

LOS SIMS: UN NUEVO TEST DE LA FAMILIA

Roberto Pereira, Terapeuta Familiar
María Pereira, Estudiante de 3º de ESO
Mosaico, 31, pp 38-41. 2005

El desarrollo de la informática está revolucionando nuestra vida cotidiana, y está entrando poco a poco en nuestros despachos profesionales, aunque aún de forma muy tímida. Es curioso constatar cómo la Terapia Familiar, que ha tenido a gala la utilización durante su desarrollo de los medios técnicos de su época, a diferencia de otras técnicas psicoterapéuticas, está siendo tan timorata a la hora de introducir la informática en su práctica habitual, utilizándose poco más que como procesador de textos, o como correo electrónico. Sin embargo, otras potencialidades apenas se han desarrollado. Una de ellas, es la utilización de videojuegos como simuladores de actividades relacionales.

Como bien saben los niños, adolescentes y muchos adultos, la informática ha desarrollado de manera espectacular la simulación de actividades humanas en los videojuegos. Los que tienen más éxito en la actualidad no son los más espectaculares o violentos, sino los que reproducen con mayor fidelidad las situaciones, ya históricas ya de la vida cotidiana, que quieren simular. Entre éstos últimos se encuentran juegos que reproducen la administración de una empresa, el funcionamiento de un hospital, o la vida cotidiana de una familia. A éste último tipo me voy a referir, en concreto al conjunto de videojuegos que se agrupan bajo el nombre de Los Sims.

Los Sims fue creado por el programador Will Wright, y lanzado al mercado en febrero de 2000 (en España está comercializado en exclusiva por Zeta Games de Zeta Multimedia – www.zetamultimedia.com -). Wright era conocido en el mundo de los videojuegos por haber diseñado la saga de “SimCity”, en la que el jugador encarnaba al omnipotente alcalde que gestionaba una ciudad moderna, debiendo designar el suelo urbanizable, fijando impuestos o construyendo infraestructuras de agua, alumbrado o teléfono. Con el nuevo juego, Wright pretendía crear personajes que gestionaran un hogar moderna, dotándoles de un funcionamiento con un cierto grado de autonomía. La idea original de Wright se enriqueció extraordinariamente con las teorías de Christopher Alexander, arquitecto que insistía en la gran influencia de un determinado hogar en el comportamiento de sus inquilinos, y fue adquiriendo progresivamente un componente de relaciones sociales que terminó plasmándose en Los Sims.

El éxito del programa (lleva vendidas mas de 24 millones de copias en todo el mundo, y ha sido traducido a 17 idiomas), propició la rápida aparición de expansiones y nuevos juegos que amplían las posibilidades del primero, con una periodicidad aproximada de seis meses desde el lanzamiento inicial. Así, en el momento de escribir este texto está anunciada la aparición en el mercado español de “Los Sims 2”, que se anuncia como un salto cualitativo de los Sims, con una potenciación de los aspectos relacionales y familiares. Sin embargo,

nos vamos a referir aquí al juego original de los Sims, base de las sucesivas expansiones.

El objetivo del juego es el de crear una familia, proveerla de una vivienda y unos medios de ganarse la vida, y dotar a cada miembro no sólo de unos determinados rasgos físicos, sino también de unas determinadas características de personalidad, de conducta, de gustos y aficiones. Finalmente el juego **permite habilitar una serie de funciones relacionales**, referidas básicamente a las relacionales conyugales y paternas. Son habilidades limitadas por ahora, pero que a buen seguro se incrementarán en el futuro, dado el espectacular desarrollo del juego.

