

# ALGUNAS REFLEXIONES A PROPÓSITO DE LOS JUEGOS (Y LOS JUGADORES) DE ROL ONLINE. IDENTIDAD Y ADICCIÓN

Antoni Talarn

Profesor Titular de Psicopatología. Facultat de Psicologia. Universitat de Barcelona

Xavier Carbonell

Profesor Titular. Facultat de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport Blanquerna. Universitat Ramon Llull.

Autor de correspondencia:

Xavier Carbonell

FPCEE Blanquerna

c/Cister, 34.

08022 Barcelona

Correo electrónico: xaviercs@blanquerna.url.edu

*The number of online role-playing users, especially those engaging in the so-called Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) increases from year to year. The scientific literature has not yet overseen all the factors and varieties related to this phenomenon. In the present article the main characteristics of this type of games are described, as well as some questions related to the identity of these gamers and to possible phenomena of addiction. There are different motivations for the users to engage in this type of games, one of them being the possibility to represent themselves with a new identity in a virtual environment. The possibility of developing addictive behavior is low, but it is not necessary to suffer from a previous mental or personality disorder in order to become addicted. The degree of the individual's vulnerability is crucial, and the addiction can appear especially in those players who are neither aware of the time they spend engaged nor of the consequences of their behavior.*

*Keywords: Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, (MMORPG), addiction, identity, motivation, Internet Addiction Disorder, IAD*

---

Como es sabido, la industria del videojuego, en franca expansión desde hace casi dos décadas, mueve billones de dólares anualmente e implica a un número de jugadores extraordinario en todas sus modalidades.

Dentro del mundo de los videojuegos, destacan con luz propia los juegos de rol a través de la red<sup>1</sup>. Su término en inglés es el de *Massively Multiplayer Online*

*Role-Playing Games* –MMORPG, en adelante–.

Cuando una actividad es realizada por tanta gente el sentido común apunta a que no es posible pensar en un arquetipo simple de jugador. Personas de toda clase y condición juegan por motivos diferentes, y escogen entre los diversos tipos de juegos en función, probablemente, de un sinnúmero de variables muy difíciles de acotar (Yee, 2006).

No hay ningún trabajo capaz de un análisis completo y exhaustivo de un fenómeno tan complejo y por ello la literatura científica en torno al mismo no ha parado de crecer en los últimos años.

En la primera parte de nuestro trabajo nos centraremos en algunas de las características propias de este tipo de juegos y haremos referencia a las cuestiones relacionadas con la identidad de los jugadores. En la segunda parte, comentaremos los posibles fenómenos de adicción que se pueden observar en algunos casos minoritarios.

## **1. Los MMORPG y la vida real: similitudes y diferencias.**

Hemos destacado, pues, dos particularidades muy relevantes: la *interactividad* y la posibilidad de la *creación de una identidad propia* para desenvolverse en el juego. Ambas están íntimamente relacionadas y, nos parece, acercan este tipo de juegos a una realidad que si bien es, a todas luces, *virtual*, se asemeja, mucho más que en los otros videojuegos, a la *realidad real*.

En nuestra opinión, esta proximidad de los MMORPG a la realidad se da, al menos, en cuatro sentidos: a) la realidad cotidiana se vive en compañía de otros seres humanos; b) con los que nosotros (nuestro *Yo*) interactúa constantemente; c) de múltiples maneras y; d) la vida real no tiene un argumento cerrado, sino que es una perpetua autoconstrucción individual y colectiva.

Y aún podríamos destacar otra característica propia de los MMORPG, que los acerca a la *realidad real*: aquella que consiste en representar un *mundo persistente*, es decir, un mundo que sigue su curso aunque nosotros no estemos presentes. Si un jugador, o un grupo de jugadores, –un *clan*–, no participa del juego, este prosigue su devenir y evoluciona, cambia y se transforma (Ng y Wiemer-Hastings, 2005; Wood, Griffiths y Parke, 2007)<sup>2</sup>. Lo mismo sucede en la vida real, aunque nos ausentemos, temporal o definitivamente, de la misma.

Podemos concluir, por tanto, que las semejanzas de los MMORPG con la vida real son notables<sup>3</sup>, si bien sus diferencias no pasan, tampoco, desapercibidas. En muchos aspectos una realidad y otra son radicalmente diferentes, como es obvio.

De entre todas las diferencias posibles nos interesa destacar, aquí, las siguientes: a) en el mundo virtual de los juegos existe una cierta *impunidad*. Un jugador puede destruir, asesinar, traicionar y ejecutar muchas otras conductas de este tipo, sin ser sancionado *realmente* por ello; si bien en ciertos juegos si puede recibir algún tipo de penalización; b) se pueden tomar actitudes de riesgo e intentar todo tipo de

empresas sin *ningún daño físico* real y; c) casi todos los esfuerzos realizados en el seno del mundo virtual del juego son *recompensados*, de un modo u otro, la cual cosa no siempre sucede en el mundo real. Esta impunidad permite la expresión de ciertas actitudes impensables en la vida real. Si bien es cierto que en los MMORPG el avatar puede ser sancionado o castigado, estas penas no alcanzan, ni tan siquiera simbólicamente, las que se darían en la realidad.

Es posible que estas características sean responsables, en cierta medida, del tremendo éxito de este tipo de juegos. No son las únicas, desde luego. Muchas personas juegan porque, sencillamente, obtienen distracción, placer, excitación o relajación a través el juego. Motivos, por los cuales, le dedican parte de su tiempo (Wood et al. 2004, Wood et al. 2007). No son pocos los autores como Kelly (2004), Wang et al. (2008) o Yee (2002, 2006), por citar solo algunos, que han estudiado las diversas clases de motivaciones que animan a los jugadores de rol online.

En nuestra opinión, tal como decíamos, la interactividad, es decir el *factor socializante* que este tipo de juegos posibilita, es un factor a tener muy en cuenta. Y dentro de esta interactividad nos llama la atención el tema de los movimientos de la identidad a través de los cuales dicha socialización se pone en juego.

