetivo la segunda se centra en el motivo de la pérdida.

La tristeza suele provocar una disminución de la capacidad de atención al ambiente externo por estar concentrada en eventos internos, también suele provocar la disminución de las conductas de evitación o de gratificación.

“FIFA 07” (<http://fifa07.ea.com/>) (EA Sport, 2006) es un juego de fútbol en el que eliges a tu equipo favorito entre las 19 ligas existentes e intentas ganar partidos y llevarle a ser campeón, para conseguirlo tienes que jugar los partidos además de fichar, contratar patrocinadores, hacer entrenamientos...

Parte con ventaja respecto a otros juegos para provocar la tristeza porque a la gente que le gusta el fútbol, y sobre todo aquella que es forofa de un equipo concreto, ya tiene establecido un vínculo emocional con dicho equipo por lo que las reacciones emocionales ante la victoria o la derrota están muy bien establecidas previamente.

El componente interactivo añade que te identifiques aún más con el equipo ya que has sido tú el que has fichado a los jugadores, has hecho la táctica... No es raro ver a gente llorando en los campos de fútbol cuando su equipo pierde, por ello cuando juegas un Barça-Madrid y pierdes puedes sentir tristeza, puesto que aunque no pierde tu equipo de verdad esta perdiendo su representación virtual.

Aún así es una de las emociones que más está costando producir por medio de un videojuego. Como declara David Cage (EDGE, 2006a), un desarrollador de videojuegos muy reputado, considera que el objetivo principal de esta industria para los próximos años es conseguir que los jugadores puedan llegar a llorar mientras juegan..

Amor:

También agrupa varias categorías o rangos, va desde el amor pasional (el enamoramiento) hasta el amor amistoso (el cariño), también suele estar incluido en esta

categoría todos los sentimientos derivados de la sexualidad y el erotismo. Esta emoción puede ser producida en momentos de amor apasionado, sentimientos de ser entendido y valorado, etc.

Fomentar este sentimiento siempre ha tenido un claro objetivo: capturar a las mujeres que habitualmente no han estado muy interesadas en jugar con videojuegos (EDGE, 2006a), (EDGE, 2006b) (JANÉ, 2006) (WRIGHT, 2001). El primer videojuego que consiguió atraerlas masivamente fue “LOS SIMS” (<http://thesims.ea.com/>) (Maxis, 2000), que, aparte de ser el videojuego más vendido de todos los tiempos, consiguió que el sesenta por ciento de sus jugadores fueran mujeres (THOMPSON, 2003). En él creabas una casa y una familia y el objetivo principal era interactuar socialmente y escalar en la vida social de la comunidad. “LOS SIMS 2” (<http://thesims2.ea.com/>) (Maxis, 2004) iban un paso más allá y además de tener una familia podías reproducirte y morir, pudiendo hacer un clan familiar que durara generaciones. Los efectos que producen estos programas en la personas son muy variados y hay multitud de artículos sobre el tema (FLANAGAN, 2003) (FRASCA, 2001a) (SICART, 2003) (puede ver un resumen en (GONZÁLEZ TARDÓN, 2006a)).

Aún así la sensación de afectividad hacia los personajes, desde mi punto de vista, era más bien pobre. Ello es debido a que el punto de vista era lejano a nuestro personaje y además al poder cambiar de personaje constantemente, perdías la posibilidad de irte identificando con alguno en concreto, por lo que aunque servía como laboratorio social, no te encariñabas con los personajes.

Esto es muy diferente en los juegos de mascotas virtuales. Existe una larga tradición de mascotas virtuales, desde “Tamagochi (<http://www.tamagotchieurope.com/>)

(Bandai, 1996) hasta “PETZ 5” (<http://petz.ubi.com/>) (Studio Mythos, 2002). Actualmente ha supuesto una revolución en las consolas portátiles “NINTENDOGS” (<http://nintendogs.com/>) (Nintendo, 2005), que se ha convertido en el juego más vendido de su consola Nintendo DS con 590.000 unidades vendidas en España desde su lanzamiento, teniendo un 45% de jugadores que son mujeres (EDGE, 2006b).

En él compras a un cachorro simulado, puedes elegir entre muchas razas como pastor alemán, boxer o huski siberiano y le tienes que enseñar a que realice acciones como sentarse, acostarse... por medio del reconocimiento de voz que lleva incorporado esta consola. También puedes jugar con él con una pelota o un disco.

