



COMILLAS
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y
SOCIALES

Juegos de rol, relación con la empatía y su desarrollo

Autora: Lucía Rodríguez Vázquez

Director: Marcos Bella Fernández

Madrid

2021/2022

ÍNDICE

RESUMEN.....	ii
ABSTRACT.....	iii
1. INTRODUCCION.....	1
2. METODOLOGÍA.....	2
3. DESARROLLO.....	2
3.1. El juego	2
3.1.1. ¿Qué es el juego?.....	2
3.1.2. Los beneficios del juego.....	7
3.1.3. Los juegos de rol.....	8
3.1.4. Tipos de juegos de rol.....	9
3.3. La empatía.....	10
3.2.1. ¿Qué es la empatía?.....	10
3.2.2. Teoría de la empatía.....	11
3.2.3. Tipos de empatía.....	11
3.2.4. Desarrollo de la empatía.....	12
3.2.5. Límites de la empatía.....	13
3.2.6. La empatía en los juegos de rol.....	14
3.2.7. ¿Cómo evaluar la empatía en los juegos?.....	15
4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.....	16
5. REFERENCIAS.....	20

RESUMEN

En este trabajo se estudia la relación entre un tipo particular de juegos, los juegos de rol, en los que los jugadores representan un papel que no es el que les corresponde en la vida real, y la empatía. El juego es una actividad común a todas las culturas humanas y está presente en muchas especies de animales, desde invertebrados hasta y, sobre todo, en mamíferos. Es, además, una actividad esencial para el desarrollo normal de los niños y probablemente de todos los animales que lo practican, principalmente de los mamíferos. La empatía es la habilidad que nos permite ponernos en el lugar de otra persona y que tiene una enorme importancia en el desarrollo del individuo. Es una cualidad humana, pero los mamíferos superiores, como monos y elefantes, también son empáticos. La empatía comienza a desarrollarse a edades tempranas en los niños, pero continúa desarrollándose durante toda la vida del individuo. Los juegos de rol son útiles para el desarrollo de habilidades tanto personales como sociales. En estos juegos, el jugador se pone en lugar de otro y por lo tanto le permiten entender cómo se siente el otro y, precisamente, en esto consiste la empatía. Por lo tanto, podemos concluir que los juegos de rol son una buena herramienta para fomentar, desarrollar y mejorar la empatía.

Palabras clave: juegos de rol, empatía, juego, desarrollo

ABSTRACT

This paper studies the relationship between a particular type of game, role-playing games, in which players play a role that is not their real-life role, and empathy. Play is an activity common to all human cultures and is also present in many animal species, from invertebrates to and, above all, mammals. It is also an essential activity for the normal development of children and probably for all animals that engage in it, mainly mammals. Empathy is the ability to put ourselves in the place of another person and is of enormous importance in the development of the individual. It is a human quality, but higher mammals, such as monkeys and elephants, also are empathetic. Empathy begins to develop at an early age in children but continues developing throughout the individual's life. Role-playing games are useful for the development of both personal and social skills. In these games, the player puts in someone else's place. This allows the player to understand how the other feels and this is what empathy is all about. Therefore, we can conclude that role-playing games are a good tool to promote, develop and improve empathy.

Keywords: role-playing games, empathy, game, development

1. INTRODUCCIÓN

El juego es una realidad inventada, una fantasía, con sus propias reglas. El juego es una actividad que se encuentra en todas las culturas humanas y en muchas especies de animales, desde invertebrados hasta mamíferos, y es especialmente común en animales de compañía como perros y gatos (Burghardt, 2005). Sin embargo, para que una actividad animal sea calificada como juego ha de reunir una serie de características que difieren según el autor que lo defina (Zosh et al., 2018).

Un tipo particular de juegos son los juegos de rol, que Zagal y Deterding (2018, p 64) definieron como “una situación en la que se le pide explícitamente a un individuo que asuma un papel que normalmente no es el suyo, o si es el suyo en un entorno que no es normal para la representación del papel”. Existen varios tipos de juegos de rol. Los más comunes son los juegos de mesa interpretativo-narrativos, como *Dungeons & Dragons*.

Por su parte, la empatía es un constructo que en los últimos años ha atraído mucha atención. Muchos trabajos de investigación, artículos, libros y documentales abordan sus beneficios y, más recientemente, la empatía parece un buen antídoto contra la inminente destrucción del planeta y el aumento de la xenofobia y el egoísmo. Para cualquier problema, la falta de empatía es vista como la causa y su solución sería más empatía (Bloom, 2016). De acuerdo con este autor, mucha gente cree que la empatía va a salvar el mundo y en política, prácticamente no existe mayor valor que ser empático.

El término empatía viene del griego *empátheia* y es la habilidad que permite que nos pongamos en el lugar de otra persona, siendo capaces así, de comprender sus sentimientos. Al igual que ocurre con los juegos, los animales (en este caso los mamíferos superiores, como monos y elefantes) también son empáticos (de Waal, 2009).

La empatía nos hace más altruistas y es beneficiosa para nuestras relaciones porque nos hace más tolerantes con las personas que no comparten nuestras ideas. Lamentablemente, no todos somos iguales en cuanto al nivel de empatía; algunas personas son por naturaleza más empáticas que otras. Incluso, para muchas, la empatía no es algo natural. Sin embargo, es interesante notar que, como la mayoría de las habilidades, la empatía es algo en lo que podemos trabajar y que se puede perfeccionar. Según Tisseron (2010), la empatía se puede aprender utilizando juegos. Belman y Flanagan (2010) añaden que los

juegos de rol son especialmente adecuados para fomentar la empatía en programas educativos y de activismo, porque permiten a los jugadores asumir los roles de otras personas de una forma inmersiva única.

Los objetivos de este trabajo son hacer un recorrido por la actividad del juego y la cualidad de la empatía y comprobar si existe relación entre un tipo particular de juegos: los juegos de rol y la empatía. Si existe esa relación, se estudiará si ese tipo de juegos contribuyen al desarrollo de la empatía y los motivos o las características de estos juegos que los hacen adecuados o fomentan el desarrollo de la empatía.

2. METODOLOGÍA

Este trabajo se llevó a cabo a través de una revisión bibliográfica. Para ello se comenzó por realizar una recopilación de bibliografía sobre los términos básicos incluidos en la temática del trabajo: qué es el juego, los juegos de rol, la empatía, desarrollo de la empatía, tipos de empatía, teoría de la empatía, la relación de los juegos de rol con la empatía, las aplicaciones de los juegos de rol para el desarrollo de la empatía y cómo evaluar la empatía en los juegos. Posteriormente, se fueron desarrollando los distintos aspectos enumerados anteriormente.

3. DESARROLLO

3.1. El juego

3.1.1. ¿Qué es el juego?

El juego es una actividad, un comportamiento que se encuentra en todas las culturas humanas y en muchas especies de animales (Burghardt, 2005). Sin embargo, caracterizar el comportamiento de cualquier organismo como juego, incluidos los humanos, ha resultado con frecuencia controvertido, cuando menos. Además, la comprensión intuitiva de lo que constituye el "juego" es difícil de describir con palabras para que otros investigadores puedan usarlas (Burghardt, 2011).

