

# UACM

Universidad Autónoma  
de la Ciudad de México

NADA HUMANO ME ES AJENO

COLEGIO DE HUMANIDADES y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN CIENCIAS SOCIALES

**“Mi segunda vida a partir de un videojuego”.**

**Identidades virtuales en los MMORPG**

**T E S I S**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

**LICENCIADO EN CIENCIAS SOCIALES**

P R E S E N T A

**CÉSAR GARCÍA HUERTA**

D I R E C T O R A

**DRA. OLIVIA LEAL SORCIA**

Ciudad de México, octubre de 2025.

## SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



## UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

### RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

### DERECHOS RESERVADOS ©

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

## Registro de las Misiones

<b>I. Para entender el juego: guía práctica para un novato</b>	<b>5</b>
DLC de Expansión (Entorno Virtual)	5
¿Qué es un MMORPG?	10
Léxico del Aventurero	14
<b>II. Objetivo y Justificación de la Misión</b>	<b>18</b>
<b>III. Inventario: Herramientas y contenido de las misiones</b>	<b>25</b>
1. Enfoque cualitativo	26
2. Análisis narrativo	27
3. Método de casos	27
4. Triangulación metodológica	28
<b>IV. Preludio</b>	<b>31</b>
Fundamentos de la Misión	31
Base Teórica de la Misión	36
<b>Misión 1:</b>	<b>40</b>
<b>El juego en la infancia</b>	<b>40</b>
1. Una conexión inesperada	40
2. La formación de la identidad en el juego	41
3. La comunidad como refugio	42
4. Aprendizajes tempranos y duraderos	42
5. Primeras aventuras	43
<b>Misión 2:</b>	<b>44</b>
<b>¿Cómo llegué al juego?</b>	<b>44</b>
1. La chispa inicial	45
2. El magnetismo del juego	45
3. La elección del personaje	46
4. Un espacio para conectar	47
5. Abriendo el Portal	47
<b>Misión 3:</b>	<b>49</b>
<b>Identidad en el juego</b>	<b>49</b>
1. La identidad como un acto de reinención	50
2. El avatar como una extensión del yo	50
3. La negociación de la identidad en la comunidad	51
4. La desconexión entre el yo digital y el real	51
5. La identidad como un puente entre mundos	52

6. Creando a mi personaje	52
<b>Misión 4:</b>	<b>54</b>
<b>Amigos afines</b>	<b>54</b>
1. La Comunidad como Punto de Encuentro	54
3. La afinidad más allá de la pantalla	55
4. Relaciones románticas en el juego	56
5. Los desafíos de las relaciones en línea	57
6. El Gremio y Aliados	57
<b>Misión 5:</b>	<b>58</b>
<b>Grupos de poder (Reglas no escritas del juego)</b>	<b>58</b>
1. Los gremios: microcosmos de poder	58
2. Reglas no escritas: los códigos de conducta	59
3. El impacto de las normas en la comunidad	60
4. Conflictos y jerarquías: el lado oscuro del poder	60
5. Grupos de poder entre facciones	61
6. El Código del Gremio	61
<b>Misión 6:</b>	<b>63</b>
<b>Estigmas (Racismo)</b>	<b>63</b>
1. El anonimato como doble filo	63
2. El racismo dentro de las facciones y gremios	64
3. La economía del juego y el estigma	64
4. El impacto en la identidad digital	65
5. Resistencia y solidaridad en los mundos virtuales	65
6. Exclusión en el Chat Global	66
<b>Misión 7:</b>	<b>67</b>
<b>Otra oportunidad de vida</b>	<b>67</b>
1. Rehaciendo el yo	67
2. La narrativa del progreso	68
3. El refugio en tiempos difíciles	69
4. Los peligros de la desconexión	69
5. Redefiniendo las posibilidades	70
6. Renacer	70
<b>Misión 8:</b>	<b>72</b>
<b>El juego te jala a otra vida (¿adicción?)</b>	<b>72</b>
1. El magnetismo del juego	72
2. El atractivo del progreso constante	73

3. Las señales de la desconexión	73
4. El impacto emocional y social	74
5. ¿Adicción o adaptación?	74
6. El equilibrio como clave	75
7. Debo logearme	75
<b>Misión 9:</b>	<b>77</b>
<b>Barreras internacionales (Impacto físico al conocer a un jugador)</b>	<b>77</b>
1. El inicio de conexiones internacionales	77
2. El salto al mundo real	78
3. Impactos emocionales y culturales	78
4. La disonancia entre el yo digital y el físico	79
5. Barreras emocionales y aceptación	79
6. ¿Un puente o una brecha?	79
7. Del Chat al Encuentro	80
<b>DLC de Expansión (Reflexiones)</b>	<b>81</b>
<b>El Boss Final (Conclusiones)</b>	<b>85</b>
Mazmorra 1: Identidades y Comunidades en los MMORPGs	85
Mazmorra 2: La Construcción de una Nueva Identidad	86
Mazmorra 3: Solidaridad y Exclusión	87
Mazmorra 4: Adicción y Equilibrio	87
Mazmorra 5: Barreras y Conexiones	88
Mazmorra 6: Impacto y Comunidad	89
El Legado del Héroe: Implicaciones de los Mundos Virtuales	89
<b>Bibliografía</b>	<b>95</b>
Entrevistas.	96
Referencias en línea, recuperado el 16 de mayo del 2025.	96
<b>Anexos</b>	<b>98</b>
Entrevista a Mariana Martínez	99
Entrevista a Alfredo López	102
Entrevista a Andrés Benítez	105
Entrevista a César García	109
Entrevista a Daniela López Zambudio	114
Entrevista a Roberto Díaz	117
Entrevista a Roberto García	121
Entrevista a Vicente Araya Sánchez	124
Resumen capitulado: "Outsiders" de Howard S. Becker	127