## **2. La identidad en la actualidad.**

Cualquier diccionario nos revelará que el término *identidad* está vinculado a la noción de *idéntico* y señala, cuando se habla de la *identidad personal*, a la idea de una cierta cohesión de la experiencia personal de cada uno, como ya intuyó Hume en su *Tratado sobre la naturaleza humana* de 1739. En la tradición psicológica, desde Erickson (1950) y Ackerman (1958), se apunta en el mismo sentido: la identidad es la representación psíquica única que posee cualquier entidad humana y es producto de la decantación de la experiencia, donde el ser permanece constante, *–ídem/ente–*.

Sin embargo, la construcción de una identidad propia, cohesionada y coherente no es tarea fácil. De entrada, porque nunca puede darse por finalizada ya que, en ciertos aspectos, se irá modificando en función de los diferentes momentos vitales del individuo y de los eventos históricos que a cada cual le corresponda vivir.

En este sentido, el momento histórico actual presenta ciertas peculiaridades que aún dificultan más, si cabe, esta construcción del sentido identitario o del *sí mismo*. Nos quedan ya muy lejanos, y es sin duda una impresión subjetiva, aquellos tiempos en los que la identidad de cada uno venía, en gran parte, dada por las condiciones e instituciones sociales: la familia, *–el apellido–*; la iglesia, *–la religión–*; el sindicato; el partido; la ocupación; la clase social; el lugar de nacimiento *–la patria–*; la historia, *–el pasado–*; la etnia y demás. En la actualidad, periclitados en buena medida estos antiguos referentes, establecer el sentimiento de la propia identidad es, prácticamente, una tarea solitaria, una auténtica *autoconstrucción*, como han señalado los sociólogos de la postmodernidad (Giddens,

1999; Lipovetsky, 2006).

En efecto, la precariedad laboral, la movilidad social y geográfica, la disolución de la familia tradicional, la caída de las tradiciones y de las ideologías plenipotenciarias, las nuevas formas de relación interpersonal, los cambios culturales acelerados y otras circunstancias, dan como resultado una nueva forma de vivir que Bauman (2005) ha bautizado como *vida líquida*. Fluidez, movilidad e inestabilidad que hacen que el sentido identitario, y su cimentación, hayan cambiado mucho últimamente.

Y las nuevas tecnologías juegan aquí un papel muy relevante. Su versatilidad, funcionalidad y capacidad para fracturar las dimensiones de tiempo y espacio permiten el desarrollo de lo que Gergen (1991) denomina *multifrenia*, es decir aquella condición en la que los individuos pueden escindirse en múltiples investiduras de su *Yo*. La cuestión es la siguiente: las tecnologías de *la información* lo son también de *la relación* (Castells, 2001; Sánchez-Carbonell y Beranuy, 2007), y los individuos de hoy día desean poder aprovechar todas las posibilidades que estas tecnologías ofrecen. Se entra, de este modo, en un círculo vicioso: en la medida en que las posibilidades relacionales son ampliadas por la tecnología, se recurre cada vez más a esta para poder expresarse y, en la medida en que la tecnología se utiliza, aumenta el repertorio de posibilidades. Un ejemplo de lo que estamos diciendo lo podemos observar hoy día con la impresionante expansión del portal *Facebook*, heredero del no menos exitoso *Myspace*. *Second Life*, sería otro ejemplo de lo que estamos comentando.

Como no podía ser de otro modo las nuevas formas de diversión y ocio, los videojuegos en concreto, no podían quedar al margen de esta situación, tal y como veremos en el siguiente apartado.

### **3. Jugando con la identidad. La identidad en juego.**

Ya Freud se dio cuenta de que la identidad y el sentido de sí mismo no eran un componente monolítico de la personalidad y de la estructuración psíquica de cada cual. Por eso describió (Freud, 1979) dos aspectos del *Yo* que a menudo se confunden: el *ideal del Yo* y el *Yo ideal*.

*El ideal del Yo* es un modelo, basado en las identificaciones con los padres, sus sustitutos y los ideales colectivos, al que el sujeto trata de adecuarse. Del *ideal del Yo* proviene el sentimiento de lo que *se desea llegar a ser*, para responder tanto a las propias exigencias, como a las de los aspectos más normativos y *super-yoicos*.

El *Yo ideal*, en cambio, posee un carácter más marcadamente narcisista y fantasioso, no tan adecuado a la realidad. Lagache (1958) lo llama *identificación heroica* porque la persona se vincula a fantasías de omnipotencia, independencia, liderazgo, orgullo y prestigio. Entre el *Yo*, –lo que uno realmente es–, el *ideal del Yo*, –lo que uno quisiera llegar a ser dentro de unos parámetros razonables–, y el *Yo ideal*, –las aspiraciones más fantasiosas que se poseen–, existen, es inevitable, unos

márgenes de *discrepancia*<sup>4</sup>.

Todos tenemos cierta experiencia sobre lo que estamos describiendo. Por una parte, tratamos de acomodarnos a la realidad con el esfuerzo y la dedicación de *nuestro Yo real*, –los recursos de los que disponemos–. Por otra, aspiramos a unas metas y objetivos que nos parecen alcanzables, –*ideal del Yo*–, aunque no siempre obtenemos lo que pretendemos. Y, por último, todas estas tareas y motivaciones conviven con nuestras más íntimas fantasías sobre logros y metas idealizadas, todopoderosas y de elevado carácter narcisista, tal y como lo demuestran nuestros sueños, fantasías diurnas, identificaciones colectivas con triunfadores (deportivos, económicos, artísticos, etc.) y demás.

La discrepancia entre estas tres instancias, la tensión que de la misma surge, es lo que hace que, a menudo, necesitemos *descansar* un poco. Disponer de ciertas dosis de *disociación*, –momentos de desconexión, “*desconectar*” como suele decirse en la actualidad–, con respecto a nuestra realidad y a nosotros mismos. Cuando nos enfrascamos en una novela, cuando nos absorbe una película, cuando celebramos como propios los éxitos de un deportista o, incluso, cuando soñamos que somos alguien extraordinario, no hacemos otra cosa que evadirnos, transitoriamente, de nuestra propia realidad física, personal y social.