Por supuesto, el juego tiene otras variables competitivas, que consisten básicamente en que los fondos económicos de los que dispone el jugador (y la familia creada), son limitados, y tienen que gestionarse adecuadamente para que la familia no vaya a la bancarrota. Sin embargo, esta parte del Juego carece generalmente de interés para los usuarios, que se dotan rápidamente de una trampa que circula en Internet, mediante la cual se puede dotar a la familia de unos fondos millonarios, lo que permite crear unas viviendas que a buen seguro serán un semillero de ideas para futuros arquitectos, y proveerlas de decoraciones suntuosas (aunque un poco horteras, todo hay que decirlo), y de todo tipo de gadgets tecnológicos, algunos de ellos realmente sorprendentes (como por ejemplo un simulador casero de buceo o de paracaidismo). Así, el aspecto económico queda en un segundo plano, y el jugador puede dedicarse en exclusiva a gestionar las necesidades físicas, de cuidado y afectivas de la familia. Veamos que es lo que permite hacer el juego (en la versión que es la que manejan con apabullante maestría mis hijas):

En primer lugar hay que ponerle nombre a la familia. Por ejemplo, la Familia Martínez. Después, decidiremos cuántos miembros ha de tener la familia, nombrando a cada uno de ellos. Por ejemplo, Pedro y Juana, los padres, y Fernando y Luisa, los hijos. Así que comenzamos por el nombre, que les dota de existencia, de una identidad básica que hay que ir poco a poco rellenando..

Tras los nombres, decidiremos si son niños o adultos, el sexo, y una serie de características fenotípicas: color de pelo y de piel, rasgos faciales, tipo de pelo y peinado, con o sin gafas, y le pondremos una vestimenta acorde con la personalidad que vayamos a definir. Se pueden formar así familias multirraciales que pueden simular una familia reconstituida o adoptiva, con niños de rasgos que sugieran distintos orígenes. Se puede crear una familia monoparental, aunque el juego está orientado hacia la familia nuclear clásica de clase media norteamericana. Pero con un poco de imaginación y habilidad se pueden crear variaciones muy interesantes.

Tras el fenotipo, empezamos a definir el carácter de los miembros de la familia. Se puede hacer “manualmente”, o por “paquetes”: si les adjudicamos un signo del zodiaco, se les asigna automáticamente un “paquete” caracterial, que define entre uno y diez las siguientes características de personalidad: Pulcritud, Extroversión, Actividad, Ánimo lúdico y Cordialidad. Así, si asignamos a uno de

los miembros de la familia el signo libra, le adjudicaremos las siguientes características personales:

- Pulcritud: 2
- Extroversión: 8
- Actividad: 2
- Ánimo Lúdico: 6
- Cordialidad: 7

Ahora bien, si no nos convence el paquete, podemos hacerlo manualmente, y caracterizar a Pedro como muy extrovertido y cordial, extraordinariamente activo y amante de la diversión, aunque escasamente pulcro; y a Juana como inactiva e introvertida, casera, huraña y de una pulcritud extrema, y ver que ocurre con la combinación. Si a Fernando y Luisa les adjudicamos características que se acompañen con uno y otro de los Progenitores, habremos sentado seguramente las bases de una relación conflictiva de pareja, en la que los hijos se alíen con el progenitor en el que se reconozcan.

Aún podemos perfilar más el personaje. Además de éstas características de personalidad, podemos escribirle una pequeña historia, una limitada biografía. Por ejemplo, podemos añadir que Juana y Fernando son tímidos y estudiosos, no les gustan los deportes ni la vida social, prefieren leer y quedarse en casa, aunque sin embargo no les gusta cocinar. Por el contrario, a Pedro le adjudicaremos una historia de mal estudiante y jaranero, que se pasa el día en la calle, y cuando está en casa pasa el tiempo delante de la Televisión, bebiendo cerveza y viendo partidos de fútbol. Le encanta cocinar e invitar amigos a casa, aunque luego no limpia nada, lo que hace que Juana se irrite sobremanera. Luisa sigue sus mismos pasos, aunque en lugar de ver fútbol lo que le pirra es bailar.

Creada la familia y sus miembros, tenemos que ponerles casa. Hemos de decidir el tamaño de la casa, número de habitaciones y tamaño de éstas, distribución, ubicación, etc, así como el mobiliario. Al tomar estas decisiones, continuaremos, que duda cabe, definiendo el modelo relacional. Decidiremos, por ejemplo, si los padres tienen o no una habitación cada uno. Si la comparten deberemos asignarles camas individuales o de matrimonio. Podremos decidir si los hermanos comparten habitación, puertas de comunicación entre habitaciones o si duerme alguno de ellos con los padres; o incluso combinaciones diversas: la madre con los hijos y el padre solo, etc. Además habrá que dotarles del reto del mobiliario, fontanería, iluminación, ventanas y puertas, espejos, armarios, juegos, aparatos o instrumentos musicales, complementos deportivos, decoración, etc.