La forma de conseguir un vínculo emocional con él es por medio de los estados emocionales que simula el perro, es decir, cuando tú le llamas él se acerca y se pone contento, pone cara de placer cuando lo acaricias... También es muy importante que sean siempre cachorros, hay múltiples investigaciones dentro de la psicología que indican que las proporciones de las crías son un resorte genético a cierto tipo de acciones afectivas, como la protección, el cariño... y que te hacen decir: “Pero mira que monos son”.

Otro factor importante respecto al vínculo emocional es el hecho de que son animales que viven en tiempo real, es decir, aunque tú apagues la consola, el animal sigue “viviendo” dentro de ella y tienes que encenderla cada cierto tiempo para darles de comer y de beber, en caso de que no lo hagas, aunque no se mueren, se “enfadan” contigo ignorándote o haciendo gestos de enfado con la cara.

La responsabilidad hacia el animal, la simulación de estados emocionales y la reactividad hacia tus acciones crean la sensación de estar ante un ser “real” y emocional y, por lo tanto, tu sistema empático se activa haciendo que te alegres cuando él mueve la

cola y ladra, te preocupes cuando le haces daño o no le has dado de comer y le tengas cariño cuando muestra acciones afectivas hacia ti, como lamer tu representación en la pantalla (GONZÁLEZ TARDÓN, 2006b).

Conclusiones

Como hemos podido observar en el apartado anterior, los videojuegos producen el total de las emociones que posee el ser humano y además un único videojuego puede conseguir que sientas más de una emoción.

El hecho de producir emociones es debido a la empatía del jugador, que consigue que la persona se implica e identifica (NUTTALL, 1999) con lo que sucede en la pantalla, produciendo un proceso inmersivo (GONZÁLEZ TARDÓN, 2006b). Conseguir fortalecer esa identificación e implicación emocional es uno de los principales objetivos de los desarrolladores de videojuegos (EDGE, 2006a) (SCHIESEL, 2005) (LOOP, 2006) (SCHIESEL, 2005) ya que de esa forma dejan de ser un juego para convertirse en una experiencia vital, una experiencia emocional tan natural como las que se realizan en el mundo real.

Esto puede llevarnos, a través de los juegos en red, a poder mantener relaciones sociales reales con personas que se encuentren a cientos de kilómetros, como las bodas que se han realizado virtualmente en los juegos de rol online (TURKLE, 1997). Tim Guest (GUEST, 2006) presenta el caso de un padre divorciado que el principal contacto con sus hijos era a través de videoconferencia, después probó a utilizar los juegos de red y afirma: “Mi hijo y yo nos hemos acercado mucho a través de los juegos” y “Me ofrecen tiempo de calidad que de otro modo no tendría. Estoy cuidando de mis críos online como si estuviera allí”. En este mismo artículo, que se llama “Jugar Juntos”, Guest afirma que

el 30% de los padres de Inglaterra, en enero del 2006, juegan a videojuegos con sus hijos y que dos tercios de ellos creen que los juegos han unido a su familia. Esto no es un dato extraño considerando, por una parte, que el 22,3 % de la población mayor de 6 años en Reino Unido juega a videojuegos (GÓMEZ & ABRIL, 2006) (por un 10,3 % en España) y la importancia de compartir los momentos de ocio entre padres e hijos para el estrechamiento de las relaciones familiares. Es posible que el uso de los videojuegos sea de vital importancia en el futuro para conseguir un punto de encuentro familiar perdido en los últimos años.

Desde otro punto de vista, actualmente la sociedad está muy interesada en “La inteligencia emocional”, el auge de los libros de autoayuda, las terapias gestálticas del “feel good” que se basan en encontrarse a uno mismo y a aprender a expresarnos emocionalmente ante la represión de la sociedad que vivimos. Los videojuegos se han convertido en un lugar para expresarse sin miedo a las repercusiones. Una persona me comentaba que cuando llegaba a casa de trabajar se ponía a jugar a los videojuegos una o dos horas para descargar todo el estrés y las frustraciones de su trabajo y su vida en general. Esto también se ha observado en los niños agresivos que expresa su agresividad a través de los videojuegos (FUNK, 2002) en vez de hacerlo en su vida diaria.

Pero esto es un arma de doble filo, el problema de los videojuegos es que las emociones que provocan son muy fuertes y muy constantes por lo que pueden llevar estados emocionales desequilibrados, sobre todo si hay una predisposición hacia ellos. El problema es que se pueden provocar episodios de gran sufrimiento emocional con su uso, por ejemplo los casos de depresión reportados en Japón cuando se le moría a un niño su Tamagochi (ORTIZ, 1997), llegando a producir escenas extremas similares al caso del

niño que pueden observar en este video:

<http://www.youtube.com/v/GwOv0xg31nk&autoplay=1>

Primero se desquicia porque no se carga el juego, posteriormente tiene un ataque de euforia cuando consigue jugar y un ataque de ira y tristeza con lloros cuando pierde. Es un comportamiento totalmente patológico el que observamos, muy similar a los que se producen en las personas que sufren algún tipo de adicción, incluso muchos de ustedes pensarán que estas imágenes no son reales sino que son un montaje por lo extremas que son.

