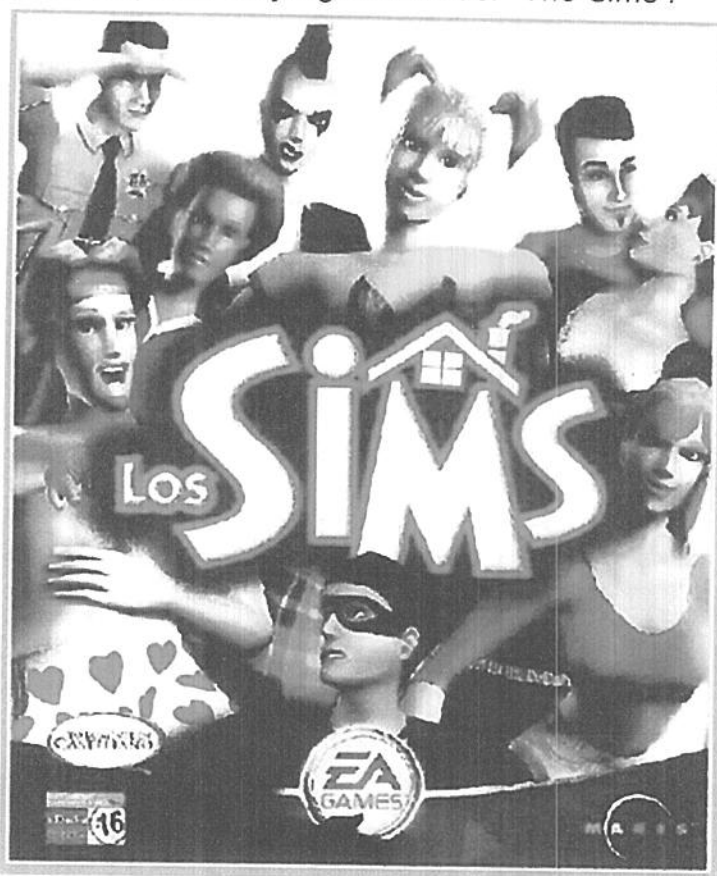


UNIVERSIDAD NACIONAL DE MAR DEL PLATA  
FACULTAD DE PSICOLOGIA

Informe final del trabajo de investigación correspondiente al requisito curricular O.C.S: 143/89

Título del Proyecto: *Estudio exploratorio, descriptivo-cualitativo de las significaciones y valoraciones que hacen los niños, cuya edad oscila entre los 13 y 18 años, respecto del juego simulador "The Sims".*



Portada del juego "The Sims" Versión Original.

Integrantes: Fantasía Daniela Penélope (Mat. 5906/02), DNI: 30.451.271

Gullón Valeria Romina (Mat. 5916/02), DNI: 30.506.637

Supervisor/a: Dra. Minnicelli Mercedes S.

Cátedra o Seminario de radicación: Grupo de Investigación Psicología y Moralidad.

Fecha de Presentación: Viernes 15 de Agosto del 2008



Nº CLASIFICACION:	ADQUISICION:
	Psic.
	Nº INVENTARIO:
	R-554

“Este informe final corresponde al requisito curricular de investigación y como tal es propiedad exclusiva de los alumnos: Fantasía, Daniela Penélope (Mat. 5906/02), Gullón, Valeria Romina (Mat. 5916/02) de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Mar del Plata y no puede ser publicado en un todo o en sus partes o resumirse, sin el previo consentimiento escrito de los autores”.

Aprobación del Supervisor. En calidad de declaración Jurada:

“El que suscribe manifiesta que el presente informe Final ha sido elaborado por los alumnos: Fantasía, Daniela Penélope (Mat. 5906/02), Gullón, Valeria Romina (Mat. 5916/02) conforme con los objetivos y el plan de trabajo oportunamente pautado, aprobando en consecuencia la totalidad de sus contenidos, a los 15 días del mes de Agosto del año 2008”.

Firma, aclaración y sello del Supervisor.



Dra. Mercedes S. Minnicelli  
Doctora en Psicología  
Mat. Prof. 4577

Informe de evaluación del Supervisor:

Título del proyecto: Estudio exploratorio, descriptivo – cualitativo de las significaciones y valoraciones que hacen los niños, cuya edad oscila entre los 13 y 18 años, respecto del juego simulador “The Sims”.


- a) Los objetivos particulares planteados para el proyecto fueron cumplimentados.
- b) Los obstáculos que se fueron presentando pudieron ir resolviéndose a medida que se fue desarrollando el plan de trabajo.
- c) El desarrollo del informe final expone la coherencia entre las actividades planificadas y las realizadas.
- d) El informe presenta coherencia interna, destacándose el esfuerzo realizado para el análisis minucioso de los datos relevados en los 4 grupos focales realizados a los adolescentes entrevistados.

El trabajo de investigación de los alumnos:

Fantasia Daniela Penélope (Mat. 5906/02), DNI: 30.451.271

Gullón Valeria Romina (Mat. 5916/02), DNI: 30.506.637

Se encuentra a mi criterio **APROBADO**, destacando que cumple muy satisfactoriamente con los requisitos para la aprobación de un trabajo de investigación de pre-grado.



Dra. Mercedes S. Minicucci  
Doctora en Psicología  
Mat. Prof. 457

Mar del Plata, 15 de Agosto de 2008

Presentación ante la Comisión Asesora:

1. "Atento al cumplimiento de los requisitos prescriptos en las normas vigentes, en el día de la fecha se procede a dar aprobación al Trabajo de Investigación presentado por los alumnos: Fantasía, Daniela Penélope (Mat. 5906/02), Gullón, Valeria Romina (Mat. 5916/02)".
2. Firma y aclaración de los Integrantes de la Comisión Asesora.

3. Fecha de Aprobación:

V



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE MAR DEL PLATA**

**FACULTAD DE PSICOLOGÍA**

**Apellidos y Nombres de los Alumnos:**

Fantasia Daniela Penélope Mat.5906/02

Gullón Valeria Romina Mat.5916/02

**Cátedra o Seminario de radicación:** Residencias en Psicología  
Jurídica.

**Grupo de Investigación:** Psicología y Moralidad.

**Director:** Calo, Orlando

**Supervisor:** Minnicelli, Mercedes

**Proyecto Mayor:** “Estudio exploratorio, descriptivo-cualitativo de las significaciones que niños y adolescentes de entre 9 y 18 años otorgan a los juegos virtuales multiplayer (facilitados por las comunicaciones en red de internet)”

**Título del Proyecto:** Estudio exploratorio descriptivo-cualitativo acerca de las significaciones y valoraciones que hacen los niños, cuya edad oscila entre los 13 y 18 años, respecto del juego simulador “The Sims”.

### **Descripción resumida del proyecto:**

Situamos este estudio en el marco del proyecto de investigación: “Estudio exploratorio, descriptivo-cualitativo de las significaciones que niños y adolescentes de entre 9 y 18 años otorgan a los juegos virtuales multiplayer (facilitados por las comunicaciones en red de internet)”. Los objetivos del siguiente trabajo son: Describir y analizar las significaciones que los sujetos les otorgan a los escenarios simbólicos que los juegos posibilitan; los parámetros y/o criterios valorativos sobre los cuales sustentan sus elecciones y decisiones; la posición que en cada caso toman respecto a la legalidad del juego y a las reglas que se establecen. Para tales propósitos se llevaran a cabo cuatro grupos focales o de discusión los cuales se realizaran en cuatro establecimientos educativos diferentes de la ciudad de Mar del Plata con adolescentes de ambos sexos jugadores activos de “The Sims”, juego de simulación de la vida real, cuyas edades oscilen entre los 13 y 18 años.

### **Palabras Claves:**

Discurso – Juego – Simulación - Legalidad - Adolescencia - Juego virtual SIMS

### **Descripción detallada.**

#### **Motivos y antecedentes:**

El presente trabajo se enmarca dentro del desarrollo del proyecto: “Estudio exploratorio, descriptivo-cualitativo de las significaciones que niños y adolescentes de entre 9 y 18 años otorgan a los juegos virtuales multiplayer (facilitados por las comunicaciones en red de Internet)”

Nuestra labor estará abocada al estudio descriptivo y exploratorio de un tipo de juego, denominado de “simulación” cuyo caso más representativo es el

"The Sims". El juego consiste en crear personajes llamados *Sims*, y pasarlos a una casa en donde convivirán. El juego permite diseñar al Sim con los diferentes rasgos físicos. Posee una avanzada herramienta de diseño, en donde es el jugador el que debe construir la casa. Una vez creada, los *Sims* empezaran sus vidas virtuales, en donde el jugador deberá encargarse de satisfacerle todas sus necesidades. El juego posee un modo libre en donde los Sims realizan sus actividades por sí solo, en donde también puede intervenir el jugador dándole órdenes. El jugador deberá satisfacer las necesidades básicas de los Sims, como puede ser comer, dormir y bañarse, entre otras. Los personajes además deberán trabajar, necesitarán diversión y podrán entablar relaciones con otros sims. No hay un verdadero objetivo en el juego, ya que los Sims nunca mueren. Existen diferentes versiones, las cuales se han ido sucediendo superando las limitaciones de sus antecesoras.

Intentamos comprender el por qué del gran auge, conociendo las valoraciones dadas al juego de referencia, desde aquellos que los consumen, así como también analizando e interpretando la posición tomada ante el mismo. De este modo pretendemos arribar a resultados que resulten esclarecedores de la temática planteada y habiliten nuevas vías de investigación.

Partimos del hecho de que Simulación es una palabra que es familiar a los profesionales de todas las disciplinas e incluso para aquellos que no han estudiado una carrera profesional. De esta manera el significado de la palabra Simulación si bien en apariencia se explica casi por sí misma, será necesario definirla en el campo epistémico de la psicología. Entre los significados que podemos obtener de la gente común y corriente para la palabra "Simular", se encuentran los siguientes: "Imitar la realidad", "emular un sistema", "dar la apariencia o efecto de un sistema o situación real".

## **Objetivos generales y particulares**

### **Objetivo general**

- Identificar y analizar las construcciones narrativas de los adolescentes jugadores activos del juego "The Sims"

### **Objetivos específicos.**

1. Analizar las significaciones que les otorgan a los escenarios simbólicos que los juegos posibilitan;
2. Describir los parámetros y/o criterios valorativos sobre los cuales sustentan sus elecciones y decisiones;
3. Examinar la posición que en cada caso toman respecto a la legalidad del juego y a las reglas que se establecen.

## **Métodos y técnicas**

Consideramos necesario la utilización de la aplicación de una metodología exploratoria, cualitativa para poder abordar nuestro propósito.

Acorde con los objetivos la técnica a emplear será la de grupo focal o de discusión. Entendido el mismo como un ámbito que promueve el debate conceptual y el intercambio; a través del respeto de la singularidad y el intercambio diferenciado. Dichos grupos tendrán lugar en cuatro colegios de la ciudad de Mar del Plata, dos públicos y dos privados, los cuales estarán integrados por 10 sujetos cuya franja etárea esta comprendida entre los 13 y 18 años, los cuales sean jugadores activos de "The Sims". Dichos grupos serán dirigidos por los integrantes de la presente investigación.

A partir del análisis de las desgrabaciones del debate producto de cada grupo se intentara arribar a los objetivos propuestos, mediante la



## Bibliografía

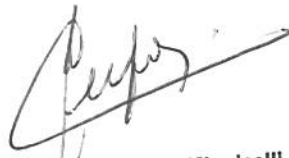
- Abraham, Tomás (2000). *La empresa de vivir* Bs. As.: Sudamericana.
- Agamben, Giorgio (2003/1997 y 2001). *Infancia e Historia* Bs. As: Adriana Hidalgo.
- Ariés, Philippe (1987). *El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen*, Madrid, Taurus.
- de Lajonquiere, Leandro (2005). El psicoanálisis, la educación y la infancia que supimos conseguir. *Violencia, medios y miedos*. Bs. As. - México: Noveduc.
- Freud, Sigmund (1993/1920). Más allá del principio de placer. Tomo XVIII. *Obras Completas*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, Sigmund (1994). "El malestar en la cultura", 1929-1930, Tomo XXI, *Obras Completas*, Bs. As.: Amorrortu.
- Freud, Sigmund (1996). "El Yo y el Ello", 1923-25, Tomo XIX, *Obras Completas*, Bs. As.: Amorrortu.
- Galende, E. (1997). *"De un horizonte incierto"*, Bs As; Paidós
- Giberti, Eva (1996). Lo familia y los modelos empíricos. En Wainerman, Catalina (comp.). *Vivir en familia*. Buenos Aires: UNICEF/Losada.
- Lacan, Jacques (1961). La Identificación. *Seminario 9*. Versión inédita.
- Levín, Esteban (2006) *¿Hacia una infancia virtual?* Bs. As. Nueva Visión.
- Lévy, Pierre (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Piados
- Mannoni, Octave (1997) *La otra escena. Claves de lo imaginario*, Bs As.: Amorrortu.
- Minnicelli, M. & Aiello, C & Laffranconi, S. & Guillén, R. & Rothstein, G. & Tenaglia, D. Juegos virtuales ¿metáfora de la infancia actual?. Trabajo presentado en el I Congreso Nacional y II Congreso Regional de Psicología Facultad de Psicología Universidad Nacional de Rosario. *El estado de la cuestión de una cuestión de Estado*. 19, 20 y 21 de octubre 2006.
- Stembach, Susana (1996). *"El Grupo de Discusión"*.
- Volnovich, Juan Carlos (1999). *El niño del 'siglo del niño'*. Buenos Aires: Lumen. Humanitas.

- Volnovich, Juan Carlos (2000). *Claves de infancia*. Rosario: Homo Sapiens.
- Winnicott, Donald (1971). *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa.
- Winnicott, Donald (1991). *Deprivación y delincuencia*. Bs. As; Paidós

### **Recursos electrónicos.**

- [www.Ultimagame.com](http://www.Ultimagame.com)
- [www.sims2ville.com](http://www.sims2ville.com)
- [www.elmundo.es/navegante](http://www.elmundo.es/navegante)
- [www.mor.itesm.mx/jfrausto/simulacion/intro\\_simulacion.html](http://www.mor.itesm.mx/jfrausto/simulacion/intro_simulacion.html)
- [www.multimedia.maimonides.edu](http://www.multimedia.maimonides.edu)
- [www.wikipedia.org/wiki/Los\\_Sims](http://www.wikipedia.org/wiki/Los_Sims)
- [www.videogames.games.yahoo.com/ngc/analisis/los-sims-e16d1d.html](http://www.videogames.games.yahoo.com/ngc/analisis/los-sims-e16d1d.html)
- [www.lossims.capitalsimcity.com/lossims/historial.htm](http://www.lossims.capitalsimcity.com/lossims/historial.htm)

Firma del Director:

  
Lic. Mercedes S. Minicelli  
Licenciada en Psicología  
Mat. Prof. 45737


Firma del Supervisor:


Firma de los Alumnos:

  
VALERIA GULLON

  
FANTASIA DANIELA.

Area de Investigación; Visado - aprobado  
Evaluador/a Lic. Hermosilla Ana,  
6-12-06

  
Temático de interés por los nuevos  
escenarios mundiales que se  
presentan en el mundo -  
Además de ser descriptivos y  
metodológicos - se sugiere  
de aplicación

  
ANA M HERMOSILLA  
ID. 10000 8002 -

## Índice General

Introducción.....	1
I- Metodología.....	3
II- Análisis de las Narrativas	
Relación jugador personaje.....	13
Descripción del juego “The Sims” por parte de los adolescentes.....	15
Criterios utilizados para la construcción/elección del personaje.....	18
Acerca de la presencia o ausencia de Objetivos en el juego.....	22
Valores que prevalecen en el desarrollo del juego.....	24
Distinción entre el “querer hacer” y el “tener que hacer”.....	27
Acercamiento a las nociones de regla, obligación y exigencia.....	32
Posibilidad de creación ó de elección predeterminada.....	34
Diferenciación entre “realidad virtual” y “realidad psíquica”.....	36
III- Reflexiones Finales y Conclusiones.....	40
IV- Bibliografía.....	42
Anexo I	
Anexo II	

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se enmarca dentro del desarrollo del proyecto mayor: “Estudio exploratorio, descriptivo-cualitativo de las significaciones que niños y adolescentes de entre 9 y 18 años otorgan a los juegos virtuales multiplayer (facilitados por las comunicaciones en red de Internet)”

Surge como producto de la curiosidad y el interés de los integrantes por descubrir este fenómeno de gran alcance que se viene dando en la última década. Se hace referencia más específicamente a los juegos de simulación, siendo en este estudio de interés central el simulador de la vida real “The Sims” y sus variantes; en el intento por comprender el por qué del gran auge, las valoraciones dadas a dicho juego desde la perspectiva de los adolescentes que los consumen, así como también la posición que toman ante el mismo.