En definitiva, para una actividad tan frecuente y universal como es el juego, éste ha sido notoriamente difícil de definir. Aunque varios investigadores han intentado una definición

operativa global del constructo (Zosh et al., 2018). Según Millar (1981, p 457) en el lenguaje ordinario se entiende como juego “todas las actividades que aparentemente no tienen uso ni función, y se llevan a cabo por placer”. Salen y Zimmerman (2004, cap 7; p 11) definieron el juego como “un sistema en el cual los jugadores se involucran en un conflicto artificial, definido por reglas, que conduce a un resultado cuantificable”.

Los criterios que debe cumplir una actividad para que sea tenida como juego difieren si se considera el juego en animales o en humanos.

En el caso de los animales, el juego empezó a estudiarse de una forma sistemática en los años 70 (Millar, 1981). Esta actividad está presente desde los invertebrados: p.e. cefalópodos; vertebrados, como peces y hasta y sobre todo los mamíferos (Burghardt, 2005).

En los animales el juego puede ser de tres tipos: juego locomotor, es una actividad que realizan en solitario los animales jóvenes e implica movimientos locomotores intensos y mantenidos; juego con objetos, en el cual el animal manipula objetos y juego social, cuando un animal juega con otros animales de su misma especie o de otra especie que asumen el papel de la primera (Burghardt, 2005). Según este autor, el juego con objetos que realizan los pulpos es la evidencia más convincente de esta actividad en los invertebrados y la evidencia también de que esta actividad tiene una antigüedad de al menos mil millones de años, la antigüedad de estos animales.

En los vertebrados, un caso particular es el de los caballos, que llaman la atención por ser extremadamente juguetones y por practicar los tres tipos de juegos. El juego social en el que persiguen, muerden, golpean, dan vueltas y otros comportamientos que parecen juegos sexuales precoces; el juego locomotor y la manipulación de objetos, que en algunos casos parecen lanzar contra otros caballos, es especialmente frecuente en potros, tal como se puede observar en la figura 1 (Burghardt, 2005; Waring, 1983). En estos animales, el juego parece ser muy importante en su desarrollo fisiológico, de su comportamiento y en el desarrollo social (Waring, 1983).

Burghardt (2005) indica que en los animales hay seis criterios que debe cumplir una actividad para que sea considerada como juego. Estos son, el juego: (1) es un comportamiento voluntario; (2) es un comportamiento aparentemente paradójico (fuera de contexto y dissociado del fin normal y ocurre en un contexto que es inapropiado,

incongruente o contradictorio en relación con ese fin); (3) consiste a menudo en secuencias aleatorias de actividades de diferentes sistemas del comportamiento funcional de adultos que se suceden rápidamente; (4) algunas actividades deben repetirse, ritualizarse, o puede haber reglas que parecen ser específicas para cada encuentro; (5) es exagerado en cuanto a formas y movimientos; (6) cada episodio de juego, que involucra a varios animales, está precedido o va acompañado por señales especiales. Sin embargo, este autor concluye que no es necesario que todas estas características concurren a la vez para una actividad sea considerada como juego.

En los humanos, el juego puede ser una actividad libre, espontánea (las reglas se establecen durante el desarrollo del juego) o regulada, sometida a reglas definidas de antemano y muy precisas, como puede ser fútbol, por ejemplo (Zosh et al., 2018). Aquí, la definición de juego de Caillois (2001) resulta muy atractiva. Según este autor, el juego puede ser definido como una actividad que ha cumplir seis premisas:

1. Es libre. Jugar no es obligatorio; si lo fuera, perdería inmediatamente su atractivo y la cualidad de diversión.
2. Está delimitada. Circunscrita a límites en el espacio y el tiempo, definidos y fijados de antemano.
3. Es incierta. Ni su desarrollo ni el resultado de la actividad se pueden determinar de antemano, y se deja cierta libertad para las innovaciones a la iniciativa del jugador.
4. No es productiva. No crea bienes, ni riqueza, ni elementos nuevos de ningún tipo; a excepción del intercambio de propiedad entre los jugadores, finalizando en una situación idéntica a la que prevalecía al comienzo del juego.
5. Se rige por normas. Se realiza bajo convenciones que suspenden las leyes ordinarias y establecen unas nuevas que son las únicas que cuenta durante el desarrollo del juego.
6. Es fantasía: Acompañada de una conciencia especial de una nueva realidad o de una irrealdad libre, frente a la vida real.