Siguiendo con este tema, al encontrar un lugar artificial para expresar las emociones, si la persona no tiene la suficiente madurez para entender que es artificial, se puede aprender patrones de reacciones emocionales que son poco adaptativas en el mundo “real”. Esto ha sido la base de todas las investigaciones sobre la posible relación entre la agresividad de los niños y el uso de videojuegos violentos (FREEDMAN, 2001) (FUNK, 2002).

Las emociones son una parte muy importante del motor del aprendizaje, siendo la forma de reforzar o extinguir conductas. Si, por ejemplo, en un juego ante la adversidad se premia la violencia, es decir, por medio de la violencia se consiguen los objetivos, un niño que no tenga la suficiente madurez emocional puede llegar a fijar esta relación, pudiendo creer que el uso de la hostilidad es la reacción óptima ante situaciones difíciles. Esto puede hacer que el niño reaccione de forma incorrecta ante ciertas situaciones, por lo que será reprobado socialmente, o aún peor, puede provocar que sufra consecuencias graves para su integridad.

También, aparte de este mal entendido en las atribuciones emocionales, nos podemos encontrar con jugadores cuya vida emocional se concentre en los videojuegos, es decir, que utilice los videojuegos como medio emocional, retirándose de las interacciones reales, porque en los juegos todo es más sencillo y controlable. Esto produce que la persona se “enganche” a los videojuegos porque le provocan un placer rápido y controlado y sirve para reforzar su autoestima y su percepción de sí mismo (TURKLE, 1997). Actualmente está aumentando el número de personas con graves problemas de ludopatía en videojuegos, sobre todo si son online (CORREDOR, 2006) (SÁNCHEZ GAVILÁN, 2006) llegando a considerar su vida en el videojuego como más “real” y sintiéndose más ellos mismo allí que en el mundo exterior (TURKLE, 1997). Esto puede facilitar la desadaptación de determinadas personas, al preferir vivir dentro de la vida virtual que en la real, al tener sus patrones de comportamiento optimizados para la vida que realizan en los juegos.

Por otro lado, y siendo menos catastróficos, el uso controlado y racional de los videojuegos, aparte de ser una forma de expresión emocional y divertido, es un campo de pruebas social, o como dice Turkle “los juegos son los laboratorios para la construcción de la identidad” (TURKLE, 1997: 234), ello es posible gracias a la cantidad de posibles roles que puedes asumir, es decir, desde siendo un hombre, vivir en el cuerpo de una mujer a través de Los Sims, jugar con el Barcelona siendo del Real Madrid con el FIFA 07, ser un agente del FBI que lucha con barras de hierro por Nueva York o cuidar a un perro a través del Nintendogs cuando te aterran los de verdad o eres alérgico a su pelo. Los juegos te presentan la posibilidad de poder ponerte en situaciones que probablemente

nunca estarás o no te gustaría estar y de esa forma poder cambiar tu forma de verte a ti mismo y lo que te rodea (CNN, 2000), lo único que te exigen es un poco de imaginación.

Para finalizar, tal y como ha sido común en todo el artículo, presentaré un último juego que hará correr ríos de tinta en los próximos meses en todos los medios de comunicación ya que trata un tema problemático. De hecho, esta parte del artículo ha provocado una gran controversia entre las personas que lo han revisado, que terminó con una llamada de mi madre a altas horas de la noche para preguntarme si me había vuelto loco por las conclusiones a las que llego sobre él, y ella ni siquiera había leído el artículo. Ha sido desarrollado por la empresa Rockstar y está a punto de publicarse con el nombre: “CANIS CANEM EDIT” (<http://www.rockstargames.com/canis/home/>). Es un juego en tercera persona muy similar a la serie de esta misma compañía que se llama “GRAND THEFT AUTO”. Canis Canem Edit se desarrolla dentro de un colegio con jóvenes de entre 9 y 15 años y trata sobre el bullying, puede ver un vídeo explicativo en: <http://video.google.com/googleplayer.swf?docId=-6331007036606925741&hl=es>