Esta investigación apuntó a los siguientes objetivos: Describir y analizar las significaciones que los adolescentes les otorgan a los escenarios simbólicos que los juegos posibilitan; los parámetros y/o criterios valorativos sobre los cuales sustentan sus elecciones y decisiones; la posición que en cada caso toman respecto a la legalidad del juego y a las reglas que se establecen.

Para tales propósitos se llevaron a cabo cuatro grupos focales o de discusión los cuales se realizaron en cuatro establecimientos educativos diferentes de la ciudad de Mar del Plata con adolescentes de ambos sexos jugadores activos de “The Sims”, cuyas edades oscilen entre los 13 y 18 años. La selección de los colegios fue realizada tomando en consideración la riqueza de acercarnos a ámbitos educativos distintos, para lo cual se eligieron dos establecimientos privados y dos públicos de la ciudad de Mar del Plata.

Antes de pasar a la descripción de la metodología de trabajo implementada, consideramos importante unas breves notas respecto de en qué consiste este juego.

De acuerdo a información relevada en sitios de Internet, especialmente en la Wikipedia, "The Sims" es un juego de simulación para computadoras. El juego consiste en crear personajes llamados "Sims", y pasarlos a una casa en donde convivirán. El juego permite diseñar al Sim con diferentes rasgos físicos. Es el jugador el que debe construir la casa y será el mismo personaje el que la evaluará con respecto al tamaño, la movilidad, el lujo de los muebles, entre otros. Una vez creada la casa, los "Sims" empezaran sus vidas virtuales, en las cuales el jugador deberá encargarse de satisfacerle todas sus necesidades.

El juego posee un "modo libre" en el cual los "Sims" realizan sus actividades por sí solos, en donde también puede intervenir el jugador dándole órdenes, que podrán ser respetadas –o no – por los "Sims". "Comer, bañarse y dormir" resultan necesidades básicas de los "Sims" que el jugador deberá asegurar.

Si bien el juego no propone un objetivo explícito, el guión que va configurando el jugador implica considerar que para "sustentar la economía de la casa" "los "Sims" deberán "buscar trabajo". Pero no todo es trabajo en esas "vidas virtuales" porque "ellos también necesitan de diversión". Los "Sims" también se relacionan con los demás personajes, y "dependiendo de sus gustos personales" podrán formar o no amigos.

Esta breve descripción, no agota la definición del juego, anexamos al presente informe copia de las pantallas del mismo para que pueda tenerse una mejor apreciación del escenario virtual que este juego propone.

En el presente informe presentaremos:

- I. Metodología
  - II. Análisis de las narrativas
  - III. Reflexiones finales e Hipótesis.
- Anexos.

# I

## METODOLOGIA

Esta investigación fue realizada aplicando una metodología exploratoria, descriptiva-cualitativa mediante la técnica de grupo focal.

En un primer momento, y una vez elegida la temática a abordar, fueron definidos como objetivos generales los siguientes: Describir y analizar las significaciones que los sujetos les otorgan a los escenarios simbólicos que los juegos posibilitan; los parámetros y/o criterios valorativos sobre los cuales sustentan sus elecciones y decisiones; la posición que en cada caso toman respecto a la legalidad del juego y a las reglas que se establecen

De este modo comenzamos a rastrear las posibles vías de acceso a los datos necesarios y significativos. Ante lo cual consideramos como mas adecuado para nuestra labor el empleo del dispositivo de grupo focal; entendido el mismo como un escenario que promueve el debate conceptual y el intercambio, a través del respeto de la singularidad y las divergencias, valiéndonos de esta técnica para arribar a los objetivos propuestos.

Dichos grupos tuvieron lugar en cuatro colegios de la ciudad de Mar del Plata, dos públicos y dos privados. Se conformaron 4 grupos integrados por 10 adolescentes cada uno, cuya franja etárea estaba comprendida entre los 13 y 18 años. El criterio de selección se basó en que fueran jugadores activos de "The Sims". Dichos grupos fueron dirigidos por los integrantes de la presente investigación, una con función de coordinadora y otra con la función de observadora.

Tal elección fue realizada tomando en consideración la riqueza de acercarnos a ámbitos educativos distintos para poder, a su vez, hacer visible la influencia de la situación socioeconómica, en el caso de que existiera. En base a esto último se eligieron dos establecimientos privados y dos públicos de la ciudad de Mar del Plata.

Nuestro modo de acercamiento fue a partir de un primer contacto mediante el cual procedimos a hablar con las autoridades de cada uno de ellos informándoles acerca de nuestro proyecto, nuestros objetivos y la importancia que tendría su participación. Fue explicitado, además el carácter de anonimato, ofreciéndoles una toma de conocimiento previa de las preguntas a realizar; así como también, anticipando el uso de grabador. Se les solicitó con estas bases la firma de un consentimiento informado tanto a las autoridades como a los padres de los alumnos participantes.

Es así como fue llevado a cabo un primer contacto informativo en cada institución, a partir del cual se establecía un segundo contacto donde -en el caso de que les interesara- se acordaría el día y horario en el cual se llevaría a cabo esta tarea.

Ya elegido el dispositivo de abordaje continuamos con la elaboración de las preguntas disparadoras que se aplicaron en dichos encuentros. Se procuró que las mismas fueran de fácil comprensión, no persuasivas, neutrales, imparciales, promoviendo el debate entre los alumnos.

Intentamos que las preguntas apuntaran concretamente a las cuestiones básicas propias al desarrollo del juego permitiendo de este modo la participación de todos los integrantes del grupo. Las mismas fueron:

1. ¿De qué se trata el juego para vos?
2. ¿Cuál es el objetivo del juego?
3. ¿Tiene reglas, cuáles?
4. ¿Se sigue algún criterio para armar el personaje?
5. ¿Existe algún tipo de relación entre lo que jugas en el Sims y tu vida?
6. ¿Hay alguna relación entre el jugador y el personaje?

A su vez teniendo en cuenta el tiempo brindado por los colegios para la realización del grupo focal se procuró que dichas preguntas nos permitieran obtener la mayor información posible en el menor tiempo.

Tal lo informado anteriormente, en referencia a la coordinación de los grupos, acordamos previo a su realización, los roles de cada una de las

integrantes. De esta forma tuvimos la posibilidad de explorar el campo de investigación tanto desde la posición de observadoras como de coordinadoras, al intercambiar funciones en dos oportunidades cada una. No obstante acordamos que en caso de observar algún detalle quizás pasado por alto por la coordinadora en ese momento, quien cumplía el rol de observadora podría intervenir.

Nos parece relevante detenernos en las observaciones iniciales, previas a la aplicación de los grupos focales en cada una de las escuelas, registradas en nuestro cuaderno de campo.

#### Escuela Privada 1.

En este primer grupo focal se observó principalmente una gran predisposición en la realización de la tarea. Los adolescentes se mostraron respetuosos e interesados con el tema. Dicho grupo se caracterizó por el compromiso y la cortesía.

#### Observación:

*Al llegar a la institución nos sorprendió el hecho de contar ya con los alumnos seleccionados para la realización del grupo focal. La misma fue realizada bajo los criterios comentados a los directivos, es decir, grupos integrados por un número no mayor de 15 ni menor de 10 alumnos, de ambos sexos, que comprendiesen la franja etárea entre los 13 y 18 años de edad, jugadores activos de "The Sims".*

*Los alumnos se mostraron atentos a nosotras y a la espera de nuestras indicaciones; no entraron al aula hasta que no se lo indicamos como tampoco tomaron asiento hasta que les fue sugerido.*

*Una vez dada la consigna se propuso que comenzase quien lo deseara, así a partir del primer alumno se respondió a la pregunta de manera ordenada siguiendo la ronda.*

*Ante el segundo interrogante no se continuó el orden anterior sino que se respondió de modo alternado.*



*A su vez se pudo percibir una actitud respetuosa, por parte de los alumnos, tanto para con nosotros como para con sus compañeros, lo cual se reflejó en actitudes tales como; levantar la mano para hablar, haciéndolo de a uno por vez.*

*Se pudo observar que sus respuestas tuvieron un nivel de elaboración importante dado su amplio vocabulario. Se expresaron de modo pausado y con un alto grado de atención.*

Escuela Privada 2.

En este caso también observamos buena predisposición. Se caracterizó por el dinamismo entre los más grandes y cierta inhibición entre los más pequeños. Asimismo el respeto es un aspecto que caracterizó a este grupo.

Observación

*Una vez en la institución nos encontramos con que el grupo ya estaba armado, es decir la selección había sido hecha por las autoridades del lugar. Siendo la misma realizada bajo los criterios comentados con anterioridad, es decir, grupo integrado por un número no mayor de 15 ni menor de 10 alumnos, de ambos sexos, que comprendiesen la franja etárea entre los 13 y 18 años de edad, además ser jugadores activos de "The Sims".*

*Los alumnos ingresaron de manera ordenada al aula, procediendo a sentarse como la ronda invitaba y de modo muy cercano uno al otro.*

*Luego de dar la consigna y emitida la primera pregunta; los alumnos respondieron sin seguir el orden en el que se hallaban dispuestos. Siendo generalmente quien respondía en primer lugar uno de los alumnos mayores.*

*Se percibió dinamismo, sobretodo entre los más grandes, e inhibición en los más pequeños.*



*Asimismo se pudo ver un alto grado de atención y predisposición a la tarea; como también un respeto mutuo, escuchándose y respetando la palabra del otro.*

*En el caso de los más pequeños lo verbal fue reemplazado muchas veces por lo gestual, asentando con la cabeza lo que otro decía.*

#### Escuela Pública 1.

En este grupo los adolescentes se mostraron atentos a las consignas, participando activamente, circulando la palabra de un modo alternado. Se los pudo ver distendidos y entusiasmados con la tarea.

#### Observación

*Al llegar a la institución las autoridades nos llevaron con los respectivos preceptores de cada curso, por los cuales fuimos acompañadas a las aulas para retirar a los alumnos seleccionados que formarían parte del grupo focal.*

*Al ingresar al aula los alumnos se dispersaron en ella. Si bien nosotras comenzamos a armar una ronda con sillas, algunos de ellos se incorporaron, mientras que otros permanecieron distribuidos por el aula, a los cuales se los debió llamar para que se acercaran a formar la ronda.*

*Luego de la presentación dimos inicio a la tarea procediendo a formular la primera pregunta. Inmediatamente una alumna tomó la palabra, circulando la misma de modo alternado. También se pudieron observar comentarios superpuestos.*

*A los alumnos se los notaba distendidos, tal como se reflejaba en sus posturas corporales relajadas, predispuestos a la tarea y atentos ante la misma, colaborando de modo activo.*

*Cabe destacar que una vez finalizada la tarea, los alumnos permanecieron sentados, debiéndolos invitar por segunda vez a retirarse del aula.*

Escuela Pública 2.

En este caso los adolescentes estuvieron dispersos y poco atentos con las consignas. Se caracterizó dicho grupo por la falta de compromiso y la poca participación.

#### Observación

*Una vez en la institución procedimos a seleccionar a los alumnos que formarían parte del grupo focal.*

*Al llegar al aula los alumnos contribuyeron con nosotras en el armado de una ronda mediante el orden de las sillas. Una vez conformado el círculo se mostraron dispersos, conversando entre ellos.*

*Una vez dada la consigna se formuló la primera pregunta; la cual fue contestada de manera alternada por el grupo.*

*Se pudo percibir una precaria elaboración en las respuestas, así como también una falta de compromiso en la tarea, la cual se pudo notar en la poca participación de los alumnos.*

A partir de tales observaciones pudimos apreciar tanto diferencias como semejanzas entre los distintos grupos focales realizados. Entre las similitudes encontradas destacamos principalmente la buena predisposición en la tarea, excepto en el último grupo, donde la falta de compromiso fue evidente. En cuanto a las discrepancias, se vieron fundamentalmente en el grado de participación, la circulación de la palabra y la colaboración con la tarea.

Una vez realizados los grupos focales, procedimos a la desgrabación de los mismos, necesaria para el posterior análisis de las narrativas de los adolescentes participantes.

Posteriormente iniciamos el estudio a partir de la comparación entre las respuestas recibidas. La misma fue llevada a cabo mediante un examen intra e inter grupal, es decir, entre las significaciones provenientes de los adolescentes que participaron de un mismo grupo y entre aquellas de los participantes de los cuatro grupos focales conformados.

A partir de tal comparación pudimos finalmente identificar tres ejes de análisis que nos permitieron dar cuenta de diferentes posiciones de los jugadores respecto del juego:

- Jugador-Personaje Diferenciado
- Jugador-Personaje Indiferenciado
- Jugador que entra y sale del Personaje

No obstante consideramos que tales categorías no son estáticas sino que fueron conformadas para facilitar el análisis pertinente para el alcance de los objetivos propuestos.

## II ANALISIS DE LAS NARRATIVAS

El juego llamado "The Sims" es considerado como un simulador de la vida real, el cual consiste en crear una familia y poder satisfacer sus necesidades a semejanza de la vida cotidiana. Permite la posibilidad de elección de diferentes opciones predeterminadas para el diseño de los personajes como también para la construcción de la casa donde los mismos habitarán.

Los adolescentes acentúan la posibilidad del manejo y control que el juego otorga al "jugador" sobre "la vida del personaje". Dominarlo implica la posibilidad tanto de hacer con el personaje lo que se quiera como lograr que el personaje responda al control de la vida según el jugador.

Resulta interesante destacar la variación en el uso de las personas gramaticales. Mientras algunos hablan del personaje en tercera persona, otros lo hacen en primera persona. El uso indistinto de los pronombres nos permite pensar en momentos de indiferencia entre jugador y personaje, dejando abierta la pregunta; ¿Quién es el que ejecuta la acción?

La búsqueda de bienestar, poder económico o felicidad son objetivos prioritariamente reconocidos. Sin embargo algunos aluden a los objetivos del juego a partir de los intereses que le imprime cada jugador. También aparece la creencia de que el jugador hace lo que desea en el juego, sin percibir ninguna limitación.

Una sensación de "sin límites" es percibida por los adolescentes. Esta impresión no se corresponde con la percepción de opciones predeterminadas para cada elección. Tampoco se relaciona con lo que suponen como "un juego sin reglas". Estas son definidas como exigencias u obligaciones más próximas a principios morales que a un código prescriptivo.

De esta manera los adolescentes consideran que el juego no posee reglas. Si bien esta fue la respuesta explícita, en contraposición son mencionadas

un gran número de exigencias, requisitos e impedimentos que lo llevan al jugador a proceder en el juego de una manera predeterminada.

No obstante, en las significaciones o en las construcciones narrativas se detectó la existencia de objetivos que definen reglas explícitas, aunque no reconocidas como tales, imprescindibles a la hora de jugar; como lo son: el tener que crear una familia, satisfacer sus necesidades básicas, construir una casa, conseguir un empleo, mandar a los niños al colegio y hasta en ocasiones, procurar su felicidad. También se pudo ver cierta tendencia a asociar la regla con las prohibiciones.

En lo que refiere a la creación del personaje los adolescentes expresan que el criterio para armarlo está basado en intereses propios del jugador, tales como: tomar de referencia a un famoso de televisión, a su propia familia o a ellos mismos, ya sea en el presente o en una visión futura.

De esta manera si aludimos a la relación entre el jugador y el personaje, algunos la reconocen basada ésta en características o aspiraciones propias del jugador reflejadas en el personaje. Mientras que otros no encuentran relación alguna por considerar que el personaje esté inspirado en famosos de televisión, personas inventadas por ellos mismos o bien por ser creados con personalidades totalmente contrarias a las de sí mismo. Sin embargo en este último caso, la relación es evidente por el sólo hecho de tomar como referencia una personalidad opuesta a la propia.