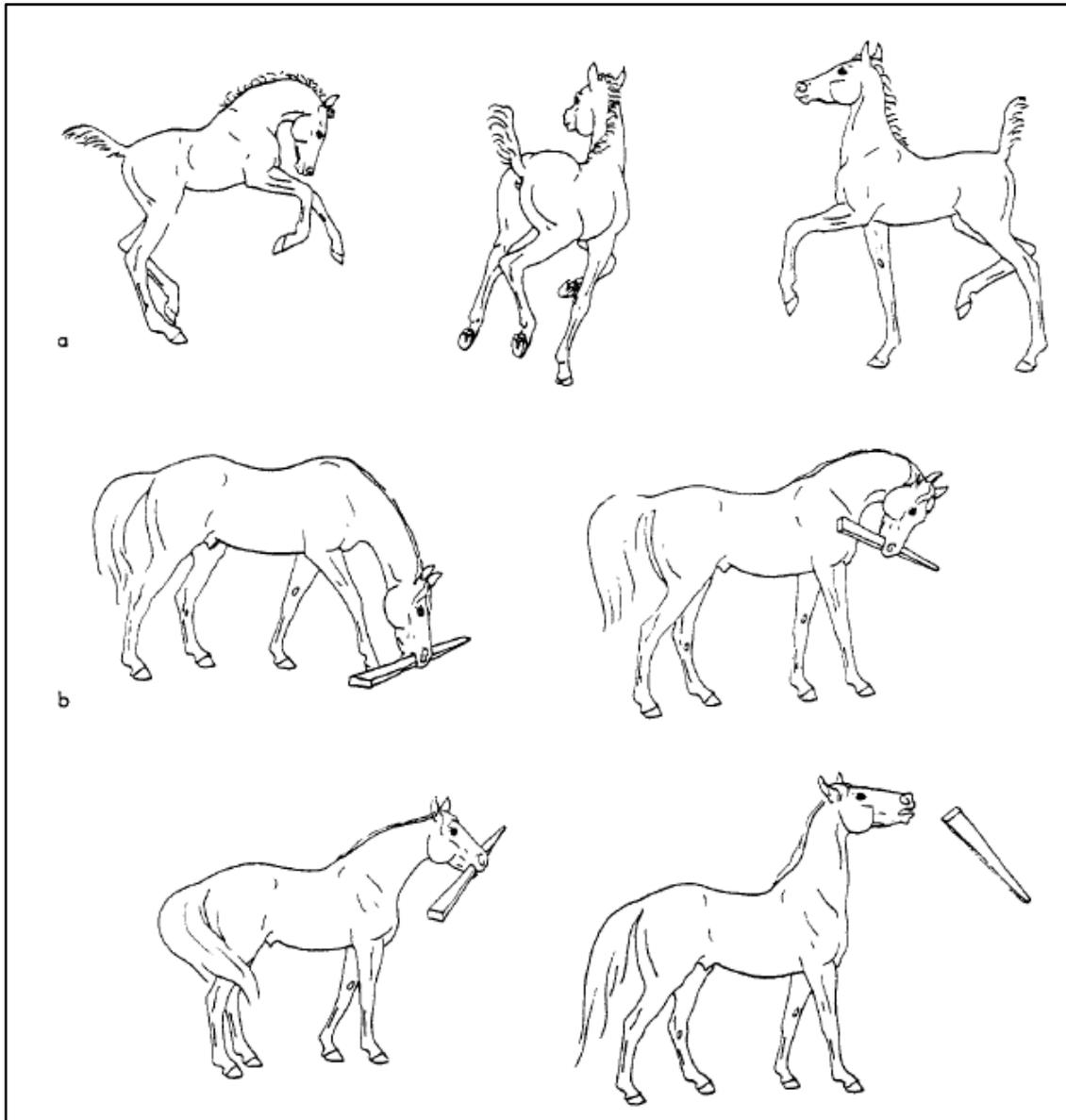


Figura 1. Ejemplos de juego solitario en caballos: a) juego locomotor de un potro; b) juego con objetos de un adulto. Figura tomada de Waring (1983).

Existen multitud de juegos con infinitas variedades. En un intento por clasificarlos y agruparlos, Caillois (2001) propuso una división de los juegos en cuatro rúbricas principales, dependiendo de si en los juegos en consideración domina uno de los siguientes elementos: el papel de la competición, la suerte, la simulación y el miedo o el vértigo. Los denominados *Agôn* son juegos competitivos como el fútbol, billar o ajedrez; *Alea* incluye

los juegos que se basan en una decisión independiente del jugador, son los juegos de azar como la ruleta o la lotería; *Mimicry* son los juegos de simulación (juegos de disfraces, juegos con muñecas, representaciones teatrales...); *Ilinx* son los juegos que utilizan sensaciones como el miedo o el vértigo. Este autor establece dos polos opuestos (*Ludus* y *Paidia*) de un continuo en el que sitúa los diferentes tipos de juegos, siguiendo una progresión desde las formas o tipos de juego más espontáneas a las más reguladas. *Paidia*, sería el propio acto de jugar, cuando el juego es solo creación, improvisación y fantasía y *Ludus*, se trata del juego propiamente dicho, cuando el juego se basa en reglas y normas y requiere esfuerzo, ingenio, habilidad y paciencia. Caillois (2001) combinó las cuatro categorías de juegos con los dos polos para ofrecer una amplia gama de juegos (ver Tabla 1).

Tabla 1. Clasificación de los juegos según Caillois. En cada columna vertical los juegos se clasifican en tal orden que el elemento *paidia* disminuye constantemente mientras que el elemento *ludus* se incrementa constantemente

	AGÓN (Competición)	ALEA (Suerte)	MIMICRY (Simulación)	ILNIX (Vértigo)
<i>PAIDIA</i>	Carreras Lucha Etc. } no regulado Atletismo	Contando Rimas Cara o cruz	Iniciaciones infantiles Juegos de ilusión Juego de preguntas Máscaras, disfraces	Niños dando vueltas Montar a caballo Balanceando Bailando
Tumulto Agitación Risa incontrolada				
Volar cometas Solitarios Crucigrama Puzles	Boxeo, Billar Esgrima, Damas Fútbol, Ajedrez	Apuestas Ruleta		Volalar Carnavales itinerantes Esquí Montañismo Funambulismo
<i>LUDUS</i>	Competiciones, Deportes en general	Loterías simples, complejas y continuas*	Teatro, espectáculos en general	

*Una lotería simple consiste en un sorteo básico. En una lotería compleja hay muchas combinaciones posibles. Una lotería continua (p.e. la Irish Sweepstakes, una de las loterías más grandes promovida internacionalmente) consta de dos o más etapas, y al ganador de la primera etapa se le otorga la oportunidad de participar en una segunda lotería.

Nota. Tomado de Caillois (2001, p 36)

3.1.2. Los beneficios del juego

Durante más de un siglo se ha especulado sobre el papel positivo, quizás crucial, que el juego tiene en la vida mental y el comportamiento humano y animal (Burghardt, 2005). Los beneficios del juego para humanos y animales se resumen en la Tabla 2, tomada de Burghardt (2005)

Según Burghardt (2005), se ha indicado que el juego perfecciona el comportamiento instintivo y facilita el aprendizaje (incluidas la lectura y las matemáticas en los niños) y la imitación de comportamiento nuevo, la imaginación, la socialización, la flexibilidad conductual, la agilidad mental y la creatividad. Por el contrario, la falta de juego, según este autor, puede conducir a niños hiperactivos y alterables que necesitan, incluso, ser medicados y también sugiere, si no predice, niños que más tarde pueden ser propensos a la delincuencia violenta.

Tabla 2. Beneficios de los juegos.

Beneficio	Ejemplo
Desarrollo motor	Mejora la coordinación en la locomoción
Desarrollo fisiológico	Mejora la resistencia y el sistema cardiovascular
Coordinación perceptivo-motora	Mejora la integración de las modalidades sensoriales
Comportamientos típicos del individuo adulto	Mejora las habilidades para la captura de presas o para la crianza
Habilidades socio-comunicativas	Mejora la habilidad para reaccionar adecuadamente ante los demás
Roles sociales	Determina el estatus dominancia-sumisión o los roles de género
Información	Aprende lo que hacen los objetos y otros animales
Desarrollo neuronal	Consolida e integra las vías neuronales
Capacidades cognitivas	Mejora las respuestas a los desafíos ambientales
Creatividad	Proporciona una fuente de fuentes conductuales novedosas
Evaluación de competencias	Permite a los padres evaluar el desarrollo normativo

Nota. Tomado de Burghardt (2005, p 113)

3.1.3. Los juegos de rol

El juego de rol es un juego interpretativo-narrativo, una simulación en la que sus principales objetivos son el disfrute y la fantasía. Zagal y Deterding (2018, p 64) definieron los juegos de rol como “una situación en la que se le pide explícitamente a un individuo que asuma un papel que normalmente no es el suyo, o si es el suyo en un entorno que no es normal para la representación del papel”. En MacKay (2001), citado en Abbott et al. (2021, p 2), encontramos una definición más completa de juego de rol. Según este autor el juego de rol es "un sistema de creación de historias episódico y participativo que incluye un conjunto de reglas cuantificadas que ayudan a un grupo de jugadores y a un maestro de juego a determinar cómo se resuelven las interacciones espontáneas de sus personajes de ficción". Un grupo de jugadores se juntan para crear una historia. Es decir, no hay un guion prefijado, la historia se va elaborando durante el desarrollo del juego. Uno de los jugadores hace de maestro de juego y es quien arbitra las reglas, toma decisiones y proporciona los elementos a los que tienen que responder los jugadores (Abbott et al., 2021)

Todos jugamos a juegos de rol. Como niños pequeños, imitamos el mundo adulto que nos rodea, jugando a las cocinitas, a papás y mamás o a polis y cacos. En la adolescencia empezamos a ser otras personas, a asumir diferentes roles, en videojuegos y en otros juegos, como el juego de las películas. Ya siendo adultos huimos de nuestros roles deseando ser alguien, por ejemplo, cuando vamos al cine a ver una película o leemos un libro ponemos en marcha nuestra imaginación y creemos ser los protagonistas en un mundo ficticio (Zagal y Deterding, 2018).