La tecnología moderna, con sus gigantescas capacidades, no podía menos que ser aprovechada, como no, para esta desconexión. Y dentro del mundo de los videojuegos los MMORPG son los que ofrecen un mayor espacio para la misma, puesto que son los que más y mejor permiten recrearse con, –*poner en juego y jugar con*–, el *Yo* y sus diferentes instancias. Y, siempre, a gusto del usuario. Desde una óptica sistémica podríamos asumir que los MMORPG permiten una *narrativa* muy diversificada de la propia identidad (Linares, 1996). Turkle (1997), Reid (1998), Lawson (2000) y McKenna y Bargh (2000) entre muchos otros, han señalado la importancia de esta cuestión para el estudio científico de las características psicológicas de los jugadores y los juegos de MMORPG.

En efecto, los jugadores de MMORPG pueden crear la identidad, –física, psicológica y social–, del avatar con el que juegan. Y en esta creación, se pueden poner en acción todos los aspectos comentados hasta aquí: el *Yo real*, el *ideal del Yo* y el *Yo ideal*. El anonimato (Suler, 2004) permite, por ejemplo, que un adolescente se presente en el juego como un hombre hecho y derecho, o que una persona de 70 años se muestre como un joven seductor y pletórico de energía; las variaciones pueden ser infinitas.

Sería aparentemente sencillo suponer que las personas con ciertos déficits yoicos en su vida real son propensos a diseñar avatares que, de algún modo, actúan como un *Yo auxiliar compensatorio*, –ya sea en forma de *Yo ideal* o *Ideal del Yo*–, de los propias debilidades. Yee (2002) menciona que, en algunos casos, puede tratarse de personas con baja autoestima, dificultades en las relaciones interpersonales o con grandes dosis de frustración y estrés.

Bessière, Seay y Kiesler, (2007) plantearon un breve, pero elegante estudio, sobre esta idea. Para ello emplearon dos conceptos muy interesantes: la *discrepancia con el self* y la *discrepancia con el carácter*. La *discrepancia con el self* es la distancia percibida, por un sujeto, entre su *Yo real* y sus otras dos instancias yoicas –el *Yo ideal* y el *ideal del Yo*<sup>5</sup>–. La *discrepancia con el carácter*<sup>6</sup> indica la distancia entre el carácter del avatar puesto en danza y el *Yo ideal* y el *ideal del Yo* del jugador. La hipótesis de los investigadores, lógicamente, era que la *discrepancia con el carácter* sería más pequeña que la *discrepancia con el self*. Por lo tanto, aquellas personas con un menor bienestar psicológico, –o mayor *discrepancia con el self*–, establecerían avatares más próximos a sus ideales. El estudio confirmó estas hipótesis y mostró que la mayoría de los jugadores tienden a crear avatares mejores, por así decirlo, de lo que se sienten ellos mismos en la vida real, –menos ansiosos, más extrovertidos, etc.–. Pero lo más relevante es que se demostró empíricamente que esta tendencia a la menor *discrepancia con el carácter* se halla acentuada en sujetos que se sienten peor, con menor autoestima o sentimientos depresivos. Dicho en palabras más sencillas: aquellas personas con bajos niveles de autoestima crean avatares más próximos a su *Yo ideal* y su *ideal del Yo*, es decir avatares más alejados de su propia realidad vital.

Estos datos apuntan a que los MMOPRG permiten, al dejar libre, –y en total anonimato–, la fantasía del jugador con respecto a su propia identidad, deseos, fantasías, frustraciones y demás, una cierta *disociación*, no patológica en la mayoría de los casos, de la situación de vida real, acercando los ideales del sujeto al mundo de la realidad (virtual).

Desde que la humanidad es tal ha empleado diversas formas de disociación. Las experiencias con las drogas de todo tipo son un buen ejemplo de ello, los éxtasis religiosos o la meditación trascendental van en la misma línea. Aunque el término *disociación* suele llevarnos a pensar en cuestiones de índole psicopatológica, lo cierto es que esta idea no es del todo correcta. Incluso desde el propio psicoanálisis se considera que ciertos niveles de disociación pueden ser necesarios y saludables (Hernández, 2008).

Los datos de los expertos en la materia (Griffiths, Davies y Chappell, 2003, 2004) confirman que la mayoría de los jugadores, pese a disociarse en mayor o menor medida, son personas con una vida social real adecuada y plenamente normalizada. Muchos juegan en compañía de sus parejas, familiares o amigos. El estereotipo del jugador como un ser solitario, introvertido o asocial, tan difundido, (Douse y McManus, 1993) es falso en la inmensa mayoría de los casos (Cole y Griffiths, 2007). Muchos jugadores valoran especialmente la interacción con otras personas a través del juego, es decir, el factor socializante, o de relación, que el juego permite (Cole y Griffiths, 2007).

Todo lo anterior no significa, sin embargo, que no puedan surgir problemas con este tipo de juegos y de jugadores. Todo progreso puede acompañarse de ciertas

consecuencias indeseables en función del uso que se le de al mismo. El ejemplo del automóvil ilustra lo que estamos señalando. Una de las posibles consecuencias negativas de este tipo de juegos puede ser la *adicción* a los mismos. De este tema nos ocuparemos en los siguientes apartados.

#### **4. La motivación de los jugadores MMORPG.**

Como antes señalamos, los jugadores de MMORPG tienen diferentes motivaciones. El estudio de las mismas podría orientarnos sobre los posibles trastornos y beneficios que los jugadores obtienen con el juego.

Bartle (1996) estudió la motivación de los jugadores de MUD (Multi-User Dungeon), una modalidad anterior de los MMORPG, sin gráficos. Dividió a los jugadores en cuatro grandes grupos: a) *competitivos*, b) *exploradores*, c) *socializadores*, y d) *matones*. A partir de esta tipología, Yee (2006) analizó factorialmente un cuestionario de 40 ítems y obtuvo tres componentes principales: logro, social y inmersión.

Utz (2000) exploró los aspectos de la amistad virtual y los tipos de jugadores y dedujo que se daban cuatro tipos de jugadores de MUD: a) *Role-players*; interesados en desempeñar diferentes tipos de roles; b) *Gamers*: apasionados por las aventuras y los aspectos lúdicos; c) *Virtuals*: buscadores de encuentros virtuales con compañeros virtuales, amantes de los chats y el desarrollo de ambientes virtuales; y d) *Skeptics*: aquellos desinteresados en muchos de las características de los MUD, juegan menos tiempo por semana y rehúsan identificarse a sí mismos con ninguno de los grupos que juegan MUDs.