Así como algunos jugadores detectan la relación entre la vida real y el juego virtual, manifestada a través de la similitud de actividades y hábitos con la vida cotidiana del jugador -como lo son: ir al colegio, bañarse, comer, dormir, etc.- otros la niegan, considerando al juego como frío y rutinario, sin hallar semejanza alguna con la vida real.

A continuación exponemos los distintos criterios de análisis que abordaremos durante este trabajo:

1. Relación jugador personaje:
  - i. "Jugador-Personaje Diferenciado"
  - ii. "Jugador-Personaje Indiferenciado"
  - iii. "Jugador que entra y sale del Personaje".
  
2. Descripción del juego "The Sims" por parte de los adolescentes.
  
3. Criterios utilizados para la construcción/elección del personaje:
  - i. Centrados en la oposición con los rasgos propios del jugador
  - ii. Basados en aspiraciones propias o características del jugador o su familia.
  - iii. Inspirados en personajes famosos e inventados
  
4. Acerca de la presencia o ausencia de Objetivos en el juego.
  
5. Valores que prevalecen en el desarrollo del juego.
  
6. Distinción entre el "querer hacer" y el "tener que hacer".
  
7. Acercamiento a las nociones de regla, obligación y exigencia.
  
8. Posibilidad de creación ó de elección predeterminada.
  
9. Diferenciación entre "realidad virtual" y "realidad psíquica".

## Relación Jugador- Personaje.

A partir del análisis de las significaciones de los adolescentes participantes de los grupos focales, podemos identificar tres grandes grupos de respuestas que, consideramos, indican la posición del jugador respecto del personaje.

Es así como podemos diferenciar al menos tres categorías de relaciones: "Jugador - Personaje Diferenciado"; "Jugador - Personaje Indiferenciado"; "Jugador que entra y sale del Personaje".

Tales posicionamientos aluden a la posibilidad de hacer del personaje un objeto aparentemente "independiente" del jugador o bien un objeto con el cual se confunde el yo de la persona que juega.

El primer posicionamiento será llamado "Jugador-Personaje Diferenciado", ubicando las significaciones de aquellos adolescentes que refieren al juego en tercera persona, que reconocen la diferencia entre jugador y personaje y que aluden al control y manejo ejercido sobre él. En dicha categoría de análisis prevalece la sensación de dominio y poder, el jugador cree que puede hacer lo que quiere con su personaje. Tal posición se caracteriza también por la diferenciación del personaje como un objeto al cual se le crea un guión para su vida.

"Tratas de crear la casa que vos quieras, los personajes como vos quieras crearlos... que tengan sus relaciones entre ellos como vos quieras..."

"Y el jugador siempre hace algo, lo que piensa él, lo que piensa él lo refleja en el personaje... así que semejanzas siempre va a ver"

"Si, el personaje hace lo que quiere el jugador"

"Yo creo que lo que atrae del juego es la posibilidad de manejar a alguien, es lo mas divertido y a medida que vas comprando las expansiones mas real se va haciendo y te atrae mas y compras mas... y esa es la finalidad del juego..."

El segundo posicionamiento lo identificaremos con el nombre de “Jugador- Personaje Indiferenciado”, el cual responde a las significaciones de aquellos adolescentes que en general aluden al juego en primera o segunda persona. Tal distinción se caracteriza por la presencia de una indiscriminación entre jugador y personaje, donde el jugador “actúa” como si el Yo mismo fuera el personaje. En esta posición también se ve reflejada cierta sensación de omnipotencia, pero esta vez desde el lugar en que el Yo –sin distinguir al personaje- puede hacer lo que quiere.

“Yo en el patio de atrás de mi casa tengo un cementerio, fue muy divertido porque un día se me ocurrió invitar a mucha gente, vinieron todos a jugar al pool, fuimos a la pileta saque la escalera y bueno...”

“Bueno, yo una vez porque quería comprar una casa donde estaban viviendo otros Sims los agarré a esos Sims los metí a dentro de esa casa los encerré en la cocina, les saqué la puerta (risas) prendí la hornalla y que se mueran (risas) después apareció la alarma, los bomberos y después pude comprar la casa”

“Se te puede prender fuego la casa... podes querer tener un bebe...”

Estas últimas narrativas nos permiten acercarnos a lo expuesto por Freud (1942) en su texto *Personaje psicopático en el escenario*:

*... el penar es amortiguado por la certeza de que, en primer lugar, es otro el que ahí, en la escena, actúa y pena, y en segundo lugar, se trata sólo de un juego teatral que no puede hacer peligrar su seguridad personal. En tales circunstancias puede gozarse como grande, entregarse sin temor a mociones sofocadas, como lo son sus ansias de libertad... y desahogarse en todas las direcciones dentro de cada una de las grandiosas escenas de esa vida que ahí se figura.*

Sin embargo estas dos primeras categorías de análisis, anteriormente mencionadas, no contemplan el total de las narrativas (entendiéndose por

ellas a las significaciones obtenidas en los grupos focales). Por lo que se propone un eje de análisis mixto, al cual haremos referencia como “Jugador que entra y sale del Personaje”.

Tal posicionamiento abarca a aquellas narrativas en las cuales el relato se enuncia en primera o segunda o tercera persona de modo alternativo.

“Para mi esta bueno porque vos por ejemplo sos un adulto y capaz que ahí podes hacer lo que a vos te gustaría hacer cuando seas mas grande y también tenés que satisfacer tus necesidades e ir buscando empleos y buscando trabajos y que los chicos vayan a la escuela”

“Vos creas tu propia casa y le pones lo que vos quieras y vos tenés que manejar a la personas, les buscas un empleo, y los chicos van al colegio, es todo *como si fuera la vida real pero a través de una computadora...*”

Este destacado refiere a cómo en el relato se repite la definición que del juego se puede encontrar en la Wikipedia, sitio en el cual se presenta a “The Sims” como un Videojuego de estrategia y simulación para computadoras, aludiendo a él como *“un buen juego en donde tú creas y tomas el control virtual de la vida de las personas.”*

Nos resulta significativo resaltar esta última frase ya que la posibilidad de control que otorga el juego fue acentuada por los adolescentes en sus relatos.

Descripción del juego “The Sims” por parte de los adolescentes.

A partir del análisis de las narrativas, encontramos distintas apreciaciones en el momento de describir en qué consiste el juego. De esta manera a continuación abordamos las diversas opiniones:

Algunos aluden al juego como un simulador de la vida real, entendiendo por este el reflejo en lo virtual de lo real:

“Es un simulador de la vida, por ejemplo pones en un personaje lo que te gustaría ser... te divertís siendo otra persona...”

“Es un simulador de la vida real, depende del trabajo que tenga, tenes que aprender distintas cosas...”

“... es como vivir la vida real dentro de un juego, podes satisfacer sus necesidades, cumplir sus deseos, tratar de que no sientan miedos...”

“Es una simulación de vida”

“Para mí es una simulación de la vida real, sumas los presupuestos cuánto ganan, es como si fuera tu vida en el futuro”

“Para mí es un juego que refleja como es cada uno o sea que piense que quiere ser cada uno, con respecto a uno, como va a estar uno, como va a trabajar, la familia, todo lo que se hace lo refleja ahí, las ideas de cada uno”

“Para mí es juego que, como dijo el, refleja lo que es la familia en la realidad pero lo pasa a lo virtual podes armar casas, formar una familia, tener hijos, trabajar, lo que hace en la vida normal”

“Es un simulador de la vida real”

A su vez otros acentúan que el juego consiste en la creación ya sea de la casa como de los personajes que la habitan:

“Se trata de que vos tenés que crear una familia, la casa y después vas respondiendo a las necesidades de cada uno de los integrantes como por ejemplo comer, dormir, ir al baño y así...”

“... tratás de crear la casa que vos quieras, los personajes como vos quieras crearlos...”

“Si la verdad que lo mismo que dijeron todos es re divertido porque creas una casa ehh... los integrantes de la familia que creaste van a trabajar, esta bueno...”

“Tenés las opciones para construir una casa y reformarla de la forma que vos quieras... elegir la edad del personaje que quieras elegir que

en todo caso sería el ser en la situación de la persona ya sea joven chiquito o un adulto...”

“Cada persona puede armar a su gusto una casa y puede modificar todo... o sea... la casa se hace a gusto de la persona que crea la familia...”

También algunos adolescentes enfatizan en la satisfacción de las necesidades básicas de los personajes tomando como núcleo central del juego el bienestar de los mismos:

“y vas como dijo él cumpliendo las necesidades de cada integrante de la familia que vos crees tiene...”

“Lo que vos tenes que conseguir es el bienestar de quien esté jugando, del personaje, tenes que mantenerlo con un trabajo para poder mantenerlo vivo con la plata, las necesidades que tiene, de dormir, de que coma, las amistades sociales, todas esas cosas que necesita”

“Claro tenes que hacer que ese personaje cumpla las necesidades básicas reales, tener trabajo, poder vivir, o sea poder subsistir”

Por último están quienes consideran que lo mas atractivo del juego es la posibilidad de manejo y control que el mismo otorga:

“Yo creo que lo que atrae del juego es la posibilidad de manejar a alguien, es lo mas divertido y a medida que vas comprando las expansiones más real se va haciendo y te atrae más y compras más... y esa es la finalidad del juego...”

“Se trata de manejar a una familia”

## Criterios utilizados en la construcción del Personaje.

En cuanto a los criterios tenidos en cuenta por parte de los adolescentes para el armado del personaje, se pueden distinguir varios tipos de rasgos y de ideales asignados:

- Centrados en la oposición con los rasgos propios del jugador
- Basados en aspiraciones propias
- Motivados por las características del jugador
- Relacionados con la propia familia
- Inspirados en personajes famosos
- Referidos a personajes inventados

Es así como encontramos; aquellos basados en la oposición con los rasgos propios, por ser los personajes creados con rasgos de personalidad totalmente contrarios a las del propio jugador. Esto se expresa en casos tales como por ejemplo:

“Yo por ejemplo si soy de la misma manera trato de hacerlo de otra y así juego con la personalidad contraria a la mía”

Por otro lado están quienes aluden al criterio relacionándolo con aspiraciones propias, respecto a como les gustaría ser en el futuro:

“Yo en sí lo hago como si yo fuera...como sería mi futuro ¿no? Como yo vería mi futuro... porque por ahí uno lo hace como ahora y yo en sí lo hago como si fuera después, mi futuro”

“Yo me hice con dos amigos y me reflejaba un poco en eso, como me gustaría ser mas de grande con mis amigos”

“... por ahí a veces te haces en el futuro y a veces en el presente, o sea cómo serías vos de grande...”

Otros aluden a las características e intereses del jugador:

“... yo me hago a mi mismo... si por ejemplo soy un chico que en el colegio no me preocupo y todo eso... en el juego sí me hago a mi mismo, capaz no lo voy a hacer estudiar va a estar todo el día jugando... en cambio si alguien estudia y es responsable, en el juego va a hacer lo mismo con su personaje”

“Para mi tiene relación porque si vos te haces a vos mismo capaz que en el Sim haces lo que a vos te gustaría hacer o por ejemplo haces lo que hiciste...hay una relación si te haces a vos y haces las cosas que a vos te gustan sí, hay una relación...”

“Yo creo que sí porque por ejemplo cuando los chicos estudian... a mi no me gusta estudiar, yo prefiero que hagan ejercicio o vayan a la pileta antes que estudiar hasta que me digan que me mandan a la escuela y ahí sí”

“Si te haces a vos mismo creo que sí hay una relación porque muchas veces cuando te haces a vos misma te haces como a vos te gustaría ser realmente por ahí es distinto a lo que sos en la vida real... lo haces como vos querés ser y lo que querés hacer... lo que no querés hacer no lo haces... “

“Yo por ejemplo lo hago similar a veces a mi vida después voy viendo, si me gusta hago personajes nuevos”

“ Y las cualidades que vos quieras que tenga la persona”

“Yo cuando invento a un Sim lo invento en el momento... no me hago... pero cuando juego tengo relación porque hago que el Sim haga lo que me gusta hacer a mi, por ejemplo jugar a la computadora cosas así... hago que el Sim haga lo mismo”

Algunos adolescentes utilizan como criterio la propia familia:

“Para mi hay una relación porque yo generalmente hago a la familia, a mi familia...”

“Si yo los hago con los nombres de mi familia... con los signos de mi familia...”

“Yo hago siempre a mi familia”

“Yo creo que desde el punto de vista estético y psicológico en mi caso, yo cuando juego hago de personas que yo conozco, por ejemplo mi familia, ehh... mis tios... los hago parecidos a cada uno de los que estan... “

“Yo hacia por ejemplo mi madre y mi padre... y lo hacia con un bebe chiquito y una mujer grande o un hombre grande pero que interpretaba un adolescente o algo así que era mas grande que el chico y mas chico que el grande... lo hacia como un adolescente porque se puede adultos o niños entonces como para hacer que es mas adolescente...”

Otros consideran como base para el armado la referencia a personajes de televisión:

“Sí, sino también puede ser un personaje de la televisión, o sea sin familia...”

“...y a veces no se... me fijo en un personaje de la vida real, pero no de mi vida misma, sino algún famoso o no se o alguna telenovela, no sé... depende, pero no de mi vida real.”

“Yo hice una vez la casa de gran hermano”

“Yo ponele lo último que hice fue un programa de televisión, un programa favorito... y hacía todos los personajes y que se relacionaran como es en la serie esa”

Algunas narrativas enfatizan en el armado del personaje a partir de personas inventadas por los mismos adolescentes:

“Yo cuando invento a un Sim lo invento en el momento... no me hago...”

“No, o sea yo no me hago a mí, hago a una familia cualquiera”

“Yo lo invento al azar”

“Es inventado el mío... no tiene nada que ver con mi vida...”

“Yo por ejemplo siempre hago un personaje aparte, casi nunca le pongo personalidad”

“Sí, yo también invento...”

Por último están quienes no reconocen ningún criterio en particular para la construcción del personaje:

“Yo creo familias distintas, o sea que no se identifiquen en mí, en un programa, en algo, yo lo hago así sin sentido y lo voy relacionando”

“Yo no encuentro ningún tipo de relación... solamente cuando hacia lo del programa, pero cuando estaba aburrido, sino hacia cualquier cosa, con mi vida no tiene nada que ver”

De las narrativas citadas anteriormente surge la reflexión respecto a cómo perciben los adolescentes la relación entre el jugador y el personaje. De este modo en algunos casos puede observarse negación al momento de abordar la temática:

“... no es que hay un solo personaje en el juego y que psicológicamente vos lo reflejas de una manera inconsciente no, no es así vos elegís si crearlo como sos vos o no... porque son muchos personajes es difícil que en todos se refleje...”

“O sea capaz vos, podés intentar reflejar dentro del personaje tu modo de pensar o como querés que sea la persona, o el estilo de persona que vos querés pero no, no así no”

“Si vas a crear alguien que es lo que vos querés ser no se si podrías... lo que vos querés ser y lo que vos querés hacer si no podes y lo haces en un juego es algo inconsciente”

“Sería horrible el personaje para mi futuro porque si o sea van a trabajar, comen, pero vos los ves son muy fríos... si eso son muy fríos, no hay algo que vos digas me puede reflejar en esto, se parecen a mí en tal cosa, lo único que hacen es comen como nosotros, se bañan como nosotros, duermen cuando quieren dormir, pero no es algo que sea muy especial, pero sentir no pueden sentir nada”

¿Tiene objetivos el juego?

Frente a este interrogante se desprenden opiniones disímiles. Mientras algunos adolescentes enfatizan la ausencia de objetivos concretos, otros resaltan su existencia enunciando una serie de metas a cumplir.

Entre las narrativas de aquellos que consideran que el juego no posee un objetivo pautado, se destacan:

“Básicamente no tiene objetivos, que tenés que llegar y así ganas...”

“Yo pienso que no hay un objetivo concreto que dice haces esto y ganas...”

“Y si un objetivo así para llegar no hay...”

“Para mí no tiene objetivos...es todo lo mismo...”

A su vez están quienes enfatizan que el juego no posee objetivos porque no tiene una meta final a alcanzar:

“No creo que tenga objetivos porque en realidad el juego no termina nunca”

Por otra parte puede apreciarse cierta variedad entre los objetivos que son reconocidos por los adolescentes en el juego.