El origen de los juegos de rol se sitúa en los años 60-70 en Estados Unidos, desde donde se expandieron a otros países, llegando a España en el año 1985 (Cabrero, 2010), experimentando un fuerte desarrollo con el paso del tiempo. Los historiadores del juego señalan 1974 como un año esencial para el despegue de los juegos de rol, con la comercialización de *Dungeons & Dragons*, que fue el primer sistema coherente de juego. Este juego se creó siguiendo las reglas de los juegos de estrategia, añadiendo un nuevo componente: la fantasía. No había elementos físicos como fichas o tablero, tampoco reglas estrictas; lo importante era la interpretación, el diálogo y la imaginación (Rojas y Guevara, 2018). La popularidad que llegó a alcanzar *Dungeons & Dragons*, llevó a una

explosión de diferentes estilos de juegos de rol, incluyendo juegos de mesa, juegos de rol de acción en vivo y juegos virtuales.

Los jugadores de juegos de rol fueron percibidos durante muchos años como un grupo de personas potencialmente enfermas y desconectadas, perdidas en su propio mundo imaginario (Rivers et al., 2016). Además, los juegos de rol tuvieron mala prensa en los años ochenta y noventa cuando fueron señalados como responsables de que algunos jugadores estuviesen implicados en actividades criminales (Curran, 2011). Sin embargo, la imagen actual del jugador de juegos de rol es la de una persona joven implicada en el desarrollo de su propia personalidad e identidad, a través de la participación en los juegos y en las redes sociales enmarcadas por esos juegos (Curran, 2011). Esta idea la apoya un estudio realizado por Meriläinen (2012) que concluye que el hobby de los juegos de rol es predominantemente positivo, porque constituye una buena plataforma y tienen el potencial para el desarrollo de habilidades personales y sociales. Por su parte, Martín (1992) indica que los juegos de rol pueden ser utilizados para mejorar las relaciones interpersonales o la comunicación, así como para adquirir habilidades sociales, entre las que se encuentran la cooperación, la capacidad de resolución de conflictos, la negociación y en concreto, la empatía.

3.1.4. Tipos de juegos de rol

Existen varios tipos de juegos de rol. Los más comunes son los juegos de mesa interpretativo-narrativos, como *Dungeons & Dragons*. Estos juegos también existen en formato electrónico, son los juegos de mesa para ordenador (p.e. El Señor de los Anillos online, EverQuest o BitHeroes).

Un tipo de juegos de rol son los juegos de acción en vivo o LARPs (siglas en inglés de Live Action Role Playing), que normalmente se diseñan con la idea de que los jugadores (al menos dos y sin un máximo definido) estén presentes durante todo el juego (Tychsen et al., 2006). En los LARPs los jugadores representan un personaje dentro de la ficción ambientada en un mundo inventado que, por lo general, se fusiona con el mundo real (Tychsen et al., 2006). Este tipo de juegos, al igual que en los juegos de rol para un jugador, se centra en que los jugadores llevan a cabo misiones con objetivos distinguibles. Pero a diferencia de la variedad de un solo jugador, los jugadores pueden lograr sus

objetivos en colaboración con otros jugadores o pueden optar por competir contra otros (Achterbosch et al., 2008).

Otro tipo de juegos de rol, que comparten ciertas características con los anteriores, son los videojuegos de rol multijugador masivos en línea o MMORPGs (sigla en inglés de Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) (Tychsen et al., 2006). Los MMORPGs se juegan online, a través de Internet, en un mundo persistente con cientos, o incluso miles de personas conectadas simultáneamente al mismo servidor. Un mundo persistente es un mundo de juego en línea que continúa funcionando, incluso cuando un jugador cierra la sesión y ya no participa en él, mientras otros jugadores siguen jugando, el jugador puede volver a conectarse y continuar donde lo dejó (Achterbosch et al., 2008).

3.2. La empatía

3.2.1. ¿Qué es la empatía?

La empatía es la habilidad que permite que nos pongamos en el lugar de otra persona, siendo capaces así, de comprender sus sentimientos. Hay muchas definiciones de empatía, probablemente haya casi tantas como autores, pero las diferencias entre ellas suelen ser sutiles (Bloom, 2016). Para este autor (p 19) “la empatía es el acto de llegar a experimentar el mundo como uno cree que lo hace otra persona”. Rueda y Lara (2020) definen la empatía como “una habilidad que engloba diversos procesos psicológicos relacionados con compartir y comprender los estados mentales (principalmente afectivos) de otros seres (no solo humanos)”. Es decir, la empatía es una cualidad inherente a seres humanos y a algunos mamíferos superiores, como monos y elefantes, que son básicamente empáticos (de Waal, 2009; Rueda y Lara, 2020).

La empatía tiene una serie de efectos beneficiosos, mientras que la falta de empatía tiene una serie de efectos negativos sobre el comportamiento y las actitudes (Stephan y Finlay, 1999). Según Riess (2017, p 74), “la empatía juega un papel interpersonal y social crítico, permitiendo compartir experiencias, necesidades y deseos entre individuos y proporcionando un puente emocional que promueve el comportamiento prosocial”.

3.2.2. Teoría de la empatía

Se han propuesto dos teorías para explicar la empatía: la teoría de la mente y la de las neuronas espejo.

Según Premack y Wooclyff (1978, p 515), “un individuo tiene una teoría de la mente si se imputa estados mentales a sí mismo y a los demás”. Estos autores desarrollaron esta teoría para explicar cómo los chimpancés deducen los estados mentales de sus semejantes. Es decir, son capaces de desarrollar una teoría, entendida como un grupo de principios, que permiten explicar y predecir un fenómeno (Téllez-Vargas, 2006). Dicho en otras palabras “es un sistema de conocimientos que permite inferir creencias, deseos y sentimientos, y de esta manera conseguir interpretar, explicar o comprender los comportamientos propios y de otros, así como predecirlos y controlarlos” (Uribe et al., 2010, p 28). El hecho de poder predecir y explicar la conducta es necesario para poder relacionarnos con los demás y con el entorno, y que estas relaciones tengan sentido (García et al., 2011).

Las neuronas espejo son un tipo de neuronas que se activan cuando un individuo realiza una acción, pero también cuando observa que otro individuo realiza una acción o conducta similar (García et al., 2011). Fueron descubiertas por casualidad en 1991 por un equipo de neurobiólogos dirigidos por Giacomo Rizzolatti cuando en un experimento con chimpancés observaron que las neuronas espejo se activaban sin que el mono realizase ninguna actividad. El efecto se pudo repetir a voluntad comprobándose que las neuronas se activaban sin necesidad de que el mono moviera un dedo, solamente era necesario que viera como otro realizaba tal acción (García et al., 2011). Estos autores (p 276) sugieren que las dos teorías son complementarias: “las neuronas espejo sitúan la explicación a nivel de la neurociencia básica, mientras que la teoría de la mente propone una explicación más molar y mentalista, propia de la psicología cognitiva”.