Por su parte, Bekhtina (citado por Cole y Griffiths, 2007) identificó cuatro motivaciones básicas para jugar: a) curiosidad, asombro e interés; b) estimulación cognitiva; c) disfrute de un estilo de vida diferente en ambientes virtuales; y d) escape recreacional.

Griffiths, Davies y Chappell (2004) creen que aunque en parte se juega por razones escapistas y/o para aliviar el estrés el motivo más importante es de tipo social, si bien “social” puede tener diferentes significados. Como se dijo anteriormente, los jugadores hacen amigos a través del juego y juegan con amigos de la vida real y/o familiares. Jugar es también un lugar donde se puede experimentar sensación de equipo, aliento y diversión (Cole y Griffiths, 2007). Todos los estudios, pues, apuntan en este sentido aunque a través de los MMORPG se busca escapar de la realidad, la motivación más importante es el contacto social.

Cabría, entonces, explorar la idea de si un jugador que comparte con amigos reales su afición por el juego tiene menor necesidad de alterar su identidad real para disfrutar con el mismo, comparado con aquel otro que se sitúa en el entorno del juego solo o con amigos virtuales. Este último, probablemente, modificaría más su identidad real en los avatares empleados en el juego y sería más propenso a representar personajes con menor *discrepancia de carácter*, tal como decíamos más arriba.

## 6. ¿Hasta qué punto los juegos de rol en línea pueden devenir adicciones?

### 6.1. Los MMORPG versus los videojuegos tradicionales.

Los MMORPG son muy diferentes a los videojuegos tradicionales, con los que se inició la industria y popularización del videojuego. En los videojuegos tradicionales, sea cual sea su modalidad (*shooter*, aventura gráfica, deportivos, etc), el jugador suele jugar en solitario con la inteligencia artificial del soporte (consola u ordenador<sup>7</sup>). En cambio en los MMORPG la *interactividad* con un número considerable de otros jugadores humanos, es muy notable. Esta interactividad se puede verificar en muchas direcciones ya que se juega individualmente, –cada jugador con su propio terminal de ordenador–, pero el mejor modo, aunque no el único, de progresar en este tipo de juegos es formando grupos de jugadores con los mismos objetivos. Estas agrupaciones reciben el nombre de *clan*. A su vez, dentro de cada clan existen una serie de normas, roles asignados y jerarquías. Y, además, las interacciones con los otros clanes pueden ser muy variadas: alianzas más o menos estables, conflictos abiertos, infiltraciones, usurpaciones de identidad, etc. Esta compleja interactividad se constituye, a nuestro juicio, y por las razones que después detallaremos, en una de las características más relevantes de los MMORPG.

Por otra parte, los videojuegos tradicionales están estructurados de un modo *lineal*, con un inicio y un final muy bien definidos, y con unos objetivos y retos no modificables por el jugador. Los MMORPG, por el contrario, son juegos de *carácter abierto* en los que los jugadores pueden escoger sus propias rutas de desarrollo argumental y no presentan un final en concreto sino que, por así decirlo, son *juegos eternos*, en los que siempre se pueden encontrar nuevos alicientes y actividades a ejecutar.

Las misiones de estos juegos –*quest* en su término inglés– sí poseen un final definido. Sin embargo, a diferencia de los juegos tradicionales, una vez finalizada la misión (sea del tipo que sea: viaje, eliminación de un personaje, búsqueda de tesoros, etc.) el jugador obtiene un premio en forma de habilidades y de información que le sitúan en una nueva disposición de cara a la continuación del juego.

Pero una de las diferencias que más nos interesa destacar es que en los MMORPG los jugadores poseen libertad total para determinar la caracterización de los personajes, –*play character*, en inglés–, con los que juegan. En los videojuegos tradicionales el jugador solo puede ocupar un papel (el que dispara, el que conduce, el que salta, etc.). En los MMORPG se crea el propio personaje, –también llamado *avatar*–, con las características físicas y psíquicas que uno desee. Dicho de otro modo: el jugador juega con un personaje, o *avatar*, creado por sí mismo, al que dota de una *identidad a la carta*. Y esto no es todo, también se pueden ejecutar, simultáneamente, multitud de personajes a los que, del mismo modo que con el protagonista principal, se les otorgan atribuciones escogidas por el jugador. La mayoría juega con más de un personaje (Griffiths, Davies y Chappell, 2003).



Habría otras diferencias a señalar entre ambos tipos de juegos, –como los procesos de aprendizaje requeridos, su duración, la magnitud de los escenarios, etc.–, pero para nuestros propósitos estas son suficientes.

## **6.2. Los MMORPG y el juego patológico**

El juego es inherente al ser humano. Necesario e imprescindible en la infancia y recomendable en la etapa adulta. Sin embargo, en determinados casos, el uso desmedido del juego puede llegar a ser un trastorno mental. En estos casos el componente lúdico del *jugar* se pierde en base al papel ansiolítico y/o compulsivo, en el sentido de obligatorio e inevitable, de la actividad en sí misma.

Desde un punto de vista académico, estos casos se reducen a los juegos en los que el refuerzo es monetario, tal es el caso de juegos de cartas con apuestas como el póker o de juegos de azar como la ruleta o el bingo. Por tanto, científicamente no se acepta la ‘adicción al fútbol’ ni la ‘adicción al ajedrez’.

En nuestro medio el juego que suscita más demandas de tratamiento es la adicción a las máquinas tragaperras. En las ‘tragaperras’ el reforzador primario es el dinero, o mejor dicho, la posibilidad de ganar dinero. Las tragaperras están a disposición del jugador en bares y casinos y, tal como su nombre indica, la apuesta es pequeña. Por ello, el jugador tiene la sensación de control, de que sus elecciones incrementan la posibilidad de ganar y que no depende exclusivamente de la suerte como sucede en la ruleta. Nada de todo ello es cierto; las acciones del que esta manipulando una “tragaperras” están determinadas por un programa de reforzamiento intermitente y no por su habilidad.