Están quienes perciben como objetivo del juego el bienestar de los personajes:

“... es vivir la vida de los personajes y lograr que estén bien entre ellos e individualmente”

“El objetivo sería satisfacer las necesidades de sus integrantes y lograr lo que ellos quieren, sus deseos...”

“Tener a la persona bien, que descansa, que no estén dormidos, que estén descansados y todo eso, o sea mantener a la persona bien”

“... mantener a la familia y que no se muera el personaje...”

Otros acentúan la presencia del objetivo en la obtención del poder económico:

“Yo creo que el objetivo del juego es poder mantener a la familia que te creaste y poder ir desarrollando tu casa a medida que vas teniendo mas plata”

“Para mi es ir a trabajar, conseguir un buen trabajo y ganar mucha plata”

“Lograr tener mas plata y comprar mas cosas”

“...el objetivo puede ser buscar un empleo y llegar a lo máximo del empleo y ganar mas plata y poder comprar mas cosas como comprar una casa”

Alcanzar la felicidad es otro objetivo reconocido por los adolescentes como tal:

“O sea el objetivo sería mantenerlo feliz al que estas manejando el mayor tiempo posible...”

Están aquellos quienes expresan que el objetivo depende de cada jugador y del transcurrir de su juego:

“Es como que todos no tienen un objetivo fijo, depende de donde quieras llegar, depende del juego”

“Claro porque el objetivo tenés que promoverlo vos mismo”

“El objetivo es el que vos quieras...”

“Cada persona tiene un objetivo distinto”

“Lo vas haciendo vos como los querés los objetivos, aparte lo podés ir modificando, cambiándolo de pareja o de trabajo, lo que diga el jugador”

“No tiene un objetivo determinado depende de lo que vos querés, de donde vos querés llegar”

“Hay varias versiones del juego, cada vez que van avanzando tenés más cosas para hacer... depende del juego”

“Depende de cada uno el objetivo”

Por último, entre quienes expresan que el objetivo depende de cada uno, están aquellos que reconocen que no existe un único objetivo sino varios:

“Para mí no es uno sólo el objetivo, para algunos el objetivo puede ser formar una familia y cuando la formas ya está, para otros construir una casa o tener un buen trabajo o matar a alguien no sé...”

Acerca de los valores.

Dentro del análisis de las narrativas los valores puestos en juego son un aspecto importante a destacar.

Siguiendo lo expuesto en el Diccionario de la Real Academia Española, entendemos por valor al “*Grado de utilidad o aptitud de las cosas para satisfacer las necesidades o proporcionar bienestar o deleite*”.

Como plantea Argandoña (2001) en el artículo “*Algunas tesis para un debate sobre los valores*” publicado en la Revista Empresa y Humanismo:

*Los valores motivan y definen las decisiones de las personas desde dentro de ellas mismas... los valores tienen una dimensión subjetiva...*

Entre los valores que son puestos en juego prima la creación de la familia. De este modo, basándonos en lo planteado por Zeledón y Buxarrais (2004) en su libro “*La familia, un valor cultural, tradiciones y educación en valores democráticos*”, la familia constituye un valor cultural, un universal cultural que afecta a toda la Humanidad. El ser humano necesita de la familia no sólo para la procreación de los hijos, sino también para su educación y supervivencia, por lo tanto, ésta ocupa un papel protagonista en todos los procesos vitales.

La satisfacción de las necesidades básicas, entendidas como “comer”, “dormir”, “trabajar”, “bañarse”, “ir a la escuela”, “tener amigos”, son otros de los valores que merecen ser destacados. A los cuales se suma el poseer un buen status social, mediante -por ejemplo- el ascenso laboral para una mejor retribución económica.

Por lo anterior podemos decir que los valores se refieren a necesidades o aspiraciones humanas. Necesidades que pueden ser fisiológicas, sociales, materiales e incluso de autorrealización y que definen un modelo ideal de sociedad promovido por el juego.

De este modo algunos adolescentes expresan como primordial la creación de la familia:

“Se trata de que vos tenés que crear una familia, la casa...”

“...la familia criar al hijo, cuidarlo porque sino la asistente social se lo lleva...”



“Para mi es un juego que tenés que crear una familia e ir manteniéndola así pasando, como decían ellos, de la realidad hacia lo virtual, manteniendo a la familia, el trabajo, los chicos, esas cosas.”

Están quienes acentúan la importancia de satisfacer las necesidades básicas:

“... y después vas respondiendo a las necesidades de cada uno de los integrantes como por ejemplo comer, dormir, ir al baño y así...”

“... y vas como dijo él cumpliendo las necesidades de cada integrante de la familia que vos crees tiene...”

“Claro tenés que hacer que ese personaje cumpla las necesidades básicas reales, tener trabajo, poder vivir, o sea poder subsistir”

“Claro, tenés que hablar desde, o sea que vayan al baño, hasta que coman, trabajen y mueran, como dije hace un rato, salud, dormir, lo que hace la persona en la vida real...”

Asimismo el status social es comprendido por algunos adolescentes como otra necesidad primordial:

“Lo que vos tenés que conseguir es el bienestar de quien este jugando, del personaje, tenés que mantenerlo con un trabajo para poder mantenerlo vivo con la plata, las necesidades que tiene, de dormir, de que coma, las amistades sociales, todas esas cosas que necesita “

El énfasis puesto por algunos adolescentes en el diseño y en el confort de la casa puede ser visto como un componente del status social:

“Vas creando un personaje, a la vez van teniendo hijos, pueden trabajar, van evolucionando, aumentando un sueldo, y así pueden

comprarse cosas mejores en la casa cambiar los muebles, esta bueno.”

“Y bueno también, construir la casa, diseñarla, decorarla, mejorarla...”

“Es bastante complejo o sea tiene desde los utensillos de cocina, para poner bañeras, que tipo de bañera si es ducha o si es la bañera esa para acostarse, los sillones, que dice cada uno la comodidad, tenés hasta diferentes tipos de escaleras para poner en la casa, puedes modificar el terreno, levantarlo o bajarlo, todo tipo plantitas”

“Por ejemplo tenés una cama más barata que te sale por ejemplo 80 pesos y no es tan buena comodidad como una de 100 pesos donde descansa mejor, tiene buena comodidad, un ambiente lindo, va variando después”

Y están aquellos que consideran el buen empleo como fuente de felicidad:

“... cada vez que lo ascienden en el empleo sus integrantes se ponen mas alegres y ese puede ser uno de los objetivos.”

“Querer hacer” y “Tener que hacer”.

Otro punto interesante a mencionar es la diferencia entre el “querer hacer” y el “tener que hacer”. La percepción de los adolescentes respecto a la no existencia de reglas en el juego, nos permite abordar dicha distinción en la cual lo pautado o establecido se presenta naturalizado. Sin embargo, resulta oportuno detenernos en las consideraciones de Calo (2008) respecto a las leyes naturales y las leyes sociales citadas en el libro *Infancia e institución(es)*, sobre todo porque permanentemente las decisiones implican valores en juego:

*Es que la ley, entendida ahora como conjunto de prescripciones que regulan las relaciones humanas, no tiene el carácter de*



*necesidad que particulariza a las leyes de la naturaleza... las leyes sociales no describen regularidades ningunas sino que prescriben comportamientos deseables. Esta es la diferencia central: las leyes naturales muestran lo que es, sin ninguna crítica moral respecto de la realidad descrita, mientras que las leyes simbólicas son normativas: ordenan, mandan, un ser debido.*

*El carácter prescriptivo de la ley social deviene justamente de que su cumplimiento no es necesario, en el sentido que lo es el acontecer natural, sino que, por el contrario, tiene por finalidad que los sujetos sigan comportamientos que la cultura considera deseables y que incluso puede llegar a ser francamente opuestos a lo que podría ser del orden de la tendencia natural.*

*Por no ser de cumplimiento necesario, toda norma social va acompañada de una amenaza de castigo para el caso de que no se obedezca. pág. 73- 74*

Comprendida la distinción entre las leyes naturales y las leyes sociales, las siguientes narrativas son acordes para la ejemplificación de las segundas:

“Tiene que crecer intelectualmente, tiene que estudiar y hacer ejercicio...”

“... los niños... no se pueden quedar solos”

“...mantener a la familia y que no se muera el personaje.”

“O también que si tenes un hijo y si no lo cuidas te lo pueden sacar... por ejemplo si tienen un bebé, y el bebé llora, también tiene necesidades, generalmente llora y tenes que jugar o tenes que darle...”

“Claro, tenes que hablar desde, o sea que vayan al baño, hasta que coman, trabajen y mueran, como dije hace un rato, salud, dormir, lo que hace la persona en la vida real... y la familia criar al hijo, cuidarlo porque sino la asistente social se lo lleva...”

Teniendo en cuenta las consideraciones de Calo, podemos decir entonces que si bien las leyes sociales proclaman comportamientos deseables, los mismos no tienen carácter de necesidad. De esta manera las conductas esperadas pueden no realizarse, sin embargo su no cumplimiento va acompañado de una amenaza de castigo. En el caso del juego:

“... sino cuidas bien el hijo te lo llevan...”

De esta forma si bien las leyes sociales enfatizan el *deber*, a saber los comportamientos esperados por los miembros de una cultura, consideramos que en el escenario virtual del juego el énfasis, por parte de los adolescentes, está puesto en el *querer*, mediante lo cual tiene lugar la posibilidad de la transgresión de la ley social.

A continuación exponemos algunas narrativas que son pertinentes para ejemplificar lo anteriormente dicho:

“...si no los encerrás en la cocina, si no saben cocinar, y se prende fuego todo”

“Para mi no es uno solo el objetivo, para algunos el objetivo puede ser formar una familia y cuando la formas ya está, para otros construir una casa o tener un buen trabajo o matar a alguien no se... yo los encerré en un cuadrado sin nada”

“Por ejemplo la casa que vos creaste y donde metiste una familia no podes meter a otra... los tenés que desalojar o matarlos”

“Yo en el patio de atrás de mi casa tengo un cementerio, fue muy divertido porque un día se me ocurrió invitar a mucha gente, vinieron todos a jugar al pool, fuimos a la pileta saque la escalera y bueno... “

A su vez podemos destacar el uso de verbos que nos indican el modo en que este “querer” se presenta como “poder”, posibilitando el pasaje de la pasividad del vivenciar a la actividad en el juego. El texto de Freud (1920)

*Más allá del principio del placer nos permite una aproximación a dicha temática:*

*Se advierte que los niños repiten en el juego todo cuanto les ha hecho gran impresión en la vida; de ese modo abreaccionan la intensidad de la impresión y se adueñan, por así decir, de la situación. Pero, por otro lado, es bastante claro que todos sus juegos están presididos por el deseo dominante en la etapa en que ellos se encuentran: el de ser grandes y poder obrar como los mayores. También se observa que el carácter displacentero de la vivencia no siempre la vuelve inutilizable para el juego... En cuanto el niño trueca la pasividad del vivenciar por la actividad del jugar, inflige a un compañero de juegos lo desagradable que a él mismo le ocurrió y así se venga en la persona de este. pp 16- 17*

Las siguientes narrativas ejemplifican lo anteriormente expuesto:

“... podes querer que se mueran para hacer un cementerio... yo a veces lo hago así”

“Llega un momento que te aburrís de jugar siempre lo mismo e inventas cosas... por ejemplo, podes ponerlos en un cuartito encerrados y prenderlos fuego”

A partir de las significaciones anteriormente expuestas, consideramos que por parte de los adolescentes se puede apreciar una cierta sensación de dominio y omnipotencia expresada en un “poder hacer”. De esta manera, frente a un juego que se presenta como un conjunto de opciones predeterminadas que impone límites a la actividad del jugador, éste sin embargo se posiciona desde un lugar activo percibiendo la posibilidad de controlar sus acciones. Es así como el adolescente, quien recibe pasivamente las pautas preestablecidas del juego, reacciona en forma activa decidiendo su accionar dentro de las posibilidades otorgadas.

El texto de Freud (1915) *Pulsiones y destinos de pulsión* permite abordarlo de la siguiente manera:

*El yo se comporta pasivamente hacia el mundo exterior en la medida en que recibe estímulos de él, y activamente cuando reacciona frente a estos. Sus pulsiones lo compelen sobremanera a una actividad hacia el mundo exterior, de suerte que destacando lo esencial podría decirse: El yo sujeto es pasivo hacia los estímulos exteriores, y activo por sus pulsiones propias. pp 129*

A su vez, las significaciones de los adolescentes ponen énfasis en que el objetivo del juego consiste en la creación de una familia, la construcción de una casa, la educación de los niños, etc. Sin embargo en otras narrativas podemos apreciar que es posible transgredir aquel objetivo proclamado por ellos; como por ejemplo a través del incendio de una casa con el propósito de poder habitarla, una vez eliminados sus miembros:

“Bueno yo una vez porque quería comprar una casa donde estaban viviendo otros Sims los agarré a esos Sims los metí adentro de esa casa los encerré en la cocina, les saqué la puerta prendí la hornalla y que se mueran después apareció la alarma, los bomberos y después pude comprar la casa”

De este modo a partir de las narrativas de los adolescentes observamos una ruptura entre “lo que se espera” y “lo posible de hacer” en el juego, es decir, entre el “tener/deber hacer” y el “querer hacer”.

A partir de lo anterior es que se nos plantea el siguiente interrogante ¿Es posible que la creación de la familia no sea el objetivo realmente deseado por el jugador, sino su destrucción? ¿Existe la posibilidad de encubrir detrás de un objetivo aceptable otro totalmente repudiable?

Ahora bien, nos detenemos en este apartado dado que nos resulta oportuno cierta reflexión sobre lo abordado hasta el momento: Como ya sabemos, el

juego consiste en una amplia gama de opciones preestipuladas que permiten el desarrollo del mismo, es así como se puede elegir las características físicas de los personajes, el amoblamiento de la casa, las relaciones interpersonales, etc. Entonces, entre tantos límites ya establecidos en el desarrollo del juego, nuestro interrogante es ¿Existen límites ante la transgresión?

Hemos apreciado cómo las fantasías de destrucción se evidencian en el juego mediante la posibilidad de incendiar, matar, etc. ¿Hasta donde más se puede llegar?

Un acercamiento a las nociones de regla, obligación y exigencia.

Excede los propósitos de este trabajo diferenciar regla, obligación y exigencia, aunque permitiría una profundización que dejamos abierta.

En cuanto a la regla, a la cual consideramos como aquello que ha de cumplirse necesariamente en el juego; podemos ejemplificar las mismas a partir de las siguientes narrativas expuestas por los adolescentes:

“... tenés que hacer que ese personaje cumpla las necesidades básicas reales, tener trabajo, poder vivir...”

“Se trata de que vos tenes que crear una familia, la casa, y después vas respondiendo a las necesidades de cada uno de los integrantes como por ejemplo, comer, dormir, ir al baño y así...”

Otras significaciones también aluden a algún tipo de restricción:

“Caminar por ejemplo no se puede, no podes ir caminando a otra casa por ejemplo...”

“... los niños... no se pueden quedar solos”

“Por ejemplo la casa que vos creaste y donde metiste una familia no podes meter a otra...”

Les sorprende la pregunta respecto si el juego tiene o no reglas. Explícitamente no se observa su reconocimiento si bien aluden a un sin fin de exigencias continuamente:

“No, reglas para mi no tiene...”

“No, reglas no tiene, no es un juego que te impide que se yo... hacer ciertas cosas o sea todas las posibilidades que te da para hacer las podes utilizar; no es que te prohíbe usar una o usar otra no, o nada...”

De este modo en las narrativas si bien no se manifiesta de modo explícito el reconocimiento de reglas, por ser las mismas asociadas a la prohibición, son mencionadas un conjunto de *exigencias* y *obligaciones* a cumplir en el juego. Consideramos obligación a aquello que alude a la imposición o exigencia moral que debe regir la voluntad libre. Refiere al vínculo que sujeta a hacer o a abstenerse de hacer algo, establecido por precepto de ley, por voluntario otorgamiento o por derivación recta de ciertos actos.

Mediante las significaciones de los adolescentes podemos ejemplificar lo anteriormente expuesto:

“No es que tiene reglas sino que si no lo tratas bien se va, se muere se lo llevan...”