Una vez formada la familia, dotada de características personales y relacionales, y de vivienda, debemos definir su manera de vivir. Tenemos que decidir si los padres trabajan o no fuera de casa, y si lo hacen, elegir entre un limitado abanico de trabajos que deben buscar en el periódico o en Internet, si les hemos dotado de ordenador, naturalmente. Los hijos, si están en edad escolar, van al colegio, no hay opción. Pero si por alguna razón faltan varios días seguidos, se les envía a una academia militar, y ya no vuelven a casa.

Tras darles o no trabajo, seguimos definiendo aspectos relacionales, en este caso, la relación entre la pareja. Los padres, entre sí, pueden: Llamarse, Hablar, Discutir, Insultarse, Fanfarronear, Elogiarse, Agasajarse, Invitarse a salir, Cotillear, Coquetear, Bailar, Hacerse cosquillas, Abrazarse, y Besarse.

Si les hemos puesto un Jacuzzi (muy recomendado), pueden meterse juntos en él y Jugar, Lavarse, Mimarse, Acariciarse, Abrazarse, y Besarse. Incluso pueden frotarse la nariz. El programa, púdicamente, hace que las figuras se vean borrosas cuando se desnudan para entrar al jacuzzi, o cuando realizan otras actividades de aseo o evacuación.

En la cama, sin embargo, sólo pueden dormir. Juntos o separados, pero nada más que dormir. Salvo que añadas la expansión “Más vivos que nunca”. En ese caso, podrás adquirir una cama muy hortera, con un corazón como cabecera. En esta cama, los Sims pueden “juguetear”, eso sí, siempre bajo las mantas.

El proceso de la relación mas íntima en la pareja conyugal es complejo. Podemos definir diferentes formas de abrazarse y besarse. El abrazo puede ser Amistoso, Estrecho, estilo “Caída en sus Brazos”, o Romántico. El beso puede ser Cortés, se puede Besar la mano, dar un “Besito” afectuoso, o dar un Beso Romántico o Apasionado. Esto puede definirse en cada momento, o dar unas pautas de relación, que hace que se establezca un proceso en el que, por ejemplo, los contactos personales serán cada vez más estrechos y apasionados. Incluso podemos iniciar una pauta que puede terminar en **que la pareja tenga un hijo**.

Este es uno de los aspectos más interesantes. Los jugadores no pueden decidir en qué momento la pareja va a tener un hijo, ni siquiera pueden tomar la decisión de que lo van a tener. Pueden marcar una serie de pautas relacionales, que si funcionan bien y se cuida adecuadamente a la pareja, puede terminar en que tengan un hijo. Para ello debemos que conseguir que se incremente el afecto en la relación de pareja. Este proceso debe hacerse lentamente; si sucumbimos a la impaciencia, y tratamos de forzar las cosas, la pareja lo bloquea, rechazando los encuentros tiernos entre ellos (debo decir que en un esquema de relación clásico, es generalmente el varón el que toma la iniciativa, y la mujer la que rechaza el contacto si éste se pone excesivamente “pesado o pegajoso”).

Las instrucciones para iniciar el proceso de tener hijos deben comenzar por una buena comunicación, y desde ahí intensificar progresivamente las expresiones de afecto. Se les debe instruir para que hablen mucho, se abracen, bailen “lento”, se besen, vayan al Jacuzzi y se mimen. Si todo va bien, llegará un momento en que uno pedirá al otro (no sabemos anticipadamente quién a quién) que tengan un hijo. A veces surgen complicaciones en el camino: si no se cuida la casa – limpieza, orden, etc.- o no se cuidan el uno al otro, o se enfedan, el proceso se prolonga o incluso se suspende. Otra complicación que puede surgir se deriva de si algún miembro de la pareja coquetea con algún vecino o amigo. Tener la cama “corazón”, en la que la

pareja juguetea, acelera mucho el proceso, aunque tampoco se sabe previamente el número de veces que deben “juguetear” antes de tener un hijo.