Veamos algunas similitudes y diferencias entre las máquinas tragaperras y los MMORPG. Desde un punto de vista neurológico, en ambos juegos, una estimulación eléctrica de algunas regiones del encéfalo produce un claro efecto reforzador. Una parte esencial de los circuitos de recompensa está constituida por neuronas dopaminérgicas cuyos cuerpos celulares se localizan en el mesencéfalo; estas células envían sus axones hacia algunas zonas del sistema límbico y de la corteza cerebral. Normalmente los circuitos de recompensa del encéfalo son estimulados por las conductas que tienen un valor de supervivencia: ingerir alimentos, beber agua, mantener una temperatura corporal adecuada, la actividad sexual o las intervenciones sociales y familiares. Sin embargo, estas zonas de recompensa pueden ser estimuladas por otras conductas o por sustancias, tal es el caso de algunas drogas, como la cocaína o la nicotina, que pueden estimular poderosa y directamente estos circuitos (Rosenzweig, 1992).

El jugador de tragaperras recibe una respuesta su acción, sabe si su jugada ha sido ganadora o perdedora, cada cinco segundos. Es una actividad repetitiva, autoestimuladora. Por su parte, el jugador de MMORPG delante de su ordenador también experimenta esta actividad dopaminérgica efectuando conductas frecuentes como clicar o teclear, recibiendo respuestas casi inmediatas.

Los psicólogos del aprendizaje cuando analizan una conducta se fijan en el programa de reforzamiento y las características de los reforzadores (Domjan, 2004; Tarpy, 1999). El juego es claramente un caso de programa de *reforzamiento intermitente*. No todas las conductas son reforzadas. Las máquinas se diseñan para premiar cada determinado número de jugadas. En el MMORPG el programa de reforzamiento no es tan claro, ni su mecanismo tan simple. Obviamente el jugador intenta conseguir territorios, armas, ganar batallas, enfrentamientos, demostrar habilidad, etc. Sin embargo, para ciertos jugadores, la verdadera recompensa, o la más relevante, no se produce al destruir una nave enemiga o dominar un nuevo territorio, se obtiene cuando se altera la identidad. En muchos casos, por supuesto, esta alteración se produce con una victoria, pero el refuerzo esencial es mucho más complejo. No es la victoria, es el ser victorioso; no es el arma, es el ser una persona digna de elogio, el poder mostrarse como poderoso, magnánimo, elegante o seductor. En una persona con determinadas necesidades psicológicas, estos estímulos para la nueva identidad son reforzadores muy potentes. Por tanto, se trata de un programa de refuerzo intermitente, más aleatorio que el programa informático de la máquina, porque para producirse se necesita una mediación cognitiva.

En cuanto a la intensidad o potencia del reforzador sabemos que el dinero es un potente reforzador y su ausencia es un potente *reforzador negativo*: las personas evitan no tener dinero. Para recuperar el dinero perdido, el jugador patológico se enfrasca en una espiral cada vez más perjudicial. Comparado con el dinero, el baile de identidades es un reforzador menos potente. Sin embargo, tal como hemos comentado, esta necesidad de adquirir un *Yo ideal* podría ser muy importante para algunas personas.

Otro elemento a considerar es el tiempo que pasa entre el estímulo y el reforzador. Cuando menos tiempo transcurre entre uno y otro más potencia tiene el reforzador. Por eso las tragaperras tienen más riesgo adictivo que la lotería. En la lotería el tiempo que transcurre hasta el hipotético premio es muy prolongado. En los MMORPG el tiempo que transcurre para reforzar el *Yo ideal* es muy breve. Por este motivo los MMORPG solo se practican con conexiones ADSL.

Por último, en este análisis conductual no puede faltar el tema de la *disponibilidad*. La disponibilidad tiene dos aspectos: el espacial y el temporal. Las máquinas son más adictivas que otros juegos de apuestas porque están más disponibles en bares, bingos y casinos que otros juegos que solo se encuentran en casinos, mucho menos extendidos en nuestro territorio que los bares. El jugador de MMORPG puede utilizar la conexión en su trabajo o en la biblioteca, pero, debido a la duración de las sesiones prefiere el de su casa: no tiene que desplazarse y siempre está abierto. La disponibilidad horaria es un elemento ligado a la anterior. Los MMORPG están disponibles las 24 horas del día 7 días a la semana. Ningún juego social es tan accesible

Un factor menor es que el reforzador primario está precedido por estímulos

condicionados que lo anteceden. Igual que el perro de Pavlov aprendió que la campana de la puerta precedía la comida, el jugador aprende que determinadas músicas o sonidos están ligados a la máquina y al premio. Otro factor es el límite estimular. En las tragaperras pueden cerrar el bar o el casino o se debe interrumpir la partida para conseguir monedas. En los MMORPG no hay control de estímulos externo. El jugador puede jugar días enteros sin interrupción.

Frecuentemente el juego patológico está asociado a otros trastornos. En contra de lo que apuntan el *lobby* del juego y algunas corrientes de la psicología de la personalidad no es necesario padecer un trastorno mental o un trastorno de personalidad para llegar a ser adicto. Sí que hay circunstancias en la vida de una persona que lo pueden hacer más vulnerable o más seguro frente a los posibles problemas. Estados depresivos, ansiosos, sentimientos de soledad o de pérdida pueden hacer que una persona recurra al juego o al consumo de sustancias para lograr el bienestar. Otros trastornos pueden ser simultáneos o paralelos. El consumo de alcohol puede desarrollarse en paralelo al del juego. A más alcohol más juego y al revés. Por último, algunos trastornos son consecuencia de la conducta adictiva. Un jugador puede caer en una profunda depresión al ser consciente de las consecuencias económicas, familiares, legales, etc., que le ha provocado el juego. Lo que sabemos hasta el momento es que las personas que solicitan tratamiento por su adicción a Internet tienen otros trastornospsiquiátricos (Shapira, Goldsmith, Keck Jr, Khosla y McElroy, 2000; Shapira, Lessig, Goldsmith, Szabo, Lazoritz et al., 2003).

El juego, en sus diversas facetas, puede considerarse una forma de reducir el malestar, de desconectar, de sentirse mejor, Al igual que leer una novela o ver una película es una actividad recomendable para nuestro equilibrio mental. Pero cabe recordar que, en ocasiones, nos puede suceder como a Don Rodrigo Díaz de Vivar, el Quijote, que se enfrascó tanto en la lectura de los libros de caballerías que pasó a vivir su personaje.