3.2.3. Tipos de empatía

Hay dos tipos de empatía: la cognitiva y la emocional. La primera consiste en entender los pensamientos y sentimientos de otra persona y ser capaz de adoptar su perspectiva (García et al., 2011). Por ejemplo, entender que otra persona está sufriendo, pero sin

sentirlo uno mismo. La empatía cognitiva “permite atribuir a la otra persona un estado mental, una -actitud-, para inferir pensamientos y sentimientos, y predecir así su comportamiento” (García et al., 2011, p 266). Esto es lo que los psicólogos describen en psicología como cognición social, inteligencia social, lectura de la mente, teoría de la mente o mentalización (Bloom, 2016).

El componente afectivo de la empatía es la respuesta emocional adecuada de una persona al estado emocional de otra (García et al., 2011). Es decir, el sufrimiento de otra persona hace sufrir a uno mismo. O lo que es lo mismo, uno siente lo que otra persona está sintiendo: ver a una persona llorando desconsoladamente, genera en mí un sentimiento de tristeza. La empatía emocional puede ocurrir automáticamente, incluso involuntariamente (Bloom, 2016). En la respuesta empática simpatizamos con las emociones de alguien y compartimos sus alegrías y tristezas, sufrimientos y goces (García, 2015). Esta respuesta puede ser similar a la de la otra persona (empatía paralela), o ser una reacción a las respuestas emocionales de la otra persona (empatía reactiva) (García et al., 2011; Stephan y Finlay, 1999).

3.2.4. Desarrollo de la empatía

La empatía comienza a desarrollarse y lo hace rápidamente en edades tempranas, aunque continúa desarrollándose durante toda la vida, a partir de los sistemas neurales, que almacenan información y experiencias sobre nuestros estados de ánimo (García et al., 2011; McDonald y Messinger, 2010). Según McDonald y Messinger (2010), los factores implicados en el desarrollo de la empatía en niños son internos y externos, de socialización.

Los factores internos son genéticos; en concreto, neuronales. Hay varias áreas del cerebro implicadas en el comportamiento empático y en el desarrollo de la empatía. Aquí juegan un papel muy importante las neuronas espejo que comunican muchas otras áreas del cerebro, y el temperamento, que comprende una serie de atributos que forman la base temprana para el desarrollo de la personalidad.

Entre los factores externos están la imitación, particularmente la imitación de las expresiones faciales; la paternidad, dado que los padres y los cuidadores tienen una

importante influencia socializadora en los bebés y niños pequeños, se deduce que la paternidad influiría en el desarrollo temprano de la empatía. Esta influencia estaría marcada por la calidad de la relación padres hijos.

Los resultados en el ámbito social relacionados con, y posiblemente facilitados por, el desarrollo de la empatía son promover la internalización de las reglas, el comportamiento altruista y prosocial, la habilidad social y la calidad de las relaciones personales (McDonald y Messinger, 2010). En resumen, la capacidad para empatizar es importante para promover los comportamientos positivos hacia otros y para facilitar las interacciones sociales (McDonald y Messinger, 2010). La figura 1, tomada de McDonald y Messinger (2010, p 36), sintetiza los factores que contribuyen al desarrollo de la empatía y los resultados de este desarrollo.

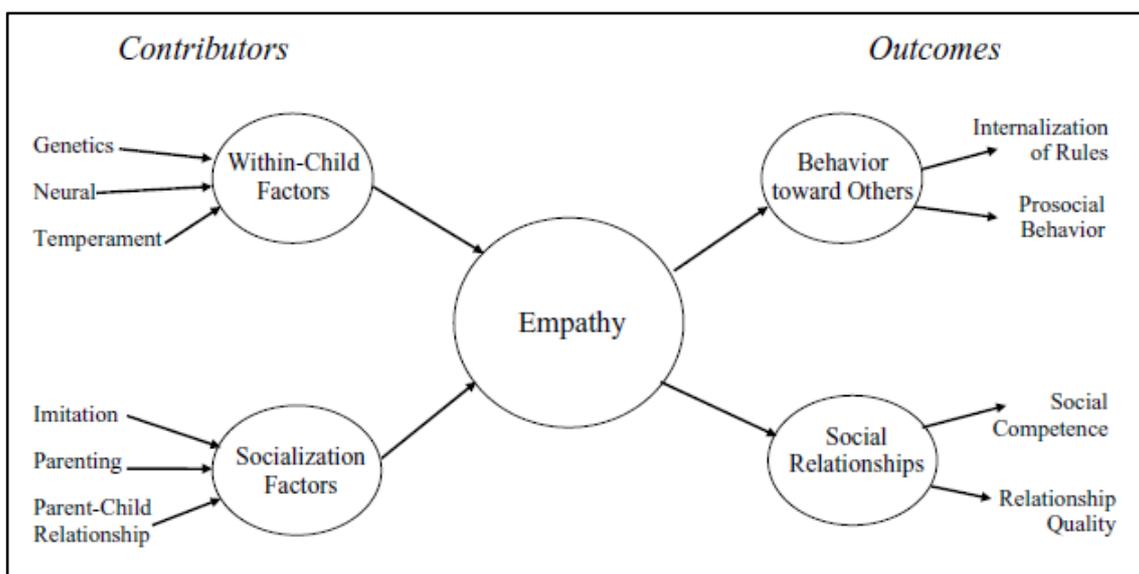


Figura 1 Factores que contribuyen al desarrollo de la empatía y los resultados de este desarrollo (Tomado de McDonald y Messinger, 2010)

3.2.5. Límites de la empatía

De acuerdo con Bloom (2016), la empatía tiene sus límites y debe ser distinguida de otras capacidades como la compasión y el sentido de la justicia. Hay que tener en cuenta que

la empatía no es la capacidad de preocuparnos del otro, sino que es la capacidad de ponernos el lugar de otra persona y comprender sus sentimientos. Sin embargo, algunas personas utilizan la empatía para referirse a todo lo bueno, como sinónimo de moralidad, bondad y compasión

Además, según Bloom (2016), la empatía es sesgada y localista. Es decir, se enfoca en ciertas personas a expensas de otras. Además, es ignorante, lo que distorsiona la toma de decisiones morales y políticas de manera que producen sufrimiento en lugar de aliviarlo

La empatía también se puede activar o desactivar por la relación que uno pueda tener con la persona con la que uno está tratando, y esto es lo que parece que ocurre con los criminales psicópatas (Bloom, 2016). Según este autor (p 68), “los criminales psicópatas pueden ser encantadores y compasivos mientras seducen a una víctima, lo que sugiere empatía, y luego insensibles al violarla, lo que sugiere empatía deteriorada”. La explicación que este autor da a este comportamiento es que “son buenos entendiendo a la otra persona, pero malos para entender su pena”. Es decir, tienen niveles altos de empatía cognitiva, pero baja empatía emocional.