“Una de las cosas que también tiene el juego es que sí o sí tenés que tener un adulto porque si haces dos nenes no te dejan meterlos en la casa por el simple hecho de que son pibes, o sea no son adultos”

“Tienen que dormir primero separados y después juntos”

Mientras que el concepto de exigencia remite a la acción y efecto de exigir, a una pretensión desmedida, el relato de los adolescentes nos permite abordar dicho término:

“A parte tenés la exigencia de darle comunidad porque sino no hace nada”

“No es que tiene reglas tiene exigencias, o sea porque sino llegas con el sueldo, no podes pagar las cuentas, no podes comer o sino tenés una relación con tus hijos o no los cuidas te los llevan... o sea tiene exigencias el juego”

“Tienen que ir desarrollando las actividades para mejorar el trabajo, para ascender”

“Tener a la persona bien, que descansen, que no estén dormidos que estén descansados y todo eso, o sea mantener a la persona bien...”

Sin embargo, otras narrativas contrastan con las anteriormente citadas al enfatizar en la posibilidad de poder hacer lo que se quiera con el personaje y/o desde el mismo. No obstante, se deja de lado la existencia de la regla que funciona implícitamente mediante la elección de las opciones predeterminadas.

“Lo vas haciendo vos como los querés los objetivos, aparte lo podes ir modificando, cambiándolo de pareja o de trabajo, lo que diga el jugador”

“No tiene un objetivo determinado depende de lo que vos querés, de donde vos querés llegar”

“No sé si tiene reglas porque vos manejas el juego como querés, manejas las personas como querés y manejas los tiempos, todo...”

### ¿Creación o Elección?

A partir de lo anterior se desprenden al menos dos interrogantes: ¿El juego otorga la posibilidad de *crear* o solo consiste en una sucesión de elecciones? A su vez si nos inclinamos por la segunda opción, ¿La sucesión de

elecciones permite la creación de un guión propio al jugador sirviéndose de las imágenes que provee el escenario virtual?

Aquí debemos detenemos ya que si bien la palabra “crear” aparece en la definición del juego, se impone distinguir a qué refiere la misma cuando más que de “creación” se trata de la posibilidad de elegir entre una amplia variedad de opciones predeterminadas.

De este modo, siguiendo a Baudrillard (1990) ... *la máquina hace lo que el hombre quiere que haga, pero éste sólo ejecuta a su vez, lo que la máquina está programada para hacer...* Por lo tanto la elección posible se encuentra preestablecida, es decir, el adolescente puede operar sólo a partir de opciones preexistentes.

No obstante en las significaciones de los participantes se refleja la idea de que es posible *crear a partir del gusto de cada jugador* un guión propio:

“Es un juego creativo que vos podés crear y hacerlo a tu manera como te gusta...”

De este modo están quienes ponen mayor énfasis en la creación del personaje:

“Otra de las cosas que también tiene es hasta elegir el signo del zodiaco del personaje, podés elegir los gestos, el pelo, el cuerpo si es gordo o flaco, la ropa...”

“La tez de la piel, si es morocho, blanco...”

En otros la creatividad apunta a la construcción de la casa:

“... vos creas tu propia casa y le pones lo que vos quieras...”

“Cada persona puede armar a su gusto una casa y puede modificar todo... o sea... la casa se hace a gusto de la persona que crea la familia...”

“... tratas de crear la casa que vos quieras, los personajes como vos quieras crearlos...”

Mientras que algunas se centran en la creación de una historia que tiene como protagonista a los personajes del Sims:

“A mi lo que me gusta es personalmente escribir, inventar historias y lo mismo pasa con el juego, vos vas inventando algún personaje, yo invento personajes que a mi me gustan y creo una historia con eso y es divertido...”

“Es como armar una historia vos vas creando cada personaje, vas buscando originalidad, vas haciendo diferentes personalidades y ves como las puedes unir, es como crear un cuento...”

### Realidad virtual y Realidad psíquica.

Durante el análisis de las narrativas también observamos que los adolescentes encuentran tanto diferencias como semejanzas entre la “virtualidad del juego” y la “realidad de la vida”.

Es útil señalar antes de continuar qué entendemos por virtualidad y qué por realidad.

La palabra virtual proviene del latín virtus, fuerza, virtud. Lo virtual tiene entonces la virtud de producir un efecto, aunque no lo produzca en el presente. Se refiere también a lo implícito, a lo tácito (Diccionario de la Real Academia Española).

Según el diccionario de psicoanálisis de Laplanche y Pontalis (Laplanche, 2001), el concepto de realidad psíquica es un término utilizado frecuentemente por Freud para designar lo que, en el psiquismo del sujeto, presenta una coherencia y una resistencia comparables a las de la realidad material; se trata fundamentalmente del deseo inconsciente y de las fantasías con él relacionadas (pp 352).

Siguiendo con el análisis de las narrativas podemos observar que las significaciones que reconocen cierta relación de semejanza entre el juego y la experiencia subjetiva de la vida diaria ponen énfasis en el accionar cotidiano incluyendo la satisfacción de las necesidades básicas como así también de las sociales:

“Si, vos por ejemplo en la vida real tenes ehh... te haces una novia en el Sim también, por ejemplo en la vida real vos jugas a la computadora y en el Sim también... en el Sim para sobrevivir hay que satisfacer la necesidades básicas y en la vida real también”

“Lo que hacen los hijos tiene que ver más con nosotros que con los grandes porque nosotros vamos al colegio...”

“Si la verdad que sí, porque con el integrante de la familia que vos... ehh... imagináte que tu integrante trabaja, come, se baña, es igual al de la vida cotidiana, todos comen, se bañan...”

“Las cosas cotidianas de la vida”

“Ir al colegio, hacer las tareas”

“Rutina de ejercicios, jugar al básquet, hacer abdominales”

“Si, la muerte, la convivencia”

“Claro muchas veces los objetivos que uno tiene los pone en el personaje por ejemplo el de tener un buen trabajo, si yo quiero tener un buen trabajo quizás cuando juegue voy a hacer que el personaje lo consiga y es una forma... generalmente muchos se ven reflejaos en eso y lo...”

Algunos encuentran relación de semejanza en el alcance de las metas personales. Así como en la vida real, en el juego el logro de objetivos produce satisfacción:

“Si porque... igual que en el juego se parece a la vida cotidiana, si vos cumplís objetivos cosas que te gustan a vos, uno... o sea... va a estar contento... pero si no cumplís los objetivos que uno tiene o te va mal

en el trabajo en el colegio o otras cosas que no te gustan te vas a poner triste así pasa en el juego...”

Mientras que para otros, ubicándose sus respuestas en el lado opuesto, aparecen significaciones en las cuales no se reconoce relación alguna entre los avatares o vicisitudes de los personajes en el juego y, aquellas experiencias propias a sus vidas cotidianas:

“Yo creo que no tiene nada que ver con mi vida real, primero que hablan pero no se escucha lo que hablan o la forma de hablar que tienen y tampoco por ejemplo, los chicos cuando van al colegio y los hombres cuando van a trabajar, no se ve, no sabes como es en realidad... los conoces por afuera pero no por adentro”

“Que se yo, yo al juego lo veo como muy frío, porque ponele, vos ponele que coman todos juntos y no comen todos juntos, comen todos por separado, es todo muy rutinario cada uno en lo suyo...”

“En el sentido de personalidad del personaje o sea vos te podés crear una personalidad pero no se asemeja o sea... no podés asemejar un juego con realidad o sea... en fin esta bien simula la vida real todo muy lindo pero o sea no tiene nada que ver con la vida real...”

A pesar de las diferencias y semejanzas que podemos observar mediante el análisis de las narrativas de los adolescentes, es importante reconocer la existencia de la articulación entre el mundo real y la virtualidad del juego. Para comprender mejor esto último nos resulta útil lo citado por Freud (1908) en su texto *Creador literario y fantaseo*:

*... todo niño que juega se comporta como un poeta, pues se crea un mundo propio o, mejor dicho, inserta las cosas de su mundo en un nuevo orden que le agrada, Además, sería injusto suponer que no toma en serio ese mundo; al contrario, toma muy en serio su juego, emplea en él grandes montos de afecto. Lo opuesto al juego no es la*



*seriedad, sino... la realidad efectiva. El niño diferencia muy bien de la realidad su mundo del juego, a pesar de toda su investidura afectiva; y tiende a apuntalar sus objetos y situaciones imaginados en cosas palpables y visibles del mundo real. Sólo ese apuntalamiento es el que diferencia aún su "jugar" del "fantasear".*

Consideramos pertinente detenernos en esto último, a saber: si bien en muchas narrativas la relación entre la virtualidad del juego y la vida cotidiana es negada por los adolescentes, resulta evidente que tanto explícita como implícitamente tal relación está presente. Entonces, ¿Qué impide tal reconocimiento? ¿Tal es el grado de angustia que acarrea asemejar la realidad con el mundo "Sims" que eligen negarlo? ¿En que medida se encuentra ligada esta angustia con las fantasías inconscientes? ¿Es el deseo de trasgresión lo que dificulta el reconocimiento de tal relación?. Ahora bien, ¿No resulta paradójico que este mundo creado por ellos mismos sea negado como análogo al de la realidad? ¿El placer en este juego estará depositado en el rol activo que adopta el adolescente y su posibilidad de trasgresión?

Dejamos abiertos los anteriores interrogantes como impulsores para una posterior reflexión.

### III

## REFLEXIONES FINALES e HIPOTESIS

A través del análisis de las narrativas brindadas por los adolescentes nos resultó posible acceder a una multiplicidad de significaciones respecto a la percepción y dinámica del juego "The Sims".

A partir de dichas significaciones logramos establecer distintos ejes de análisis mediante los cuales se contemplaron diversos aspectos del juego, posibilitándonos organizar las narrativas.

Es así como el presente análisis nos permitió conocer: distintas modalidades de relación entre el jugador y el personaje; en qué consiste el juego; sus objetivos; los valores que en él prevalecen; los criterios utilizados para el armado de los personajes; la relación entre la virtualidad del juego y la vida cotidiana, la existencia de reglas en el juego y la posibilidad de creación o elección que el mismo otorga. No obstante, tales ejes de análisis despertaron múltiples y variadas hipótesis, las cuales exponemos a continuación con el objetivo de abrir nuevas líneas de investigación futuras.

A saber, "The Sims" es un juego considerado por los adolescentes como un simulador de la vida real, el cual consiste en la creación de una familia, la construcción de su casa y el poder satisfacer sus necesidades, tanto fisiológicas como sociales. No obstante, la percepción de creación queda reducida a la posibilidad de elección entre un conjunto de opciones preestablecidas, aspecto que no es reconocido por los adolescentes, quienes en contraposición, aluden a la posibilidad de "crear" como característica esencial del juego. Entonces podríamos decir que aquello que los motiva es pensar que pueden crear libremente, lo cual implica ingresar en el campo de la ilusión de creación que el juego propone, tema que dejamos abierto.

A su vez, si bien en el juego no se encuentra un instructivo a seguir, es evidente que imprime un gran número de reglas necesarias para el desarrollo del mismo, entre las cuales se destacan conseguir un empleo, alimentar a los personajes, educar a los niños, etc. Sin embargo las sensaciones de omnipotencia, poder y control son experimentadas por los adolescentes en consonancia con la afirmación de que "The Sims" es un juego sin reglas. Ahora bien, considerando que la sensación de dominio es el atractivo del juego, es posible suponer que si el juego contara con un reglamento desde el inicio, el cual no pudiese ser violado, la atracción por el juego entraría en cuestionamiento.

Es evidente que lo realmente atractivo del juego para los adolescentes, jugadores activos de "The Sims", es la sensación de libertad que el mismo otorga, quedando relegados a un segundo plano aquellos proclamados objetivos como lo son la creación de una familia y la construcción de una casa.

Asimismo es esta misma búsqueda de libertad la que los llevaría a negar la existencia de reglas.

En consonancia con lo anterior podríamos suponer que les resulta difícil establecer un objetivo determinado ya que este atentaría o limitaría la supuesta libertad.

Consideramos que si en lugar de hablar de creación fuese de elección no podrían aceptar dicha limitación ya que nos es difícil pensar que el juego les resultaría tan interesante si reconocieran que sólo es posible realizar en él lo que éste permite y no lo que ellos desean.

A su vez, resulta evidente que se les imposibilita pensar en una relación clara entre la virtualidad del juego y su vida real. No obstante, no parecieran ser tantas las diferencias existentes entre estos dos escenarios, cuando aluden al juego como la creación de una familia y la satisfacción de las necesidades de sus integrantes; el juego les otorga una posibilidad: un cierto hacer con aquello que la vida les dificulta.

Entre tantos supuestos finalmente se nos plantea un interrogante que dejamos abierto: ¿Este supuesto afán de libertad será la contracara de un adolescente alienado?

#### IV BIBLIOGRAFÍA

- Abraham, Tomás (2000). *La empresa de vivir* Buenos Aires. Sudamericana.
- Agamben, Giorgio (2003/1997 y 2001). *Infancia e Historia* Buenos Aires. Adriana Hidalgo.
- Argandoña, Antonio (2004) Algunas tesis para un debate sobre los valores en material de cátedra Deontología de la Psicología.
- Ariés, Philippe (1987). *El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen*. Madrid, Taurus.
- Baudrillard, j. (1990) *La transparencia del mal. Ensayo sobre los fenómenos extremos*. Barcelona. Anagrama
- Calo, Orlando (2007) *Leyes y sujetos en Infancia e institución (es) de Minnicelli Mercedes* (coord.) Buenos Aires. Editorial Noveduc.
- de Lajonquiere, Leandro (2005). *El psicoanálisis, la educación y la infancia que supimos conseguir. Violencia, medios y miedos*. Buenos Aires. - México Noveduc.
- Freud Sigmund (1901-1905). Personaje psicopático en el escenario en *Obras Completas*. Tomo VII. Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud Sigmund (1906-1908). El creador literario y el fantaseo en *Obras Completas*. Tomo IX. Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud Sigmund (1976/1915). Pulsiones y destinos de pulsión en *Obras Completas*. Tomo XIV. Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, Sigmund (1993/1920). Más allá del principio de placer en *Obras Completas*. Tomo XVIII. Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, Sigmund (1994/1929-1930). El malestar en la cultura en *Obras Completas*. Tomo XXI. Buenos Aires.: Amorrortu.
- Freud, Sigmund (1996/1923-25). El Yo y el Ello en *Obras Completas*. Tomo XIX. Buenos Aires: Amorrortu.
- Galende, E. (1997). *"De un horizonte incierto"*, Buenos Aires; Paidós

- Giberti, Eva (1996). Lo familia y los modelos empíricos. En Wainerman, Catalina (comp.). *Vivir en familia*. Buenos Aires: UNICEF/Losada.
- Lacan, Jacques (1961). La Identificación. *Seminario 9*. Versión inédita.
- Laplanche, J. Y Pontalís, J (1974) Diccionario de psicoanálisis. Barcelona: Labor
- Levín, Esteban (2006) *¿Hacia una infancia virtual?* Buenos Aires. Nueva Visión.
- Lévy, Pierre (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós
- Mannoni, Octave (1997) *La otra escena. Claves de lo imaginario*, Buenos Aires. Amorrortu.
- Minnicelli, M. & Aiello, C & Laffranconi, S. & Guillén, R. & Rothstein, G. & Tenaglia, D. Juegos virtuales ¿metáfora de la infancia actual?. Trabajo presentado en el I Congreso Nacional y II Congreso Regional de Psicología Facultad de Psicología Universidad Nacional de Rosario. *El estado de la cuestión de una cuestión de Estado*. 19, 20 y 21 de octubre 2006.
- Santos, Griselda y otros (2007). Representaciones de la infancia y estructuración subjetiva: análisis de productos dirigidos a los niños y caracterización del proceso de apropiación de productos massmediados en *Perspectivas en psicología*. Vol 4 número 1
- Sternbach, Susana (1996). "El Grupo de Discusión".
- Volnovich, Juan Carlos (1999). *El niño del siglo del niño*. Buenos Aires: Lumen. Humanitas.
- Volnovich, Juan Carlos (2000). *Claves de infancia*. Rosario: Homo Sapiens.
- Winnicott, Donald (1971). *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa.
- Winnicott, Donald (1991). *Deprivación y delincuencia*. Buenos Aires; Paidós
- Zeledón M. Pilar y Buxarrais M. Rosa (2004). La familia, un valor cultural, tradiciones y educación en valores democráticos. Editorial Desclee de Brower

## **Recursos electrónicos.**

[www.elmundo.es/navegante](http://www.elmundo.es/navegante)

[www.esnips.com/doc/](http://www.esnips.com/doc/)

[www.lossims.capitalsimcity.com/lossims/historial.htm](http://www.lossims.capitalsimcity.com/lossims/historial.htm)

[www.mor.itesm.mx/jfrausto/simulacion/intro\\_simulacion.html](http://www.mor.itesm.mx/jfrausto/simulacion/intro_simulacion.html)

[www.multimedia.maimonides.edu](http://www.multimedia.maimonides.edu)

[www.psiconet.org/freud/oc.htm](http://www.psiconet.org/freud/oc.htm)

[www.sims2ville.com](http://www.sims2ville.com)

[www.videogames.games.yahoo.com/ngc/analisis/los-sims-e16d1d.html](http://www.videogames.games.yahoo.com/ngc/analisis/los-sims-e16d1d.html)

[www.Ultimagame.com](http://www.Ultimagame.com)

[www.wikipedia.org/wiki/Los\\_Sims](http://www.wikipedia.org/wiki/Los_Sims)

## ANEXO I

### *Desgrabación del Grupo Focal. Escuela Privada 1*

Coordinadora- ¿De que se trata el juego para vos?