Algo similar puede pasarle a ciertos jugadores de MMORPG: vivir el mundo fantástico en lugar de vivir la realidad, sin que por ello, no obstante, caigan en el trastorno de identidad disociativo (personalidad múltiple) ni en la esquizofrenia. A diferencia del Quijote y como el adicto a drogas, este tipo de jugador MMORPG prefiere el mundo virtual que el real, la intoxicación a la realidad. En palabras de Cole y Griffiths (2007) se sienten más ellos mismos cuando están inmersos en el juego que en el mundo real. Este sensación se puede explicar por el efecto desinhibitorio y por la tendencia de los jugadores al *acting out* y a mostrarse a sí mismos más frecuente e intensamente que en persona. Estos jugadores exteriorizan que se sienten más ellos mismos en línea porque no son juzgados por su apariencia, género, edad u otra información personal.

### 6.3. Elementos diagnósticos esenciales

A partir del estudio de la adicción a sustancias como la heroína, la cocaína, la nicotina y el alcohol se ha determinado que los elementos diagnósticos esenciales de una adicción. Una minoría de jugadores de MMORPG puede padecer algunos de estos síntomas. En muchos casos se trata de atribuciones no contrastadas por un clínico, posiblemente influenciadas por los medios de comunicación. Los elementos esenciales de las adicciones a sustancias y a conductas son la dependencia psicológica y los efectos perjudiciales. El concepto de *dependencia psicológica* está compuesto por el *craving* o ansia, la pérdida de control, la modificación del estado de ánimo y la polarización (Sánchez-Carbonell, Beranuy, Castellana, Chamarro, y Oberst, 2008).

- *Craving*: es el deseo intenso, el ansia por consumir o ejecutar la conducta y volver a experimentar sus efectos.
- Pérdida de control: el consumidor de alcohol, por ejemplo, pierde el control sobre la ingesta de alcohol, bebiendo aunque no quiera o bebiendo más de lo que tenía previsto. Al parecer, esta pérdida de control tiene un sustrato físico además de psicológico. Algunos jugadores de MMORPG pierden el control sobre el tiempo y el dinero que invierte en el juego.
- Modificación del estado de ánimo: sensación creciente de tensión que precede al inicio de la conducta; agitación o irritabilidad si no es posible realizar la conducta; placer, alivio o euforia cuando se realiza la conducta o bajo los efectos de la droga; culpa y malestar hasta la recuperación e inicio del ciclo.
- Polarización. Todo gira en torno a la sustancia. Como conseguir dinero o droga, estar bajo sus efectos, recuperarse de sus efectos. La vida entera gira en torno a esta actividad. El adicto no es egoísta, sencillamente organiza todo su mundo alrededor de la sustancia.

El segundo elemento esencial de una adicción son las consecuencias perjudiciales graves, en el plano intrapsíquico y en el interpersonal. Hay muchos hábitos que pueden considerarse perjudiciales y que no son adicciones. La onicofagia o pérdida de control para no morderse las uñas afecta a un porcentaje reducido de la población. Aunque se da una pérdida de control, un ciclo de tensión, reforzamiento y culpa, las consecuencias no tienen la suficiente gravedad para que el hábito sea considerado una adicción.

Por último, hay algunas características que nos son esenciales pero que acompañan muchas adicciones. Es el caso de la tolerancia y la dependencia física presentes en las drogas depresoras como la heroína o el alcohol pero mucho más difícil de detectar en drogas estimulantes como la cocaína, y las distorsiones cognitivas. Cuando una droga produce tolerancia el consumidor de drogas debe aumentar la dosis para conseguir los mismos efectos. El jugador patológico incrementa la cantidad de la apuesta para sentir la excitación. Ciertos jugadores de

MMORPG utilizan más de una identidad para evitar la tolerancia. En los tres casos, el incremento de dosis, de apuesta o de excitación, a la larga, incrementa el riesgo de adicción.

La dependencia física consiste en la serie de síntomas y signos que suceden a la retirada abrupta de una sustancia. Tal es el caso del *delirium tremens* del alcohólico o el ‘*mono*’ del adicto a heroína. La distorsión cognitiva más frecuente es la negación. Se ha llegado a afirmar que la adicción es la enfermedad de la *negación*. De hecho muchos adictos mienten o se autoengañan sobre la dosis de sustancia consumida y/o sobre los efectos de las mismas. Lo mismo sucede con ciertos jugadores de MMORPG que no son conscientes del tiempo que ha permanecido conectado, ni de las consecuencias de su conducta.

La soledad es una característica secundaria en el caso del consumo de drogas que puede ser esencial en la adicción a los MMORPG. El inicio del consumo de drogas en los adolescentes y jóvenes es frecuentemente gregario. Cuando el consumo se realiza en solitario indica una mayor implicación en la conducta adictiva pero no es un elemento diagnóstico definitorio. Una característica del juego que ha evolucionado en los finales del siglo XX es que hemos pasado del juego social al individual. La persona juega en la soledad de su habitación delante de la pantalla del ordenador. Muchas conductas son cada vez más individuales como mandan los cánones capitalistas. A los MMORPG se puede jugar sólo o en grupo. El jugador es frecuentemente miembro de un clan virtual o real. Cuando comparte su afición con otros compañeros de juego en un ‘*cibercafé*’ la identidad no está en juego. Pasa a ser miembro de una banda, de un clan, de un grupo y su comportamiento se rige por reglas sociales y no individuales. Cuando se encierra a jugar en casa y pasa horas y horas en solitario delante de la pantalla es la identidad lo que está en juego. El clan es un factor protector.

Para finalizar este apartado es necesario recordar que en el DSM-IV-TR la duración mínima de los síntomas para establecer un diagnóstico de dependencia de sustancias es de doce meses. En los MMORPG es muy frecuente el efecto novedad, gracias al cual una conducta que se realiza intensamente durante un periodo limitado de tiempo reduce espontáneamente su frecuencia.

#### **6.4. ¿Por qué los MMOORPG y los IRC pueden generar adicción y no así el Messenger o el móvil?**

En el *Messenger* y otros servicios de mensajería instantánea<sup>8</sup> el acceso está restringido. Se puede ser más o menos laxo con las peticiones de amigos o conocidos pero siempre existe un referente y siempre es posible que una persona intente engañar usurpando otra identidad. Al relacionarse con amigos y conocidos de la vida real no se pone en juego la identidad. Se trata de prolongar una relación real por un medio electrónico, al igual que otra generación recurría al teléfono, muchas veces estirando del cable y cerrándose al otro lado de la puerta para conseguir una

intimidad en la conversación.