3.2.6. La empatía y los juegos de rol

El juego es una realidad inventada, una fantasía, con sus propias reglas. Dentro de esta nueva realidad, existen un tipo de juegos, los juegos de simulación o juegos de rol, en los que los jugadores asumen un papel. Como hemos visto anteriormente, Caillois (2001) denomina a este tipo de juegos, juegos *Mimicry*. En estos juegos de simulación, donde los jugadores deben representar un papel, la empatía es clave ya que permite imaginar y entender los pensamientos del personaje al que están representando, pudiendo así, predecir su conducta e intenciones, adaptándose al rol adquirido interpretándolo de la manera más ajustada. En los juegos de rol, decimos y hacemos cosas fingiendo ser otras personas, o estar en situaciones totalmente diferentes a las que estamos acostumbrados. Por su parte, la empatía es la capacidad de comprender y experimentar los pensamientos y sentimientos de alguien. Por tanto, los juegos de rol son la mejor herramienta para ponerse en el lugar de otro, intentando entender cómo se siente el otro para saber cómo actuar de la manera más adecuada y, por tanto, para el desarrollo de la empatía (Rivers et al., 2016)

En los juegos de rol se debe prestar particular atención en destacar las similitudes entre el jugador y la persona o grupos de personas con los que se pretende que aquél empatice, con la finalidad de que el personaje se convierta en el instrumento que posibilite que la empatía se produzca de jugador a jugador. Porque, la existencia de un personaje excesivamente diferente al jugador puede provocar una reacción defensiva (Belman y Flanagan, 2010).

Los juegos de rol son una buena herramienta para la adquisición y el desarrollo de la empatía, ya que no solo se trata de ponerse en el lugar del otro, sino de identificarse con el personaje (Bachen et al., 2012). Indicar que son numerosos los estudios que relacionan la participación en los juegos de rol con un incremento en las habilidades de la empatía (p.e. Bagès et al., 2021; Oyekoya et al., 2021; Suárez et al., 2018).

Por su parte, Rivers et al. (2016) sugieren que los juegos de rol entrenan y desarrollan habilidades empáticas, en la toma de perspectiva y otros procesos relacionados con la empatía. Los resultados de un estudio realizado por estos autores demostraron que los que participan en juegos de rol de fantasía obtuvieron puntuaciones significativamente más altas en la escala de empatía Interpersonal Reactivity Index (IRI) (Davis, 1980; Davis, 1983) que el grupo de control.

Según Marshall (2007), los juegos de rol enseñan tres formas diferentes de empatía: la compasiva, la cognitiva y la emocional. La empatía compasiva se muestra cuando los jugadores responden amablemente a otros personajes. La empatía cognitiva puede manifestarse a través de los jugadores que saben cómo se sienten otros personajes mediante la observación del espectador o mediante la interacción con otros personajes. La empatía emocional es similar a la empatía cognitiva, pero además de saber cómo se sienten otros personajes, el jugador siente esas emociones como propias (Marshall, 2007).

3.2.7. ¿Cómo evaluar la empatía en los juegos?

Desde la perspectiva del juego, en la empatía distinguimos dos dimensiones (Belman y Flanagan, 2010). En la primera dimensión encontramos la empatía disposicional y en la segunda, la empatía situacional o inducida. La empatía disposicional se refiere a la empatía como rasgo. Es decir, la tendencia prácticamente estable de comportamiento de

una persona que se ve influenciada por la capacidad de empatía ya establecida en el individuo. Al mismo tiempo, la empatía inducida o situacional alude al nivel de empatía mostrado ante una situación/experiencia concreta.

La empatía disposicional se puede medir a través de multitud de cuestionarios, como por ejemplo, Balanced Emotional Empathy Scale (BEES) (Mehrabian y Epstein, 1972) o Basic Empathy Scale (Jolliffe y Farrington, 2006). Aunque, el cuestionario de autoinforme más utilizado es IRI, desarrollado por Davis (1980; 1983), ya que mide las dos dimensiones de la empatía, la dimensión afectiva y la dimensión cognitiva.

La empatía situacional o inducida se puede medir de tres formas distintas: (1) preguntando directamente a los jugadores después del juego, analizando los índices faciales, gestuales y vocales de la respuesta relacionada con la empatía (Zhou et al., 2003); (2) analizando los distintos niveles de activación fisiológica relacionadas con la empatía, como por ejemplo, el ritmo cardíaco (Zhou et al., 2003) o la conductividad de la piel (Eisenberg et al., 1991; Fabes et al., 1993); y (3) estudiando la actividad neuronal en el cerebro, realizando pruebas neurológicas, como una resonancia magnética funcional (RMF) o un electroencefalograma (EEG).

La segunda dimensión desde la que se mide la empatía es la implicación. Los estudios de baja implicación se tratan de, por ejemplo, la presentación de videos o unas entrevistas sobre un determinado objetivo, mientras que los estudios de alta implicación suponen que el sujeto sienta el sentimiento de la persona objetivo. En los juegos breves sin una comunidad, estaríamos hablando de una inducción a la empatía de “baja implicación”, a diferencia de juegos en los que los jugadores se sumergen en una experiencia duradera en la que se establece relaciones entre diferentes jugadores.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

En este trabajo de fin de grado, se realiza un recorrido a través del juego y de la empatía y, en particular, se analiza la relación de los juegos de rol con la empatía y la posible aplicación práctica de este tipo de juegos en el desarrollo de la empatía.

El juego, es una actividad presente en todas las culturas humanas y en muchas especies

animales, desde invertebrados hasta los mamíferos superiores, como elefantes y monos (Burghardt, 2005) y que tiene una enorme importancia en el desarrollo de todas las facetas de la vida de una persona y de la mayor parte de los animales. Hasta tal punto el juego es importante que en 1989, las Naciones Unidas, en el artículo 31 de la Convención de los Derechos del Niño, reconocieron el juego como uno de los derechos fundamentales de los niños (UN, 1989).

A pesar de ser tan común, presente en animales, desde invertebrados hasta el hombre, la actividad o el comportamiento de juego resulta difícil de caracterizar. Todos tenemos una idea intuitiva de lo que es juego. Sin embargo, esta comprensión intuitiva de lo que es juego resulta muy difícil de describirla o definirla con palabras para que otros autores puedan usarla (Burghardt, 2011).

El juego, además de tener como objetivo el ocio y la diversión, tiene una enorme importancia, sobre todo en edades tempranas, ya que favorece el desarrollo adecuado de los niños al permitirles conocer mejor, tanto el mundo que les rodea como a sí mismos. Además, facilita el aprendizaje (incluida la lectura y las matemáticas), el desarrollo de la imaginación y sirve como herramienta para la adquisición de habilidades básicas, como por ejemplo, la comunicación o la regulación emocional y habilidades motoras, como andar en bici, saltar a la comba o construir castillos. Pero también puede, y debe, utilizarse como herramienta para la adquisición y mejora de habilidades sociales como, por ejemplo, la asertividad o el respeto hacia los demás. Por el contrario, la ausencia de juego en la infancia puede producir trastornos de conducta en los niños que se pueden convertir en adultos delincuentes violentos (Burghardt, 2005).