En él encarnamos a Jim Hopkins, un adolescente de 15 años que es matriculado en un internado privado por su madre, ya que se va de luna de miel con su quinto marido. Jim siempre ha tenido problemas escolares y ha sido expulsado de todos los colegios por motivo de su conducta. Nuestro principal objetivo es acabar el curso escolar y a la vez ser un gamberro, pelear con los compañeros que te molesten para hacerte respetar e intentar ganar dinero por medio de trabajos “sucios”; es decir, todo lo que la sociedad está intentando controlar en los colegios, en este juego lo puedes hacer. Una vez que ganas una pelea o le robas el dinero a un compañero, le puedes “humillar” de muy diversas formas. Usted como lector ahora mismo debe estar pensando “este juego debe censurarse

porque está enseñando a los niños a ser unos...”, ciertamente sería posible que nos encontráramos con un niño que sea “normal y bueno” y que después de jugar con este juego empezara a pegar a sus compañeros.

Pero también es posible que su uso sea positivo en otro tipo de casos, por ejemplo un niño que le amargan la existencia en el colegio, le persiguen a la salida y le insultan constantemente, pero cuando llega a casa, conecta su consola Playstation 2 y les mete a una paliza a todos los abusones de su colegio simulado, además personalizándolos: “¿Ves Juan?, te dije que no me tirarás el estuche a la papelería..., toma patada y dame tu dinero. Y tú, Luís, ¿dónde crees que vas?, no decías que era mariquita, ahora te voy a hacer llorar”. Después de estas afirmaciones debéis estar pensando: “ésta no es la forma de arreglar las cosas” o “tu madre tenía razón, te has vuelto loco”, pero es de suma importancia entender que no las está “arreglando así”, sólo está experimentando una liberación emocional de su vida real haciendo pagar virtualmente a los que realmente le están haciendo sufrir. Puede ser incluso positivo para su salud mental encontrar un lugar controlado y seguro donde liberar su frustración y agresividad por su situación escolar.

Evidentemente esto no va a conseguir finalizar con el bullying, ni siquiera con la situación que está sufriendo ese niño, pero no se le puede pedir a un videojuego que arregle aquello que no es su competencia, mientras la sociedad desvía la atención diciendo que los jóvenes “son unos maleducados”, el sistema educativo da por perdido a los niños cuando tienen cinco o seis años porque no vienen educados de casa y la falta manifiesta de disciplina en los hogares es tratada como incompetencia de los profesores. Con este juego por fin todos ellos estarán de acuerdo en de quién es la culpa, lo malo es que aún no ha sido publicado.

Estoy seguro de que este juego va a ser un éxito rotundo de ventas, y seguramente no porque lo compren sólo los niños y adolescentes, espero también que provoque una reflexión en la sociedad sobre lo que está pasando en las aulas los últimos treinta años, ya que el problema del bullying no viene de hace dos o tres años, como nos quieren hacer creer.

Para finalizar, espero haber conseguido que ustedes, los lectores, hayan podido entender que los videojuegos no son algo ni “bueno” ni “malo” como intentan presentar los medios de comunicación por medio de golpes de efecto, son un fenómeno extremadamente complicado que es necesario valorar con mucha cautela ya que su buen o mal uso, sólo depende de cómo el jugador y la sociedad los utilice.

Referencias:

BELLS, Mary, “Computer and video game history”, en http://inventors.about.com/library/inventors/blcomputer_videogames.htm

CNN, 2001, “Will Wright on creating “The Sims” and “SimCity””. Entrevista, en *CNN*, 30 de Noviembre.

CASTILLA DEL PINO, Carlos, 2000, *Teoría de los sentimientos*, Barcelona: Ariel

CORREDOR, Carlos, 2006 “World of Warcraft: mundo de adictos”, en <http://www.baquia.com/noticias.php?id=11088&enviar=1>

EDGE, 2006a, “Amor Moderno. Entrevista a David Cage”, en *Edge*, no.5, pp. 50-56

EDGE, 2006b, “Algo se está moviendo, entrevista al responsable de Nintendo en España”, en *Edge*, no.7, pp. 44-47

EDGE, 2006c, “El Boom del sonido”, en *Edge*, no.7, pp. 60-65

FERNANDEZ-ABASCAL, Enrique G. & PALMERO, Francesc, (Coord.), 1999,

Emociones y Salud, Barcelona: Ariel

FLANAGAN, Mary, 2003, "SIMple and Personal: Domestic Space and The Sims".

Ponencia, en *MelbourneDAC*, Royal Melbourne Institute of Technology.

FRASCA, Gonzalo, 2001a, "The Sims: Grandmothers are cooler than trolls", en *Game*

Studies, vol. 1, no. 1.