Cuando el IRC<sup>9</sup> se practica con desconocidos los mecanismos adictivos son los mismos que en los MMORPG. Ya hemos comentado que el riesgo mayor se da en los jugadores que buscan el componente social. En este caso los avatares y los *nicks*, los yo ideales, utilizar más de una identidad y tener más de un canal abierto para superar la tolerancia y mantener la excitación. Se trata de dos conductas aparentemente diferentes, un juego y una conversación que comparten la esencia del juego identitario. Los MMORPG son más frecuentados por varones y los IRC por mujeres.

Un caso similar es el del móvil. El móvil es una tecnología compleja con diferentes canales de comunicación: un canal de comunicación verbal, igual que el 'fijo', dos canales de comunicación escrita, los célebres SMS y, cada vez más frecuentemente, correo electrónico, y una plataforma de juego. Además, por supuesto tiene cámara fotográfica, reloj, reproductor de música, etc.

El móvil como canal de comunicación verbal no puede ser adictivo. Puede ser excesivo o inapropiado pero a diferencia de MMORPG e IRC no permite el juego de identidades ni es disociativo. Si bien es cierto que existen una serie de conductas desadaptadas en torno al móvil, el adecuado control estimular (límite económico) hace que la conducta vuelva a su cauce. Actualmente nadie se asusta ante el precio de la telefonía 'fija' y no se habla de adicción (excepto si se utiliza una línea erótica, en cuyo caso es una *adicción al sexo*, no al teléfono). Si la telefonía móvil y la telefonía fija tuvieran el mismo coste para usuarios y padres el interés popular y científico por la adicción al móvil se reduciría.

Los SMS se intercambian con amigos o conocidos. Es un canal que permite manifestar fácilmente emociones y se utiliza para reforzar redes sociales existentes o para concretar citas o acuerdos. No hay riesgo de baile de identidades. Como el envío de mensajes puede ser compulsivo existe el riesgo de exceso sobre todo por el precio.

Por último, cada vez más móviles permiten conectarse a Internet y consultar los correos electrónicos. El correo electrónico tiene un riesgo adictivo muy bajo porque se intercambia correspondencia con amigos o conocidos o por motivos profesionales. Además de trata de una comunicación asincrónica. Una vez más puede darse un uso inapropiado, excesivo pero no una adicción. Más posible en profesionales tiende a remitir con una orientación adecuada sobre organización del trabajo.

El móvil pone de manifiesto como las fronteras entre las diferentes TIC se diluyen porque la evolución de las plataformas es continua. Con el móvil se puede jugar a videojuegos tradicionales, con el ordenador se puede hablar por teléfono, etc. El escenario más probable de estas plataformas de transmisión y generación de información y conocimiento es su mutación de acuerdo a los avances tecnológicos e iniciativas comerciales.

*El número de usuarios de los juegos de rol en línea, concretamente los de los llamados Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) aumenta anualmente. La literatura científica no ha abarcado todavía la totalidad de factores y variantes que se relacionan con este fenómeno. En el presente artículo se describen las características de este tipo de juegos, las cuestiones relacionadas con la identidad de los jugadores y los posibles fenómenos de adicción. Son varias las motivaciones llevan a los usuarios a elegir este tipo de juegos, entre las cuales está la posibilidad de representarse a sí mismos en una realidad virtual mediante una nueva identidad. Las probabilidades de desarrollar una adicción son escasas, aunque no es preciso padecer un trastorno mental o de personalidad previo para llegar a ser adicto. Influirá el grado de vulnerabilidad de la persona y la adicción puede aparecer en ciertos jugadores que no son conscientes del tiempo que han permanecido conectados, ni de las consecuencias de su conducta.*

Palabras clave: *Jugadores de rol en línea, Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, (MMORPG), adicción, identidad, motivación, adicción a Internet*

## **Agradecimientos:**

Deseamos agradecer a Benjamí Olm, estudiante de Psicología de la UB, sus aportaciones a este artículo.

## **Notas:**

- 1 Dentro de la gama de los MMORPG el más popular, World of Warcraft, cuenta con 11 millones de suscriptores de pago en todo el mundo. Su segunda extensión, The wrath of the Lich King, vendió 2.8 millones de copias durante las primeras 24 horas de su puesta a la venta.
- 2 Estos autores consideran que esta persistencia, a veces, implica una cierta obligación a jugar. Y este mandato puede estar implicado en los usos problemáticos (exceso de horas, adicción, etc) que se observan en algunos jugadores. Los jugadores de los clanes de Lineage, por ejemplo, saben que tal día y tal hora deben defender sus posiciones; sino acuden a la cita pueden perderlas.
- 3 Second Life, explota al máximo estas similitudes, pero no se puede considerar, propiamente, como un juego, puesto que no posee reglas, no hay objetivos, etc. De entrada, en SL no hay nada que hacer. Los usuarios de SL no suelen considerarse jugadores y los jugadores de MMORPG lo encuentran aburrido. Estas afirmaciones pueden corroborarse con un simple vistazo a los blogs de ambos tipos de usuarios.
- 4 Todos los terapeutas poseen sobrada experiencia a propósito del sufrimiento que se puede llegar a experimentar si estas discrepancias son muy acentuadas. En ocasiones, este sufrimiento alcanza formas propias de la psicopatología, como depresiones, pasos al acto, personalidades narcisistas o, incluso, sentimientos de orden paranoide, por poner tan sólo algunos ejemplos.
- 5 Aunque los autores no usan esta terminología sino la de ideal self. Creemos que no faltamos a la verdad si utilizamos su ideal self como sinónimo de Ideal del Yo y del Yo ideal simultáneamente.
- 6 Carácter no en el sentido de personalidad sino en el de “play character”, es decir el personaje con el que se juega.
- 7 Si bien en la actualidad ambos soportes permiten la modalidad online, esta se realiza con un número mucho menor de compañeros de juego y una interactividad muy limitada, si se los compara con los MMORPG.
- 8 La mensajería instantánea (conocida también en inglés como IM) requiere el uso de un cliente informático que realiza el servicio de mensajería instantánea y que se diferencia del correo

electrónico en que las conversaciones se realizan en tiempo real.