En definitiva, el juego es esencial para un desarrollo adecuado del niño pero también en la edad adulta, para el ocio y el disfrute e incluso para el aprendizaje. Además, existen juegos para cualquier edad e infinidad de tipos de juegos. Un tipo de juegos a destacar son los juegos de rol. Éstos son realmente beneficiosos, ya que la persona que participa en ellos tiene que asumir un papel diferente al que tiene en el día a día. En general, asumiendo el papel de otra persona. Esto hace que automáticamente tenga que ponerse en el lugar de esa persona, lo que contribuye a desarrollar una habilidad importante como es la empatía.

La empatía es una cualidad inherente a los humanos y a otros animales mamíferos

superiores, como elefantes y monos y esencialmente consiste en “la capacidad de ponerse en el lugar del otro”. Al igual que ocurría con el juego, la empatía es una habilidad muy difícil de definir, hasta el punto de que, según Bloom (2016), casi cada persona que trabaja en este tema tienen su propia definición de empatía.

Desde hace unos años la empatía parece ser la panacea para resolver conflictos. Mientras que la falta de empatía estaría en el origen de éstos. Es cierto que la empatía es una habilidad totalmente necesaria para la adaptación social, pero no se puede justificar la existencia de cualquier problema o enfrentamiento con la falta de empatía o decir que si hubiera más empatía, éstos no existirían. Esto es así porque la empatía no es una cualidad “equitativa, justa e inteligente”.

En primer lugar, y de acuerdo con Bloom (2016), la empatía es sesgada ya que se orienta más hacia unas personas que otras. Por ejemplo, yo voy a sentir más empatía hacia alguien de un círculo cercano a mí, como puede ser mi familia, que hacia alguien totalmente desconocido, por lo que antepondré a mi familia ante un desconocido.

En segundo lugar, cuando la empatía se intenta extender de manera forzada más allá de los círculos cercanos de una persona se generan ciertos problemas. Un ejemplo sería, el caso de un niño que sufre una enfermedad, grave pero que se puede curar, y los padres empiezan a contar la historia por redes sociales y ésta se hace viral. De este modo, mucha gente conoce su caso y les llegan a entrevistar en la televisión, por lo que se mediatiza el caso. A raíz de esto, empieza un movimiento para que este niño sea tratado cuanto antes. Aquí surge el debate, si este niño ya está esperando para ser tratado u operado, ¿Qué hace que el niño pueda ponerse delante de otras personas con el mismo diagnóstico y que llevan más tiempo esperando por dicho tratamiento u operación? Si solamente por haberse hecho mediático ya se le da prioridad sobre otras personas que están en esa misma situación estaríamos siendo muy injustos y hablaríamos de una empatía “injusta”.

En tercer y último lugar, Bloom (2016) dice que la empatía es “ignorante”, lo que lleva a la toma de decisiones distorsionadas que producen sufrimiento en lugar de alivio

A pesar de todos sus defectos, la empatía es una cualidad humana esencial. Como Riess (2017, p 74) indica: “la empatía juega un papel interpersonal y social crítico, permitiendo compartir experiencias, necesidades y deseos entre individuos y proporcionando un puente emocional que promueve el comportamiento prosocial”. Con la empatía podemos

obtener relaciones interpersonales más beneficiosas y nos permite resolver conflictos de manera respetuosa y pacífica. En definitiva, la empatía es indispensable.

La empatía es innata a la naturaleza humana y susceptible de desarrollo a lo largo de la vida de las personas. Una de las actividades beneficiosas para el desarrollo de habilidades humanas, entre ellas la de la empatía, son, como hemos visto, los juegos de rol. En éstos, al asumir un papel diferente, nos colocamos en el lugar de otro. Esto nos obliga, por una parte, a identificarnos con el personaje y, por otra, a entender los sentimientos del otro, buscando la mejor manera para actuar y, por tanto, son una herramienta para el desarrollo de la empatía.

Es cierto que deben existir algunas características que sean parecidas o similares entre persona y personaje, ya que, si el personaje es completamente diferente, puede llegar a provocar una reacción defensiva (Belman y Flanagan, 2010). Es importante indicar que existe una gran cantidad de estudios que muestran que existe una correlación positiva entre la participación en los juegos de rol y el incremento en las habilidades de la empatía (p.e. Bagès et al., 2021; Oyekoya et al., 2021; Suárez et al., 2018). Estos estudios evalúan la empatía en los juegos a través, de cuestionarios validados, como por ejemplo la “Balanced Emotional Empathy Scale” (BEES) (Mehrabian y Epstein, 1972), o la “Basic Empathy Scale” (Jolliffe y Farrington, 2006). Así como, analizando niveles de activación fisiológica, como Fabes et al. (1993) y Zhou et al. (2003) que analizaron el ritmo cardíaco, o Eisenberg et al. (1991) que analizaron la conductividad de la piel.

Podemos concluir que es correcto afirmar que los juegos de rol son una buena herramienta para fomentar, desarrollar y mejorar la empatía. Por lo que debemos aceptar la hipótesis de partida que decía que los juegos de rol sirven como herramienta para el desarrollo de la empatía. Y la característica de estos juegos que los hace aptos para el desarrollo de la empatía es que consisten o implican “ponerse en el lugar del otro”.

5. REFERENCIAS

- Abbott, M. S., Stauss, K. A., y Burnett, A. F. (2021). Table-top role-playing games as a therapeutic intervention with adults to increase social connectedness. *Social Work with Groups*, 1-16. <https://doi.org/10.1080/01609513.2021.1932014>
- Achterbosch, L., Pierce, R., y Simmons, G. (2008). Massively multiplayer online role-playing games: the past, present, and future. *Computers in Entertainment*, 5(4), 9:1-9:33. <https://doi.org/http://doi.acm.org/10.1145/1324198.1324207>
- Bachen, C. M., Hernández-Ramos, P. F., y Raphael, C. (2012). Simulating REAL LIVES: Promoting Global Empathy and Interest in Learning Through Simulation Games. *Simulation & Gaming*, 43(4), 437-460. <https://doi.org/10.1177/1046878111432108>
- Bagès, C., Hoareau, N., y Guerrien, A. (2021). Play to Reduce Bullying! Role-Playing Games Are a Useful Tool for Therapists and Teachers. *Journal of Research in Childhood Education*, 35(4), 631-641. <https://doi.org/10.1080/02568543.2020.1810834>
- Belman, J. (2010). Designing Games to Foster Empathy. *Cognitive Technology*, 14(2), 5-11.
- Bloom, P. (2016). *Against Empathy: The Case for Rational Compassion*. The Bodley Head Ltd.
- Burghardt, G. M. (2005). *The genesis of animal play: Testing the limits*. MIT press.
- Burghardt, G. M. (2011). Defining and recognizing play. En A. Pellegrini (Ed.), *Oxford Handbook of the Development of Play* (pp. 9-18). Oxford University Press.