Alumno 1- Se trata de que vos tenés que crear una familia, la casa y después vas respondiendo a las necesidades de cada uno de los integrantes como por ejemplo comer, dormir, ir al baño y así...

Alumna 2- Depende también de que Sims estemos hablando porque hay distintos tipos de Sims porque si tenés por ejemplo el Súper Star el que yo tengo podés comprar mascotas, podés ir al shopping, también podés crear shoppings (risas) y negocios yyy y bueno eso...

Alumno 3- Y bueno también, construir la casa, diseñarla, decorarla, mejorarla... incluir a las personas que vos quieras...

Alumna 4- Es un simulador de la vida, por ejemplo pones en un personaje lo que te gustaría ser... te divertís siendo otra persona...

Alumna 5- Si eso, tratás de crear la casa que vos quieras, los personajes como vos quieras crearlos... que tengan sus relaciones entre ellos como vos quieras... y vas como dijo él (señalando al alumno nro 1) cumpliendo las necesidades de cada integrante de la familia que vos crees tiene...

Alumno 6- Yo creo que lo que atrae del juego es la posibilidad de manejar a alguien, es lo mas divertido y a medida que vas comprando las expansiones mas real se va haciendo y te atrae mas y compras mas... y esa es la finalidad del juego...

Alumno 7- Bueno igual que todos vos creas tu propia casa y le pones lo que vos quieras y vos tenés que manejar a la personas, les buscas un empleo, y los chicos van al colegio, es todo como si fuera la vida real pero a través de una computadora...

Alumno 8- Si la verdad que lo mismo que dijeron todos es re divertido porque creas una casa ehh... los integrantes de la familia que creaste van a trabajar, esta bueno...

Alumno 9- Para mi esta bueno porque vos por ejemplo sos un adulto y capaz que ahí podes hacer lo que a vos te gustaría hacer cuando seas mas grande y también tenés que satisfacer tus necesidades e ir buscando empleos y buscando trabajos y que los chicos vayan a la escuela

Alumna 10- Es un simulador de la vida real, depende del trabajo que tenga, tenes que aprender distintas cosas...

Alumno 11- Esta bueno porque vas haciendo todo lo que haces en la vida cotidiana...yo pienso que es divertido podes crear una familia y manejarlos... es como vivir la vida real dentro de un juego, podes satisfacer sus necesidades, cumplir sus deseos, tratar de que no sientan miedos...

Coordinadora- ¿Cuál es el objetivo del juego?

Alumno 1- Básicamente no tiene objetivos, que tenes que llegar y así ganas... es vivir la vida de los personajes y lograr que estén bien entre ellos e individualmente, porque en determinados momentos si vos no satisfacés sus necesidades o no lo llevas al trabajo o al colegio a la persona empiezan a sufrir ehh... les puede ir mal en el colegio, pueden dejar de tener plata y estar mal, a su vez no son felices ellos

Alumno 6- O sea el objetivo sería mantenerlo feliz al que estas manejando el mayor tiempo posible y a medida que lo vas haciendo feliz vas ganando mas plata, porque lo van ascendiendo en el trabajo, podes comprar mas cosas y se va haciendo mas interesante el juego

Alumno 3- Yo creo que el objetivo del juego es poder mantener la familia que te creaste y poder ir desarrollando tu casa a medida que vas teniendo mas plata

Alumna 5- Es como que todos no tienen un objetivo fijo depende a donde quieras llegar, depende el juego

Alumna 2- El objetivo es que estén bien... tienen que comer, dormir... sino se mueren

Alumna 4- Te va mostrando en realidad eso... ehh el objetivo es como mostrarte en realidad lo que pasa realmente... es como decían la persona que trabaja siempre tiene como mayores posibilidades de hacer cosas de sus vidas

Alumno 9- Yo pienso que no hay un objetivo concreto que dice haces esto y ganas sino que el objetivo sería satisfacer las necesidades de sus integrantes y lograr lo que ellos quieren, sus deseos y así lograr tener mas plata y comprar cosas

Alumno 8- Y si un objetivo así para llegar no hay, es como es un objetivo muy... esta el de la plata...el de la casa y el del empleo... cada vez que lo ascienden en el empleo sus integrantes se ponen mas alegres y ese puede ser uno de los objetivos

Alumno 11- Claro porque el objetivo tenes que proponerlo vos mismo

Alumno 8- Claro...

Alumno 11- Y no buscarlo en el juego por ejemplo a muchas personas les resulta aburrido porque no buscan un objetivo para jugarlo

Alumna 10- El objetivo es el que vos quieras por ejemplo para vos el objetivo puede ser buscar un empleo y llegar a lo máximo del empleo y ganar mas plata y poder comprar mas cosas como comprar una casa

Alumna 4- Y también como el ejemplo que dio el (mirada dirigida al alumno 8) el objetivo era al ganar mas plata podes hacer la casa mas grande y poder hacer la familia mas grande también, ese puede ser uno de los objetivos para la persona que juega

Coordinadora- ¿Y para ustedes? (dirigiéndose a los alumnos 2 y 7 quienes no habían respondido a la pregunta)

Alumno 7- Si.... depende de cada uno...eso... para mi no hay objetivos

Coordinadora- ¿Tiene reglas el juego? ¿Cuáles?

Alumno 1- Noooooo... (Los demás asientan con la cabeza coincidiendo con él)

Coordinadora- ¿Para ustedes?

Alumnos- (hablan en forma conjunta) no... no tiene reglas... (Todos coinciden en lo mismo)

Coordinadora- ¿Se sigue algún criterio para armar el personaje?

Alumna 4- Como te gusta a vos, o sea como vos... vas creando una familia o un grupo como a vos te gustaría que sea...

Alumno 6- Claro es como armar una historia...

Alumna 4- Y las cualidades que vos quieras que tenga la persona...

Alumno 6- Es como armar una historia vos vas creando cada personaje, vas buscando originalidad, vas haciendo diferentes personalidades y ves como las puedes unir, es como crear un cuento...

Alumna 4- Ver como se relacionan las diferentes personalidades que tienen...

Alumno 1- Yo creo que desde el punto de vista estético y psicológico en mi caso, yo cuando juego hago de personas que yo conozco por ejemplo mi familia, ehh... mis tíos.... los hago parecidos a cada uno de los que están...

Alumno 8- Si yo los hago con los nombres de mi familia... con los signos de mi familia...

Alumna 2- O la familia que te gustaría tener después...

Alumna 10- Yo algunas veces hago por ejemplo hago una persona que sea igual a otra y tratar de vivir como esa persona, tratar de imitarla

Alumno 3- Yo lo hago, no me esmero mucho en hacer la familia porque lo que mas me interesa es jugar...

Alumno 1- Depende del gusto de cada uno

Coordinadora- ¿Existe algún tipo de relación entre lo que jugas en el Sims y tu vida?

Alumno 1- Si porque... igual que en el juego se parece a la vida cotidiana, si vos cumplís objetivos cosas que te gustan a vos, uno... o sea... va a estar contento... pero si no cumplís los objetivos que uno tiene o te va mal en el trabajo en el colegio o otras cosas que no te gustan te vas a poner triste así pasa en el juego...



Alumno 6- Claro muchas veces los objetivos que uno tiene los pone en el personaje por ejemplo el de tener un buen trabajo, si yo quiero tener un buen trabajo quizás cuando juegue voy a hacer que el personaje lo consiga y es una forma... generalmente muchos se ven reflejados en eso y lo...

Alumno 8- Si la verdad que si porque con el integrante de la familia que vos... ehh... imagínate que tu integrante trabaja, come, se baña, es igual al de la vida cotidiana, todos comen, se bañan...

Alumno 3- También presenta antes de cumplir los objetivos... necesitas mucho esfuerzo... por ejemplo si te ascienden en tu trabajo trabajas muchas mas horas entonces estas menos tiempo en la casa y menos tiempo para jugar la vida real, entonces como que te demuestra que si tenes mas objetivos y mas logros y a medida que va pasando el tiempo vas teniendo mas dificultades...

Alumno 9- Si, vos por ejemplo en la vida real tenes ehh... te haces una novia en el Sim también, por ejemplo en la vida real vos jugas a la computadora y en el Sim también... en el Sim para sobrevivir hay que satisfacer la necesidades básicas y en la vida real también

Coordinadora- ¿Existe alguna relación entre el jugador y el personaje?

Alumno 6- Depende...

Alumna 5- Depende de lo que haga... mi familia o puede que haga una familia inventada...

Alumno 1- Para mi hay una relación porque yo generalmente hago a la familia, a mi familia, yo me hago a mi mismo... si por ejemplo soy un chico que en colegio no me preocupo y todo eso... en el juego si me hago a mi mismo, capaz no lo voy a hacer estudiar va a estar todo el día jugando... en cambio si alguien estudia y es responsable, en el juego va a hacer lo mismo con su personaje

Alumna 5- Si te haces a vos mismo creo que si hay una relación porque muchas veces cuando te haces a vos misma te haces como a vos te gustaría ser realmente por ahí es distinto a lo que sos en la vida real... lo

haces como vos querés ser y lo que querés hacer... lo que no querés hacer no lo haces...

Alumno 8- Si... (Asienta con la cabeza)

Alumno 6- A mi lo que me gusta es personalmente escribir, inventar historias y lo mismo pasa con el juego, vos vas inventando algún personaje, yo invento personajes que a mi me gustan y creo una historia con eso y es divertido... ver como ellos también reaccionan, porque es diferente escribir y que vos estas pensando todo lo que hacen que el juego que también te propone cosas, te llaman, surgen cosas que no te esperas

Alumna 4- Yo en si lo hago como si yo fuera...como sería mi futuro ¿no? Como yo vería mi futuro... porque por ahí uno lo hace como ahora y yo en si lo hago como si fuera después, mi futuro

Alumno 8- Si lo que pasa que... imagínate que que... tu cara... tu casa... haces todo y pero si te armas un integrante sin tu cara sin nada que sea como que lo inventaste vos y tu casa no...

Alumno 9- Yo cuando invento a un Sim lo invento en el momento... no me hago... pero cuando juego tengo relación porque hago que el Sim haga lo que me gusta hacer a mi, por ejemplo jugar a la computadora cosas así... hago que el Sim haga lo mismo

Alumna 10- Para mi tiene relación porque si vos te haces a vos mismo capaz que en el Sim haces lo que a vos te gustaría hacer o por ejemplo haces lo que hiciste...hay una relación si te haces a vos y haces las cosas que a vos te gustan si hay una relación...

Alumna 2- Depende de lo que te guste hacer o sea... depende... a veces ponele me doy cuenta de que es parecido a mi o sea si yo quiero que sea... si me quiero hacer a mi misma le pongo la ropa para elegir la ropa que a mi me gusta o el peinado que me gusta o las cosas que me gustan hacer.... si es que me estoy haciendo a mi misma trato de hacerlo lo mas parecido...

Alumno 6- Depende lo que quieras a veces vos elegís, crearte a vos mismo en una casa con tus amigos o elegís inventar un personaje, si te haces a vos mismo es como ella dice lo haces lo mas parecido que puedas, elegís la personalidad, podés elegir si es pulcro si es extrovertido, si te creas a vos....

no es que hay un solo personaje en el juego y que psicológicamente vos lo reflejas de una manera inconsciente no, no es así vos elegís si crearlo como sos vos o no... Porque son muchos personajes es difícil que en todos se refleje...

Coordinadora- ¿Alguien quiere agregar algo más?

Alumnos- (contestan negativamente)

*Desgrabación del Grupo Focal. Escuela Privada 2*

Coordinadora- ¿De que se trata el juego para vos?

Alumno 1- Es un simulador de la vida real

Alumna 5- Lo que vos tenes que conseguir es el bienestar de quien este jugando, del personaje, tenes que mantenerlo con un trabajo para poder mantenerlo vivo con la plata, las necesidades que tiene, de dormir, de que coma, las amistades sociales, todas esas cosas que necesita

Alumno 2- Claro tenes que hacer que ese personaje cumpla las necesidades básicas reales, tener trabajo, poder vivir, o sea poder subsistir

Alumno 4- En otro aspecto de la vida real todo lo que hace a un ser humano común hoy en día, que trabaje, que se relacione con otras personas, bueno el bienestar en todos los sentidos

Alumno 2- Claro trata... o sea el personaje en sí, con su familia, el entorno y el exterior también en cierta parte, porque tiene que relacionarse con los vecinos o con gente, o sea, tiene que tener amigos, relaciones públicas

Alumna 8- Y también tiene algunas extensiones que puedes hacer otras cosas, salir del mismo barrio, ir a otros lugares, tener otro tipo de relaciones

Alumno 3- Vacaciones, fiestas

Alumno 7- Esta bueno eso también que haya, como que se pueda incendiar la casa, o que puedan robarla porque es como más real todo

(Risas)

Alumna 9- O también que si tenes un hijo y si no lo cuidas te lo pueden sacar... por ejemplo si tienen un bebé, y el bebé llora, también tiene necesidades, generalmente llora y tenes que jugar o tenes que darle...

Alumna 8- Claro vos tenes que conseguir el bienestar de los dos, ayudar al bebé y sin embargo no dejar de ser vos, y sino te lo sacan

Alumna 9- Con los grandes si pasa eso se mueren, el bebé lo que pasa es que se lo llevan

Alumna 5- O si lo cuidas bien crece

Alumno 2- Claro, tenes que hablar desde, o sea que vayan al baño, hasta que coman, trabajen y mueran, como dije hace un rato, salud, dormir, lo que



hace la persona en la vida real... y la familia criar al hijo, cuidarlo porque sino la asistente social se lo lleva...

Alumna 10- Aparte también tiene que crecer intelectualmente porque tiene que estudiar y hacer ejercicio y esas cosas y puedes crecer en el trabajo

Alumno 1- Claro te da puntos por lógica, por presencia, por todo

Alumna 11-Para poder tener trabajo tienen que ir desarrollando las actividades para mejorar el trabajo, para ascender en el trabajo que tienen...

Alumno 6- Correcto

Coordinadora- ¿Cuál es el objetivo del juego?

Alumna 10- Tener a la persona bien, que descansen, que no estén dormidos, que estén descansados y todo eso, o sea mantener a la persona bien

Alumno 1- No creo que tenga objetivo porque en realidad el juego no termina nunca porque...

Alumno 2- Bueno pero vos vas jugando... tiene un objetivo el juego porque vos no es que... esta bien no termina el juego pero tiene un objetivo por mas que no termina tiene un objetivo que en realidad el objetivo es buscar la reflexión física, no física la reflexión es mental, psicológica de la persona, del personaje... si del personaje, si del muñequito

Alumna 8- Claro lo que yo digo es que no tenes un objetivo que cuando lo cumplís termina el juego, como en otro juego, lo vas guardando y tu objetivo seria llegar al bienestar de todos los días...