- 9 IRC (Internet Relay Chat) es un protocolo de comunicación en tiempo real basado en texto, que permite debates en grupo o entre dos personas y que está clasificado dentro de los servicios de comunicación en tiempo real. Se diferencia de la mensajería instantánea en que los usuarios no deben acceder a establecer la comunicación de antemano, de tal forma que todos los usuarios que se encuentran en un canal pueden comunicarse entre sí, aunque no hayan tenido ningún contacto anterior.

## Referencias Bibliográficas.

- Ackerman, N. W. (1958). *The psychodynamics of family life*. Oxford England: Basic Books.
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs. *Journal of Virtual Environments*. Disponible en <http://www.brandeis.edu/pubs/jove/HTML/v1/bartle.html>. consultado el 23 de enero de 2008.
- Bauman, Z. (2005). *Liquid life*. [Traducción castellana: Vida líquida. Barcelona: Paidós, 2006]. London: Polity Press.
- Bessière, K., Seay, A. F. y Kiesler, S. (2007). The ideal elf: Identity exploration in world of warcraft. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 530-535.
- Castells, M. (2001). *La galaxia internet*. Barcelona: Areté.
- Cole, H. y Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 575-583.
- Domjan, M. (2004). *Principios de aprendizaje y conducta*. Madrid: Thomson.
- Douse, N. A. y McManus, I. C. (1993). The personality of fantasy game players. *British Journal of Psychology*, 84(4), 505-509.
- Erikson, E. H. (1950). *Childhood and society*. Oxford England: Norton & Co.
- Freud, S. (1979). El yo y el ello (1923). En S. Freud, *Obras completas (Vol. XIX): El yo y el ello y otras obras (1923-1925)* (pp. 1-66). Buenos Aires: Amorrortu.
- Gergen, K. J. (1991). *The saturated self: Dilemmas of identity in contemporary life*. New York, NY US: Basic Books.
- Giddens, A. (1999). *Runaway world* [Traducción castellana: *Un mundo desbocado*. Madrid: Taurus, 2000]. London: Profile.
- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O. y Chappell, D. (2003). Breaking the stereotype: The case of online gambling. *CyberPsychology & Behavior*, 6, 81-91.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O. y Chappell, D. (2004). Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 7(4), 479-487.
- Hernández, V. (2008). *Las psicosis. Sufrimiento mental y comprensión psicodinámica*. Barcelona: Paidós.
- Kelly, R. V. (2004). *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*. Jefferson: McFarland & Co.
- Lagache, D. (1958). *La psychanalyse*. Paris: P.U.F.
- Lawson, K. D. (2000). Beyond corporeality: The virtual self in postmodern times. *Journal of Psychological Practice*, 6(1), 35-43.
- Linares, J. L. (1996). *Identidad y narrativa. La terapia familiar en la práctica clínica*. Barcelona: Paidós.
- Lipovetsky, G. (2006). *Le bonheur paradoxal* [Traducción castellana: *La felicidad paradójica. Ensayo sobre la sociedad de hiperconsumo*. Barcelona: Anagrama, 2007]. Paris: Gallimard.
- McKenna, K. Y. A. y Bargh, J. A. (2000). Plan 9 from cyberspace: The implications of the Internet for personality and social psychology. *Personality and Social Psychology Review*, 4(1), 57-75.
- Ng, B. D. y Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the Internet and Online Gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 8(2), 110-113.
- Reid, E. (1998). The self and the Internet: Variations on the illusion of one self. En J. Gackenbach y J. Gackenbach (Eds.), *Psychology and the Internet: Intrapersonal, interpersonal, and transpersonal implications*. (p. 29-42). San Diego, CA US: Academic Press.
- Rosenzweig, M. y Leiman, A.L. (1992). *Psicología fisiológica*. Madrid: McGraw-Hill.
- Sánchez Carbonell, X., Beranuy, M., Castellana, M., Chamarro, A. y Oberst, U. (2008). La adicción a internet y al móvil: ¿Moda o trastorno? *Adicciones*, 20(2), 149-159.



- Sánchez-Carbonell, X. y Beranuy, M. (2007). La adicción a internet como sobreadaptación social. En A. Talam (Ed.), *Globalización y salud mental* (p. 341-368). Barcelona: Herder.
- Shapira, N. A., Goldsmith, T. D., Keck Jr, P. E., Khosla, U. M. y McElroy, S. L. (2000). Psychiatric features of individuals with problematic Internet. *Journal of Affective Disorders*, 57(1-3), 267-272.
- Shapira, N. A., Lessig, M. G., Goldsmith, T. D., Szabo, S. T., Lazoritz, M., Gold, M. S., et al. (2003). Problematic Internet Use: Proposed classification and diagnostic criteria. *Depression and Anxiety*, 17, 207-216.
- Suler, J. (2004). The Online Disinhibition Effect. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 321-326.
- Tarpy, R. M. (1999). *Aprendizaje: Teoría e Investigación Contemporáneas*. Madrid: McGraw-Hill.
- Turkle, S. (1997). Multiple subjectivity and virtual community at the end of the end of the freudian century. *Sociological Inquiry*, 67, 72-84.
- Utz, S. (2000). Social information processing in MUDs: The development of friendships in virtual worlds. *Journal of Online Behavior*, 1(1). Disponible en: <http://www.behavior.net/JOB/v1n1/utz.html>, consultado el 23 de enero de 2008.
- Wang, C. K. J., Khoo, A., Liu, W. C. y Divaharan, S. (2008). Passion and intrinsic motivation in digital gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 11(1), 39-45.
- Wood, R. T. A., Griffiths, M.D. y Parke, A. (2007). Experiences of time loss among videogame players: an empirical study. *CyberPsychology & Behavior*, 10, 38-44.
- Wood, R. T. A., Gupta, R., Derevensky, J. L. y Griffiths, M. (2004). Video Game Playing and Gambling in Adolescents: Common Risk Factors. *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse*, 14(1), 77-100.
- Yee, N. (2002). *Ariadne. Understanding MMORPG addiction*. Disponible en: [www.nickyee.com/hub/addiction/home.html](http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html). Consultado el Noviembre de 2008.
- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772-774.