El niño aparecerá repentinamente, estilo “cigüeña” (uno de los avances anunciados en Los Sims2 es que la aparición del niño se verá precedida de un embarazo). Es un bebé, al que hay que proporcionar los cuidados oportunos. Si no se le atiende adecuadamente, por ejemplo, si se le deja llorar mucho, o no se le alimenta a tiempo, **los Servicios Sociales intervienen, y aparece una Trabajadora Social que retira al niño.**

En el caso de que se fracase reiteradamente en el intento de tener un hijo, los padres pueden recibir una llamada telefónica en la que les proponen adoptar uno. Si dicen que sí recibirán un niño o niña de manera aleatoria, al que deberán cuidar adecuadamente, so pena de que intervengan de nuevo los Servicios Sociales.

Al igual que sucede entre la pareja, se puede determinar algunos aspectos relacionales entre los hermanos, y de éstos con los padres. Los niños pueden Preguntar cosas a los padres, Jugar con ellos, Jactarse, Agasajarlos, Hacerles cosquillas, y hablarles. Parecidas cosas pueden hacer los hermanos entre sí. Pueden también pelearse y colaborar.

Debe decidirse cómo se van a organizar las tareas de la casa. Si todos ayudan, o bien se encarga uno de las faenas domésticas. Para que las cosas vayan bien en la familia, las necesidades deben estar atendidas y equilibradas. El programa muestra unas escalas que reflejan la atención y el cuidado en diferentes áreas:

- Alimentación: deben hacer tres comidas diarias. Si el jugador no está atento, y se salta alguna, los miembros de la familia tienen hambre y se muestran decaídos.
- Comodidad: Deben alternar períodos de actividad y períodos de descanso. Si están cansados, deben reposar, en caso contrario se mostrarán apáticos e inactivos.
- Higiene: se les debe indicar que regularmente se duchen, que se laven las manos tras usar el servicio y antes de comer, etc. En caso contrario se sienten mal, y desaparecen las actividades en común.
- Evacuación: el jugador debe estar pendiente de que regularmente vayan al servicio, con mas frecuencia a orinar, y de vez en cuando también a evacuar.
- Diversión: Es necesario que practiquen actividades lúdicas: leer, jugar, escuchar música, ver la Tv., ir al cine o espectáculos, etc. En caso contrario, se deprimen.
- Sociedad: deben mantener relaciones sociales. Hablar con los vecinos, salir con amigos, reunirse con la familia extensa, etc.
- Habitación: la habitación debe ser agradable, y mantenerse en buen estado. Así, si olvidamos poner ventanas al diseñar la casa, o no incluimos suficientes muebles o adornos, se sentirán incómodos en la habitación, no querrán permanecer mucho tiempo en ella, y no descansarán adecuadamente.

- **Energía:** es necesaria para mantener las diversas actividades. La recuperan descansando, habitualmente durmiendo por la noche, pero también echando una siesta, o con un rato de relajó, charlando y tomando un café.

Si alguna de éstas necesidades no se cubren adecuadamente, desciende su estado de ánimo, y se muestran decaídos, inactivos, desinteresados por lo que les rodea, llegando a la paralización del Juego.

Ahora bien, si están muy cansados, o muy ocupados, y tienen crédito suficiente, pueden contratar un asistente – masculino o femenino, lo Sims es el único videojuego que mantiene una proporción del 50 % de personajes de cada sexo- para que se ocupe de la limpieza, o de cocinar.

En definitiva, podemos construir una familia, y dotarles de una interacción muy significativa, distinta en cada caso.

Con estas posibilidades, resulta un poco arcaico pedir a un niño que dibuje a su familia, cuando existe la posibilidad de sentarle delante del ordenador, y pedirle que nos enseñe cómo es su familia, cómo viven y cómo se relacionan. Tardará más tiempo, pero sin lugar a dudas, la información que obtendremos será mucho más completa.

Bilbao, Septiembre de 2004