Alumno 3- Es como una vida...

Alumna 9- Pero a mi lo que me pasa que cuando llego a estar todo bien, tener trabajo, me aburre y me hago otra casa...

Alumna 5- Claro...

(Risas)

Alumna 9- Claro me aburre y lo cambio...

Alumna 11- Para mi no es uno solo el objetivo, para algunos el objetivo puede ser formar una familia y cuando la formas ya está, para otros construir

una casa o tener un buen trabajo o matar a alguien no se... yo los encerré en un cuadrado sin nada

(Risas)

Alumna 5- Para mi no tiene objetivo... es todo lo mismo

Alumno 2- Puede tener una finalidad, no, porque si no tenes un objetivo te quedas quieto y el juego se hace solo si no tenes un objetivo... o sea siempre lo mismo si...

Alumna 10- Para mi el objetivo esta pero es monótono

Alumno 2- Cada persona tiene un objetivo distinto

Alumna 10- Yo por lo general cuando tenia que construir las casas yo por lo general hacia las casas y después como que no jugaba tanto con la vida... tardas tanto en construir la casa que llega un momento que estas jugando y ya te aburraste

Alumno 2- Claro, porque dentro de la casa vos podes tener distintos elementos que te ayudan a tener una mejor puntuación en cada expectativa, entonces por ejemplo vos podes tener juegos electrónicos para los chicos, elementos de lectura...

Alumno 1- También tenes truquitos para ganar plata de la nada, y no es que los haces trabajar... ganas plata de la nada y te empezas a comprar cosas, cosas, cosas y no es que y en realidad te dedicas a poner la casa diez punto...

Alumna 5- Esa es la parte que no es tan real... como es un juego tenes trucos... no tenes que trabajar...

Alumno 2- No se asimila en lo más mínimo a la vida real, depende del juego pero no se asimila realmente a lo que es la vida...

Alumna 8- Claro yo creo que por ahí alguna persona que juega se cree que es como la vida real, a mi nunca me paso de creer...

Alumna 9- Yo tuve un caso de que a una le metí todo y a la otra la deje crecer, hice un cuadrado que tenia el inodoro, la cocina y nada mas y empecé con el trabajo a crecer... y a la otra le metí todo, todo lo que encontré

Alumna 11- Lo que pasa que llegas a un punto que estas horas, horas y horas para que termine, para que trabaje, para que gane plata

Alumno 1- Sino esta el truquito de la plata...

Alumna 11- Claro...

Alumno 2- El juego en si... o sea tenes que estar muy pendiente, o sea te va llevando a que te quedes jugando, yo en realidad empecé a jugar en una época que estaba todo el día en mi casa yo no tenia que hacer nada, y estaba todo el día jugando

Coordinadora- ¿Tiene reglas el juego? ¿Cuáles?

Alumno 1- ¿Reglas?, que no se te muera, que no se te...

Alumna 11- No reglas para mi no tiene...

Alumno 2- No reglas no tiene, no es un juego que te impide que se yo... hacer ciertas cosas o sea todas las posibilidades que te da para hacer las puedes utilizar no es que te prohíbe usar una o usar otra no o nada...

Alumna 10- Es un juego creativo que vos puedes crear y hacerlo a tu manera como te gusta...

Alumno 1- Caminar por ejemplo no se puede no puedes ir caminando a otra casa por ejemplo...

Alumna 8- Ahora también... también depende... o sea nosotras...yo nosotras jugamos al mas básico ahora esta el dos que crecen o puedes ser bebe toda la vida...podes hacer de todo ahora...

Alumno 3- Eso esta bueno que haya juegos nuevos...

Coordinadora- ¿Se sigue algún criterio para armar el personaje?

Alumno 2- Tenes opciones...

Alumna 9- Depende de cada uno

Alumno 3- Claro...

Alumna 9- Yo en algunos hacia... yo tenia uno que era de personajes de famosos o de familia misma...o hacia mi casa...

Alumno 2- Yo invente uno que se llamaba no se... un nombre cualquiera, o sea puede ser un nombre cualquiera, puedes hacer una persona cualquiera...

o sea podes hacer lo que quieras, en cuanto a la tez ponerle el color que quieras...

Alumno 7- Yo ponele lo ultimo que hice fue de un programa de televisión, un programa favorito... y hacia todos los personajes y que se relacionaran como es en la serie esa

Alumna 8- Yo hice una vez la casa de gran hermano...

Alumna 11- Yo hago mi familia

Alumno 2- ¿Tu familia? yo no

Alumno 3- Yo hacia por ejemplo mi madre y mi padre... y lo hacia con un bebe chiquito y una mujer grande o un hombre grande pero que interpretaba un adolescente o algo así que era mas grande que el chico y mas chico que el grande... lo hacia como un adolescente porque se puede adultos o niños entonces como para hacer que es mas adolescente...

Alumna 9- Cuando creas por ejemplo una pareja tenes que primero relacionarlos para que puedan no se...

Alumno 3- Duermen en camas distintas...

Alumna 10- Es verdad...

Alumna 9- Tienen que dormir primero separados y después juntos...

Alumna 8- Es como gran hermano, personas que no se conocen...

Alumna 9- También podes sacarle la pareja al otro... ir a visitarlo... si sos vecina le podes sacar la pareja...

Coordinadora- ¿Existe algún tipo de relación entre lo que jugas en el Sims y tu vida?

Alumna 11- Yo por ejemplo lo hago similar a veces a mi vida después voy viendo, si me gusta hago personajes nuevos

Alumna 10- Yo hago lo que... lo que... lo que me sale... lo que hacen los Sims... los hago comer

Alumno 3- Lo que se le va gastando, ¿decís vos?

Alumna 10- Si, claro

Alumna 9- Yo creo familias distintas, o sea que no de identifiquen en mi, en un programa, en algo, yo lo hago así sin sentido y lo voy relacionando

Alumna 8- Si yo también invento, y a veces no se... me fijo en un personaje de la vida real, pero no de mi vida misma, sino algún famoso o no se o alguna telenovela, no se depende, pero no de mi vida real.

Alumno 3- Yo creo que no tiene nada que ver con mi vida real, primero que hablan pero no se escucha lo que hablan o la forma de hablar que tienen y tampoco por ejemplo, los chicos cuando van al colegio y los hombres cuando van a trabajar, no se ve, no sabes como es en realidad... los conoces por afuera pero no por adentro

Alumno 7- Yo no encuentro ningún tipo de relación... solamente cuando hacia lo del programa, pero cuando estaba aburrido, sino hacia cualquier cosa, con mi vida no tiene nada que ver

Alumna 5- Si, yo lo mismo excepto, la única relación que tenes es crearte por ejemplo a vos y a una amiga por ejemplo, y nada mas

Alumno 2- En el sentido de personalidad del personaje o sea vos te podés crear una personalidad pero no se asemeja o sea... no podés asemejar un juego con realidad o sea... en fin esta bien simula la vida real todo muy lindo pero o sea no tiene nada que ver con la vida real...

Alumna 11- Y bueno yo a veces hago a mi familia... lo que sería yo y lo que me gustaría hacer con las cosas que están adentro de la casa pero no se que se yo... es un juego

Alumna 10- En general lo que puede pasar podés llegar a asemejarlo en forma física, pero en la personalidad y las actividades no hago lo que yo quería hacer

Coordinadora- ¿Existe alguna relación entre el jugador y el personaje?

Alumna 8- No, yo no

Alumno 2- No

Alumna 9- Por ahí... no, no se

Alumno 2- O sea capaz vos, podés intentar reflejar dentro del personaje tu modo de pensar o como querés que sea la persona, o el estilo de persona que vos querés pero no, no así no

Alumno 3- Si vas a crear alguien que es lo que vos querés ser no se si podrías... lo que vos querés ser y lo que vos querés hacer si no podes y lo haces en un juego es algo inconsciente

Alumno 4- Yo creo que si porque por ejemplo, cuando los chicos estudian... a mi no me gusta estudiar, yo prefiero que hagan ejercicio o vayan a la pileta antes que estudiar hasta que me digan que me mandan a la escuela y ahí si

Alumna 5- Yo por ejemplo si soy de la misma manera trato de hacerlo de otra y así o juego con la personalidad contraria a la mía

Alumna 11- También podes hacer tu personalidad y la otra

Alumno 1- Es un juego que puede ser similar a la vida real pero no sale de ahí

*Desgrabación del Grupo Focal. Escuela Pública 1*

Coordinadora- ¿De qué se trata el juego para vos?

Alumnos- Risas

Alumna 1- Es una simulación de vida

Alumna 2- Se trata de manejar a una familia

Alumno 3- Tenés las opciones para construir una casa y reformarla de la forma que vos quieras... elegir la edad del personaje que quieras elegir que en todo caso sería el ser en la situación de la persona ya sea joven chiquito o un adulto... y bueno en el Sims 2, el último, lo que hicieron los que elaboraron este juego fue de que ahora tengan la posibilidad de ir creciendo hasta el punto de que lleguen a la vejez y bueno...

Alumno 4- Y aparte es un Sims más real, le podés hacer la cara como querés

Alumna 5- Podés amar la casa como uno más quiere...

(Silencio)

Coordinadora- ¿Por allá que opinan? (pregunta dirigida hacia un sector que todavía no había contestado)

Alumna 9- Cada persona puede armar a su gusto una casa y puede modificar todo... o sea... la casa se hace a gusto de la persona que crea la familia...

Alumno 7- Es bastante complejo o sea tiene desde los utensillos de cocina, para poner bañeras, que tipo de bañera si es ducha o si es la bañera esa para acostarse, los sillones, que dice cada uno la comodidad, tenés hasta diferentes tipos de escaleras para poner en la casa, podés modificar el terreno, levantarlo o bajarlo, todo tipo plantitas

Alumna 8- Por ejemplo tenés una cama más barata que te sale por ejemplo 80 pesos y no es tan buena comodidad como una de 100 pesos donde descansa mejor, tiene buena comodidad, un ambiente lindo, va variando después



Alumno 6- Según el estado de ánimo con el que se vaya a trabajar o a la escuela también son las notas, como vas trabajando, o sea si tenés buen desempeño en el trabajo ascendes, te van pidiendo cosas...

Alumna 1- Si no vas te llaman por teléfono...

Alumna 2- También te pueden entrar a robar en la casa...

(Se murmuran comentarios entre ellos y risas al respecto)

Alumno 6- Se te pueden meter adentro de tu casa...

Alumno 10- Se te puede prender fuego la casa... (Continúan murmurando y riendo entre si)... podés querer tener un bebe... hicieron la simulación de la escena...

Alumna 1- Eso depende de las dos personas de la pareja como se lleven porque si no se llevan muy bien no quieren tener hijos o son padres separados, no quieren dormir en la misma cama y sino cuidas bien el hijo te lo llevan (risas)

Alumno 10- Te lo sacan, a menos que borres las puertas, pongas paredes y no puedan entrar (risas)... o le pongas las cuatro paredes y le pongas algo para que se quemen (risas)

(Hablan entre ellos simultáneamente, sin poder identificar voces se escuchan comentarios tales como: "re psicópata", "se esta poniendo heavy la cosa", "después lo asesinas")

Alumna 5- Bueno yo una vez porque quería comprar una casa donde estaban viviendo otros Sims los agarré a esos Sims los metí a dentro de esa casa los encerré en la cocina, les saqué la puerta (risas) prendí la hornalla y que se mueran (risas) después apareció la alarma, los bomberos y después pude comprar la casa

Alumno 6- Después también tenés para llevar al Sim y que llore en la tumba, pueden aparecer fantasmas... después las otras expansiones hay cuadritos donde tenés un payaso y si están de mal humor te viene el payaso a la casa y te alegra toda la familia

Alumna 8- Hay varios Sims, está el Sim party, el del parque de diversiones...

Alumno 6- También tenés la posibilidad para que te vengan por ahí en el transcurso del tiempo en el que estas jugando viene el vecino a visitarte y podés socializarte más con la gente... te haces una fiestita

Alumno 4- Podés contratar un asistente

Alumna 5- Yo en el patio de atrás de mi casa tengo un cementerio, fue muy divertido porque un día se me ocurrió invitar a mucha gente, vinieron todos a jugar al pool, fuimos a la pileta saque la escalera y bueno... (Risas)

Alumna 1- Yo la primera vez que lo jugué, no entendía nada, la primera vez que arme una casa me quedé en bancarrota, eso estuvo bueno porque aprendí un montón de cosas, está bueno porque aprendes cosas, una simulación de familia, que sea en la computadora y no en la vida real así vas aprendiendo cosas nuevas, no sólo matarlos (Risas)

Alumno 3- A mí lo que más me atrajo del juego fue... a pesar de la calidad que tiene por ejemplo el Sims 2 que es bastante buena vino bastante completo el juego, o sea, pueden interactuar los personajes, en la diversión le pusieron bastantes cosas para entretenerse, juegos para chicos y adultos

Alumno 11- Para mí es una simulación de la vida real, sumas los presupuestos cuánto ganan, es como si fuera tu vida en el futuro

Alumna 9- Además cuando tenés que pagar las cuentas te exige tener un trabajo y tener plata

Coordinadora- ¿Cuál es el objetivo del juego?

Alumno 10- No, no tiene objetivo el juego, de hecho no lo dice, el objetivo es el ciclo de la vida o sea, ya sea acostarse, tener un buen trabajo o ser desempleado, estar sólo, que te venga la hipoteca, que te echen de la casa, tiene varias opciones el juego no es algo y nada más

Alumna 1- Lo vas haciendo vos como los querés los objetivos, aparte lo podés ir modificando, cambiándolo de pareja o de trabajo, lo que diga el jugador

Alumno 7- A medida que vas jugando se te van muriendo personas y van apareciendo nuevas

Alumno 6- La opción que también tiene el juego es que pueden ser gays o lesbianas, o sea que el juego viene bastante completo... los chicos también lo pueden jugar porque en la escena donde van a tener los hijos aparece censurado el juego lo mismo que cuando van al baño a hacer las necesidades aparece todo censurado para que los chicos también lo puedan jugar

Coordinadora- ¿Tiene reglas el juego? ¿Cuáles?

Alumno 7- No es que tiene reglas sino que si no lo tratas bien se va, se muere se lo llevan...

Alumna 5- No es que tiene reglas tiene exigencias, o sea porque sino llegas con el sueldo, no puedes pagar las cuentas, no puedes comer o sino tenés una relación con tus hijos o no los cuidas te los llevan... o sea tiene exigencias el juego

Alumno 7- Que si también faltan mucho a la escuela, el chico decide irse a una escuela oficial...

Alumna 9- A parte tenés la exigencia de darle comunidad porque sino no hace nada

Alumno 7- Se le puede enseñar a cocinar...

Alumna 1- Depende si querés al ayudante, porque tenés un ayudante en los Sims que te va ayudando...

Alumno 10- Si bueno pero lo que ahí hicieron bien fue relacionar tanto el trabajo, que por ahí te pide tener dos barritas de estado físico o saber leer un libro técnico, lo relacionaron también hacia la casa, por ejemplo en el trabajo te piden ser chef y te piden tres barritas de cocina y vos en la casa se te rompe justo la cocina, y con las barritas esas que sacaste de experiencia serviría mas en la casa porque cuando lo estas reparando tarda menos, si haces el de cocina la comida va a ser mas nutritiva

Alumna 2- Porque el Sims tiene una barrita que dice las comodidades, la higiene, el animo, depende de todo eso... tiene que estar la barrita verde

Alumno 10- Otra de las cosas que también tiene es hasta elegir el signo zodiaco del personaje, puedes elegir los gestos, el pelo, el cuerpo si es gordo o flaco, la ropa...

Alumna 5- La tez de la piel, si es morocho, blanco.

Coordinadora: ¿Se sigue algún criterio para armar el personaje?

Alumno 10- Depende la persona

Alumno 11- Algunos usan como es él en la vida real, alguien que quieren, alguien que odian...

Alumna 2- No sé, a alguna persona se le ocurre armar una casa con los amigos entonces va poniendo más o menos como son los amigos

Alumno 4- Hasta ocho personas puede haber en una casa

Alumno 7- No, el dos creo que te permite dieciséis personas

Alumna 1- Por ejemplo la casa que vos creaste y donde metiste una familia no puedes meter a otra...