FRASCA, Gonzalo, 2001b, "Videogames of the Oppressed: Videogames as A means for

Critical Thinking and Debate", Tesis Doctoral, En Georgia Institute of Technology.

FREEDMAN, Jonathan L., 2001, "Evaluating the Research on Violent Video Games",

Ponencia, en *Playing by the Rules*, Universidad de Chicago

FUNK, Jeanne. B., 2002, "Children and Violent Video Games: Are There "High Risk"

Player?", Conferencia, en *Playing by the Rules: Video Games and Cultural Policy*.

Universidad de Chicago.

GÓMEZ, Rosario G. & ABRIL, Guillermo, 2006, "La tele pierde, consolas y móviles

ganan", en *El Pais*, 13 de Agosto, pp. 30.

GONZÁLEZ TARDÓN, Carlos, 2006a, "Interacción con seres simulados. Nuevas

herramientas en psicología experimental", En Antonio FERNANDEZ-

CABALLERO, (ed.), *Una perspectiva de la Inteligencia Artificial en su 50*

aniversario. Albacete: Universidad de Castilla-La Mancha, pp. 438-449.

GONZÁLEZ TARDÓN, Carlos, 2006b, "Inmersión en mundos simulados. Definición,

factores que lo provocan y un posible modelo de inmersión desde una perspectiva

psicológica", en *Actas del 8º Congreso de la Sociedad Española de Fenomenología*

[En proceso de publicación]

GUEST, Tim, 2006, “Jugar Juntos”, en *Edge*, no.5, pp.106

JANÉ, Carmen, 2006, “¿A qué juegan las japonesas?”, en *Edge*, no.5, pp. 22-23

JUUL, Jesper, 2001, “A Clash between game and narrative”, Tesis Doctoral, en <http://www.jesperjuul.net/thesis/2-historyofthecomputergame.html>

LOOP, 2006, “Entrevista a American McGee”, en http://www.loop.la/noticia.php?noticia_id=23

NUTTALL, John, 1999, “Games, a behavioural manifestation of projective identification?”, en *Psychodynamic Counselling*, vol 5, No. 3 pp. 339-355.

ORTIZ, Lorena, 1997, “La psicología de los juguetes”, en *Gaceta Universitaria*, 8 de Diciembre, Universidad de Guadalajara, Mexico.

PALMERO, Francesc & FERNANDEZ-ABASCAL, Enrique G. (Coord.), 1998, *Emociones y Adaptación*, Barcelona: Ariel

PÉREZ QUINTANAR, Juan Ramón, “Historia de los Videojuegos”, en http://www.rinconsolero.com/Rinconsolero.V2/historia_de_los_videojuegos.htm

RODRÍGUEZ, Elena, 2002, *Jóvenes y videojuegos. Espacio, significación y conflictos*. Madrid: FAD-INJUVE

RYAN, Marie-Laure, 2004, *La narración como realidad virtual*. Barcelona: Paidós.

SÁNCHEZ GAVILÁN, Josep, 2006, “Hospitalizan a un joven español por adicción a los videojuegos”, en

http://www.meristation.com/v3/des_noticia.php?id=cw4507d21cc7029&pic=GEN

SCHIESEL, Seth, 2005, “Redefining the Power of the Gamer” en *New York Times*, 7 de Junio, Arte.

SCHERER, Klaus R. & ECKMAN, Paul, 1984, *Approaches to Emotion*, Londres: Lawrence Erlbaum Associates.

SICART, Miguel, 2003, “Family Values: Ideology, Computer Games & The Sims”. Conferencia, en *LevelUp*. Universidad de Utrecht.

STERN, Andrew, 2003, “Creating emocional relationships with virtual characters”, en E. TRAPPL (ed.) *Emotions in human and artifacts*, MIT Press.

THOMPSON, Clive, 2003, “Suburban Rhapsody” en *Psychology Today*, November-December, pp. 32-40.

TURKLE, Sherry, 1997, *La vida en la pantalla*. Barcelona: Paidós

WOOD, Richard T. A., GRIFFITHS, Mark D., CHAPPELL, Darren. & DAVIES, Mark N. O., 2004, “The Structural Characteristics of Video Games: A Psycho-Structural Analysis”. en *CyberPsychology & Behavior*, vol. 7, no. 1

WRIGHT, Will, 2001, “Town & Gown”. Conferencia, en *Entertainment in the interactive age*. Universidad de Southern California.

Agradecimientos: A Gloria Fernández, Laura Salas, Andrés Sánchez, Natalia Torrecilla, Gonzalo Frasca, Dionisio Cañas, Saray Herrera y Silvia Martín.