- Cabrero, F. J. (2010). Historia de las publicaciones de los juegos de rol en España. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 85-134. <https://doi.org/10.14201/eks.7451>
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games* (M. Barash, Trans.). University of Illinois Press. (Original book published in French in 1958).
- Curran, N. (2011). Stereotypes and Individual Differences in Role-playing Games. *International Journal of Role-Playing*, 2, 44-58.
- Davis, M. A. (1980). A Multidimensional Approach to Individual Differences in Empathy. *JSAS Catalog of Selected Documents in Psychology*, 10, p.85.
- Davis, M. A. (1983). Measuring individual differences in empathy: Evidence for a multidimensional approach. *Journal of personalilty and social psychology*, 44, 113-126. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.44.1.113>
- de Waal, F. (2009). *The Age of Empathy: Nature's Lessons for a Kinder Society*. The Crown Publishing Group.
- Eisenberg, N., Fabes, R. A., Schaller, M., Miller, P., Carlo, G., Poulin, R., Shea, C., y Shell, R. (1991). Personality and socialization correlates of vicarious emotional responding. *Journal of personality and social psychology*, 61(3), 459-470. <https://doi.org/http://www.apa.org/journals/psp/>
- Fabes, R., Eisenberg, N., y Eisenbud, L. (1993). Physiological and Behavior Correlates of Children's Reaction to Other in Distress. *Developmental Psychology*, 29, 655-663. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.29.4.655>
- García, E., González, J., y Maestú, F. (2011). Neuronas espejo y teoría de la mente en la explicación de la empatía. *Ansiedad y Etrés*, 17(2-3), 265-279. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/16341/>

- García, V. (2015). *Neuronas Espejo y Teoría de la Mente: La Psicoterapia es un trabajo sobre la Memoria Implícita* VIII Congreso Latinoamericano FLAPPSIP, Lima.
- Jolliffe, D., y Farrington, D. P. (2006). Development and validation of the Basic Empathy Scale. *Journal of adolescence*, 29(4), 589-611.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2005.08.010>
- MacKay, D. (2001). *The fantasy role-playing game: A new performing art*. McFarland.
- Marshall, W. L. (2007). Diagnostic issues, multiple paraphilias, and comorbid disorders in sexual offenders: Their incidence and treatment. *Aggression and Violent Behavior*, 12(1), 16-35. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.avb.2006.03.001>
- Martín, X. (1992). El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social. *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 4(15), 63-68.
<https://doi.org/10.1080/02147033.1992.10821033>
- McDonald, N. M., y Messinger, D. S. (2010). The Development of Empathy : How , When , and Why. En A. Acerbi, J. A. Lombo, yJ. J. Sanguineti (Eds.), *Free will, Emotions, and Moral Actions: Philosophy and Neuroscience in Dialogue*. IF-Press.
- Mehrabian, A., y Epstein, N. (1972). A measure of emotional empathy1. *Journal of Personality*, 40(4), 525-543. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.1972.tb00078.x>
- Meriläinen, M. (2012). The self-perceived effects of the role-playing hobby on personal development - a survey report. *International Journal of Roleplaying*, 3(1), 49-68.

- Millar, S. (1981). The Oxford companion to animal behavior. En D. McFarland (Ed.), *The Oxford companion to animal behavior* (pp. 457-460). Oxford University Press.
- Oyekoya, O., Urbanski, J., Shynkar, Y., Baksh, A., y Etsaghara, M. (2021). Exploring First-Person Perspectives in Designing a Role-Playing VR Simulation for Bullying Prevention: A Focus Group Study. *Frontiers in Virtual Reality*, 2(127). <https://doi.org/10.3389/frvir.2021.672003>
- Premack, D., y Woolryff, G. (1978). Does the chimpanzee have a theory of the mind? *The Behavioral and Brain Sciences*, 4, 515-526. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2008.02.010>
- Riess, H. (2017). The Science of Empathy. *Journal of Patient Experience*, 4(2), 74-77. <https://doi.org/10.1177/2374373517699267>
- Rivers, A., Wickramasekera, I. E., Pekala, R. J., y Rivers, J. A. (2016). Empathic Features and Absorption in Fantasy Role-Playing. *The American journal of clinical hypnosis*, 58(3), 286-294. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/00029157.2015.1103696>
- Rojas, L. M., y Guevara, F. (2018). *Programa de juegos de roles para reducir los altos niveles de agresividad de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la institución educativa n° 61015 la Inmaculada, del distrito de Punchana provincia de Maynas. Región Loreto - 2016* [Grado académico de Maestro, Lambayeque, Perú].
- Rueda, J., y Lara, F. (2020). Virtual Reality and Empathy Enhancement: Ethical Aspects [Hypothesis and Theory]. *Frontiers in Robotics and AI*, 7(160). <https://doi.org/10.3389/frobt.2020.506984>

- Salen, K., y Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Stephan, W. G., y Finlay, K. (1999). The Role of Empathy in Improving Intergroup Relations. *Journal of Social Issues*, 55(4), 729-743.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1111/0022-4537.00144>
- Suárez, L. F., Vázquez, M. A., y Planells, A. J. (2018). La identidad en los juegos de rol a través de la narrativa. En D. Aranda y J. Saábchez Navarro (Eds.), *Game & Play: La cultura del juego digital* (pp. 107-123). Egregius Ediciones.
<https://egregius.es/catalogo/game-play-la-cultura-del-juego-digital/>
- Téllez-Vargas, J. (2006). Teoría de la mente: evolución, ontogenia, neurobiología y psicopatología. *Avances en Psiquiatría Biológica*, 7.
<http://files.psiquiatriaunimagdalena.webnode.es/200000007-7687d76e24/TEORIA%20MENTE%20EVOLUCION%20tellez.pdf>
- Tisseron, S. (2010). *L'empathie au coeur du jeu social*. Albin Michel.
- Tychsen, A., Hitchens, M., Brolund, T., y Kavakli, M. (2006). Live Action Role-Playing Games: Control, Communication, Storytelling, and MMORPG Similarities. *Games and Culture*, 1(3), 252-275.
<https://doi.org/10.1177/1555412006290445>
- United Nations. (1989). *The Convention on the Rights of the Child*. Geneva: Office of High Commissioner for Human Rights (OHCHR). Recuperado de <http://www2.ohchr.org/english/bodies/crc/docs/AdvanceVersions/GeneralComment7Rev1.pdf>.
- Uribe, D. S., Gómez, M., y Arango, O. E. (2010). Teoría de la mente: una revisión acerca del desarrollo del concepto. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 1(1), 28-37. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5123758>

Waring, G. H. (1983). *Horse behavior*. Noyes Publications.

Zagal, J. P., y Deterding, S. (2018). Definitions of “Role-Playing Games”. In J. P. Zagal y S. Deterding (Eds.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations* (pp. 19-51).

Zhou, Q., Valiente, C., y Eisenberg, N. (2003). Empathy and its measurement. In S. J. Lopez y C. R. Snyder (Eds.), *Positive psychological assessment: A handbook of models and measures* (pp. 269-284). American Psychological Association.

Zosh, J. M., Hirsh-Pasek, K., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Solis, S. L., y Whitebread, D. (2018). Accessing the Inaccessible: Redefining Play as a Spectrum. *Frontiers in Psychology*, 9(1124).
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01124>