Alumno 8- Los tenés que desalojar o matarlos

Alumna 1- Para poder meter otra familia

Alumno 7- Yo también intente... hice dos familias en una misma casa, pero se iban cambiando de casa, uno dormía en un lado otro en el otro, todo en la misma casa pero un despiole

Coordinadora- ¿Existe algún tipo de relación entre lo que jugas en el Sims y tu vida?

Alumno 10- Las cosas cotidianas de la vida

Alumna 1- Ir al colegio, hacer las tareas

Alumno 8- Hay cosas que son... comunes...

Coordinadora- ¿Por ejemplo?

Alumno 11- Rutina de ejercicios, jugar al básquet, hacer abdominales

Alumna 9- Lo que hacen los hijos tiene que ver más con nosotros que con los grandes porque nosotros vamos al colegio, nos levantamos comemos, hacemos todo como una rutina, en cambio los personajes más grandes tienen que ir a trabajar, en eso varía la rutina de los más grandes

Alumno 6- Una de las cosas que también tiene el juego es que si o si tenés que tener un adulto porque si haces dos nenes no te dejan meterlos en la casa por el simple hecho de que son pibes, o sea no son adultos

Alumna 1- No se pueden quedar solos

Coordinadora- ¿Existe alguna relación entre el jugador y el personaje?

Alumno 11- Depende del que lo juegue, puede ser el mismo o no

Coordinadora- En el caso particular de cada uno, ¿Cómo sería?

Alumno 7- Yo hago siempre a mi familia

Alumno 4- No, yo hago a cualquiera

Alumno 10- Podes ser vos, pero no podes hacer las cosas, o sea lo que haces vos no lo podes ver reflejado en un personaje de computadora

Alumno 7- Yo me hice con dos amigos y me reflejaba un poco en eso, como me gustaría ser mas de grande con mis amigos

Alumno 11- Si sino también puede ser un personaje de la televisión, o sea sin familia...

Alumno 6- Para mi no... o sea... vos lo haces de acuerdo a como sos vos... pero no...

Alumna 2- No, o sea yo no me hago a mí, hago a una familia cualquiera

Alumno 7- No depende, por ahí a veces te haces en el futuro y a veces en el presente, o sea como serías vos de grande....

Alumno 10- Igual también depende del juego porque convengamos que en el Sim 1 te ponen ya las caras hechas o sea vos por ahí te querés hacer el personaje que es idéntico a vos y no hay... y volves pero sino no vas a seguir pasando hasta que...

Alumno 8- En el 2 si porque por ahí te podes modificar todo, tipo de nariz, tipo de cejas, tipos de ojos.

*Desgrabación del Grupo Focal. Escuela pública 2*

Coordinadora- ¿De qué se trata el juego para vos?

Alumno 4- Una familia, tenés que armarte la familia vos, tenés que ir a trabajar, como sería en la vida real, pero en jueguito, es un juego diferente

Alumno 2- Si no sé se trata de ir tratando de mejorar a la persona que vos... que vos elegís, se puede tener familia, puedes tener hijos también... y ver como va evolucionando

Alumno 6- Si yo lo tomo como una especie organizarse socialmente y viéndolo desde distintos puntos de vista y tratando de formar una familia, un trabajo, una casa, un proyecto, una forma de proyectar

Alumno 5- Para mí es un juego que refleja como es cada uno o sea que piense que quiere ser cada uno, con respecto a uno, como va a estar uno, como va a trabajar, la familia, todo lo que se hace lo refleja ahí, las ideas de cada uno

Alumno 8- Para mi es juego que, como dijo el, refleja lo que es la familia en la realidad pero lo pasa a lo virtual puedes armar casas, formar una familia, tener hijos, trabajar, lo que hace en la vida normal

Alumna 3- Para mi es un juego, nada más o sea vos tenes que tener tu familia conseguir tu trabajo lograr que no se mueran, conseguir trabajo ir avanzando como cualquier familia

Alumna 1- Para mi es como una idea de proyecto de vida social, se trata de un paralelo de varios aspectos como vida social, familiar, tratando de mejorar su calidad de vida.

Alumna 7- Para mi también es un juego que a la vez también hay que indicar que cosas tenes que hacer.

Alumno 9- Vas creando un personaje, a la vez van teniendo hijos, pueden trabajar, van evolucionando, aumentando un sueldo, y así pueden comprarse cosas mejores en la casa cambiar los muebles, esta bueno.

Alumna 11- Para mi es un juego que tenes que crear una familia e ir manteniéndola así pasando, como decían ellos, de la realidad hacia lo virtual, manteniendo a la familia, el trabajo, los chicos, esas cosas.

Alumno 10- Para mi es un juego, pero tampoco no es todo la familia, también pueden ser personas solteras, también tienen que conseguir trabajo...

Coordinadora- ¿Cuál es el objetivo del juego?

Alumno 10- Puede ser mantener a la familia y que no se muera el personaje.

Alumno 5- No tiene un objetivo determinado depende de lo que vos querés, de donde vos querés llegar.

Alumna 3- Para mi es ir a trabajar, conseguir un buen trabajo y ganar mucha plata.

(Risas entre ellos, se escuchan comentarios superpuestos respecto a los trucos que se pueden realizar para obtener dinero)

Alumno 4- Igual hay un Sim City donde tenes que armar ciudades.

Alumno 2- También hay uno donde armas parques de diversiones.

Alumno 9- Hay varias versiones del juego, cada vez que van avanzando tenes más cosas para hacer... depende del juego.

Coordinadora- ¿Ustedes que opinan? (señalando a quienes todavía no habían respondido)

Alumno 8- No hay un único objetivo no se...

Alumna 1- Depende de cada uno el objetivo...

Coordinadora- ¿Tiene reglas el juego? ¿Cuáles?

Alumno 8- Armar una casa, que te vaya bien, conseguir dinero

Alumna 11- No se si tiene reglas porque vos manejas el juego como querés, manejas las personas como querés y manejas los tiempos, todo... una regla sería como tratar de solventar bien a la familia.

Alumno 9- Que la familia este bien...

Alumna 3- Para mi no tiene reglas el juego.

Alumna 1- Nunca puedes perder aparte tenes un montón de trucos como por ejemplo para ganar plata

Alumno 6- Que no se muera...

Alumna 3- No, pero si vos querés que se muera

Alumno 6- Se te termina el juego.

Alumna 3- No, porque puedes crear otra familia, o puedes querer que se mueran para hacer un cementerio... yo a veces lo hago así

(Risas en el grupo)

Alumna 3- Llega un momento que te aburrís de jugar siempre lo mismo e inventas cosas... por ejemplo, puedes ponerlos en un cuartito encerrados y prenderlos fuego.

Alumno 4- Si no los encerras en la cocina, si no saben cocinar, y se prende fuego todo.

Alumna 7- O que los chicos se vayan de militar... cuando hay guerra.

Alumno 4- Re sangriento

Coordinadora- ¿Se sigue algún criterio para armar el personaje?

Alumno 5- Yo cuando jugué me hice a mí

Alumna 7- Yo también

Alumno 5- Me hice a mí y me invente una chica

Alumno 10- Yo buscaba plata nada más

Alumna 3- Yo no, pero tenía una amiga que hizo a la mamá, papá, hermanita...

Alumna 1- Yo hice a toda mi familia pero para reírme nada más

Alumno 2- O reflejaba lo que vos querías, puedes hacer a tu familia, hacer lo que querías

Alumno 9- Depende... como vos lo quieras hacer

Alumno 4- No... como dijo él (señalando al alumno 9)

Coordinadora- ¿Existe algún tipo de relación entre lo que jugas en el Sims y tu vida?

Alumno 9- Sí, la muerte, la convivencia

Alumno 6- Relación con nosotros no, yo por ejemplo, con mi viejo sí porque va a trabajar... el personaje va a trabajar, manda a los chicos a estudiar, la madre cuida la casa, esas cosas sí

Alumna 3- Que se yo, yo al juego lo veo como muy frío, porque ponele, vos ponele que coman todos juntos y no comen todos juntos, comen todos por

separado, es todo muy rutinario cada uno en lo suyo... no se capaz que con alguna familia real si.

Alumna 7- No sé, es siempre lo mismo, no hay nada original, se bañan, comen, van a trabajar

Alumna 11- Te vuelve loca el juego, se te pasa re rápido el tiempo, por ahí jugaste dos horas y no te diste ni cuenta

Alumna 1- Como que nunca termina el juego, no es como otro que llegas a la final y por ahí ya dejaste de jugar, este como que no tiene fin

Coordinadora- ¿Existe alguna relación entre el jugador y el personaje?

Alumno 9- Y el jugador siempre hace algo, lo que piensa él, lo que piensa él lo refleja en el personaje... así que semejanzas siempre va a ver

Alumno 2- Si el personaje hace lo que quiere el jugador

Alumna 1- Si pero no es tanto así porque por ejemplo si el personaje tiene hambre tenes que darle de comer entonces estas haciendo lo que él quiere no lo que vos querés, por ahí querés que juegue y no tiene ganas de jugar y no juega

Alumno 4- Yo lo invento al azar

Alumno 6- En mi caso no porque mi personaje trabajaba y yo estudio

Alumno 10- Es inventado el mío... no tiene nada que ver con mi vida, puede ser con el futuro

Alumna 3- Seria horrible el personaje para mi futuro porque si o sea van a trabajar, comen, pero vos los ves son muy fríos... si eso son muy fríos, no hay algo que vos digas me puede reflejar en esto, se parecen a mi en tal cosa, lo único que hacen es comen como nosotros, se bañan como nosotros, duermen cuando quieren dormir, pero no es algo que sea muy especial, pero sentir no pueden sentir nada

Alumna 11- No tienen personalidad... quizá podes elegir si es alegre, y tiene todo el día la misma cara

Alumna 3- Claro...

Alumna 1- Yo por ejemplo siempre hago un personaje aparte, casi nunca le pongo personalidad

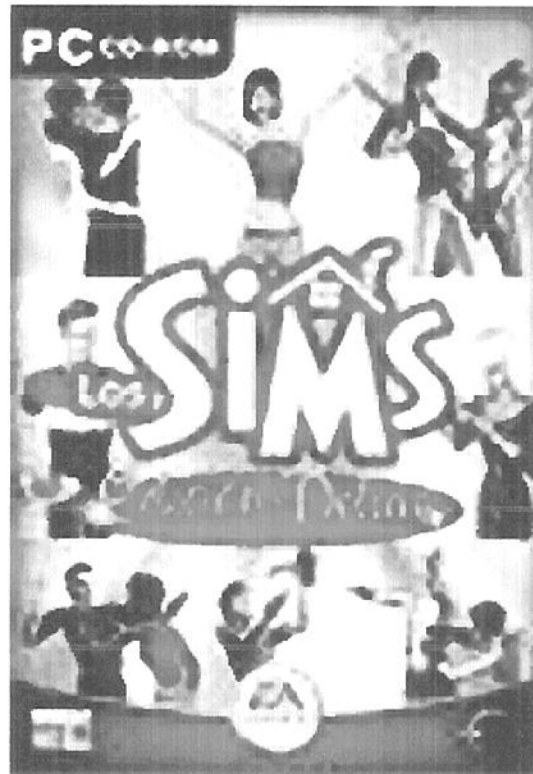
Alumno 8- Buscas algo bueno generalmente que no sea aburrido porque sino es siempre lo mismo... yo la otra vez hice un personaje que se lleve mal con todos, para reírte en el momento...

(Risas)

Coordinadora- ¿Alguien quiere agregar algo más?

Alumnos- (responden negativamente)

## ANEXO II



Los Sims (The Sims, en su versión inglesa) es un Videojuego de estrategia y simulación para computadoras, creado por el diseñador Will Wright y distribuido por Maxis. La primera versión vio la luz en Febrero de 2000, y desde entonces más de 6 millones de copias fueron vendidas en el todo el mundo, siendo el juego que más ventas ha tenido en la historia de videojuegos de PC.

### Descripción

El juego consiste en crear personajes llamados Sims, y pasarlos a una casa en donde convivirán. El juego permite diseñar al Sim con los diferentes rasgos físicos. Posee una avanzada herramienta de diseño, en donde es el jugador el que debe construir la casa y será el mismo Sim, el que la evaluará con respecto al tamaño, la movilidad, el lujo de los muebles, entre otros. Una vez

creada la casa, los Sims empezaran sus vidas virtuales, en donde el jugador deberá encargarse de satisfacerle todas sus necesidades, el juego posee un modo libre (Libre Albedrío) en donde los Sims realizan sus actividades por sí solo, en donde también puede intervenir el jugador dándole órdenes, las cuales serán respetadas o no por los Sims. El jugador deberá satisfacer las necesidades básicas de los Sims, como puede ser comer, dormir y bañarse, entre otras. Para sustentar la economía de la casa los Sims deberán buscar trabajo, el juego ofrece una variada línea de trabajos, y el personaje podrá ir promoviéndose en su cargo dependiendo de las habilidades que tenga y la cantidad de amigos. Existen diferentes tipos de habilidades como ser: creatividad, cocina, estado físico, que se podrán ir subiendo realizando diferentes acciones como ser leer un libro, hacer ejercicio, etc. Pero no todo es trabajo en la vida de los Sims, ellos también necesitan de diversión. Cuando no la tienen se vuelven depresivos y pueden tener malos tratos con los demás personajes insultándolos, golpeándolos y hasta atacándolos en ocasiones. Los Sims también se relacionan con demás personajes, y dependiendo de sus gustos personales podrán formar o no amigos. En la versión original el personaje sólo podía permanecer en su hogar, pero con las actualizaciones surgidas, el Sim puede ir a diferentes lugares públicos, donde hay más personas con las que relacionarse. En las primeras versiones hay muchas limitaciones, como que los niños nunca crecen, los Sims no tienen edad, y no existe un concepto de semana: los adultos van todos los días al trabajo y los niños todos los días a la escuela. Otros personajes pueden llegar como visitantes a la casa del Sim, pero estos no pueden ser manejados por el jugador, aunque le dan sociedad al personaje. No hay un verdadero objetivo en el juego, ya que los Sims nunca mueren a no ser que se queden sin movimiento, quemen, electrocuten o les agarre un virus. Además los niños pueden ser enviados a la escuela militar si sus notas son malas. Si llegan a ser enviados a la escuela militar los niños nunca volverán a la familia. A veces, muchos jugadores realizan acciones para ver las reacciones que tienen, y las consecuencias después no son salvadas.

A continuación presentamos el escenario virtual que el juego propone:





## Expansiones

Los Sims es uno de los juegos que más expansiones ha sacado. A continuación una lista de algunas de las más importantes:

- Los Sims más vivos que nunca ( The Sims Livin' Large ); (Sacado a la venta en los EE.UU. en agosto del 2000). Se añadieron más objetos, acciones y habilidades Sims para relacionarse con los vecinos. También nuevos trabajos y temas de conversación.



- Los Sims House Party (Sacado a la venta en marzo de 2001): Ahora los Sims pueden realizar fiestas en sus casas, se añaden nuevos objetos de temática fiestera y nuevas ropas.



- Los Sims Primera Cita (The Sims Hot Date); (Sacado a la venta en Noviembre de 2001) Por primera vez los Sims pueden salir de sus casas, ir al Centro de la ciudad a discotecas a restaurantes para una cena romántica. Se le dio un énfasis muy importante a la vida en pareja en esta expansión.



- Los Sims de Vacaciones (The Sims Vacation); (Sacado a la venta en marzo de 2002): Los Sims tienen varios destinos para vacacionar, como son playas y bosques para acampar.



- Los Sims Animales a Raudales (The Sims Unleashed); (Sacado a la venta en septiembre de 2002): Permite a los Sims adoptar una variedad de mascotas y expande el vecindario.



- Los Sims Superstar (The Sims Superstar); (Sacado a la venta en mayo de 2003): Se añade Ciudad Estudio, una nueva zona donde tus Sims

pueden grabar discos, modelar, actuar y relajarse en los balnearios, también conocer gente famosa.



- Los Sims Magia Potagia (The Sims Makin' Magic); (Sacado a la venta en octubre de 2003) Tus Sims pueden usar magia y aprender poderes, se agrega un barrio mágico.