Resumen capitulado: “Estigma: La identidad deteriorada” de Erving Goffman	131
Resumen capitulado: “Los hijos de Sánchez” de Oscar Lewis	134
Resumen capitulado: “Amor líquido” de Zygmunt Bauman	138
Resumen capitulado: “Coming of Age in Second Life” de Tom Boellstorff	141
Resumen capitulado: El sentido práctico de Pierre Bourdieu	144
Resumen capitulado: “En defensa de la conversación: El poder de la conversación en la era digital” de Sherry Turkle	147
Resumen capitulado: “Ocio y entretenimiento en el contexto digital” de López Novelo, R. A.	150

## I. Para entender el juego: guía práctica para un novato

### DLC de Expansión (Entorno Virtual)

En la superficie, parecería que vivir una vida digital fuera algo completamente nuevo, algo que ha nacido con los algoritmos, con las pantallas y las redes de fibra óptica. Pero al mirar más de cerca, con los ojos entrecerrados como quien observa un experimento social que se desenvuelve a la vez dentro y fuera de la pantalla, uno empieza a notar que la vida digital no es tanto una ruptura como una reformulación. No destruye lo que ya conocíamos de la convivencia humana; lo reorganiza, lo pliega sobre sí mismo, lo traduce a otro lenguaje. De pronto, el anonimato del avatar no elimina la necesidad de ser reconocido; la distancia física no impide la cercanía emocional. En estos espacios, el deseo de formar comunidad, de amar, de pertenecer, sigue presente, aunque use teclas y clics en lugar de abrazos.

Si Tom Boellstorff nos permite mirar los mundos virtuales como territorios habitables, como geografías sociales, Erving Goffman nos ayuda a entender el modo en que nos presentamos dentro de ellos. Goffman nos decía que, incluso en lo aparentemente espontáneo de la vida diaria, “nos representamos constantemente ante los otros como en un teatro”: elegimos qué mostrar, qué esconder, qué enfatizar. Llevamos máscaras. Nos preparamos tras bambalinas. Habitamos un escenario en cada interacción social.

Boellstorff (2008) nos señala que Second Life no es un simple software de simulación. Es un mundo habitado. Un territorio con habitantes que no solo “juegan a ser” sino que realmente viven allí: aman, crean, construyen, trabajan, exploran, lloran, rompen relaciones, se reencuentran. No viven “como si” vivieran, sino que viven, aunque lo hagan desde el teclado. ¿Y qué es vivir, si no construir sentidos, vínculos y espacios con otros?

Boellstorff lo llama lo “virtualmente humano”: un modo de ser en el mundo que no requiere de presencia física para desplegar subjetividades complejas, formas

sociales organizadas y culturas compartidas. Lo fascinante no es que un avatar tenga forma de zorro o de mujer cisgénero con alas de dragón; lo fascinante es que detrás de esa figura animada haya un sujeto que está negociando su identidad, buscando afectos, reproduciendo o desafiando normas, igual que lo haría en una plaza, un aula o una sala de estar.

Lo mismo ocurre en los MMORPGs, aunque con un guión más estructurado. Allí, los usuarios entran a mundos ya definidos, con reglas y objetivos claros. No es un lienzo en blanco, sino una narrativa prefijada donde se elige ser guerrero, sanador, mago, comerciante. Pero aun dentro de esa rigidez lúdica, emerge lo social, inevitablemente: clanes, gremios, alianzas, enemistades, rituales de iniciación y expulsión, estrategias de cooperación, jerarquías, secretos. El juego no escapa a la condición humana: la organiza de otro modo. El usuario entra al juego por las espadas y los monstruos, pero se queda por la gente, por el clan que lo necesita en la próxima misión, por el amigo de Chile que le contó su historia, por el honor que se construye, no el del juego, sino el del jugador.

Y así, en ambos entornos, Second Life y los MMORPGs, surgen estructuras sociales reconocibles, aunque a menudo estén escritas con otros signos. Aparecen grupos que comparten intereses y formas de vida, se consolidan normas que no están necesariamente codificadas por el sistema, sino por los acuerdos tácitos entre los usuarios. Hay rituales, como las bodas virtuales o las “raids” semanales; hay sanciones, como el ostracismo digital o el bloqueo. Esas configuraciones, tan humanas, nos recuerdan que incluso en la más abstracta de las plataformas tecnológicas, no dejamos de ser animales sociales.

En un MMORPG o en un mundo como Second Life, ese “escenario” se vuelve literal. El avatar es la máscara, pero también es la piel. Es nuestro cuerpo simbólico. Y las acciones que elegimos realizar, las palabras que usamos en el chat, la forma en que saludamos o ayudamos a otros jugadores, todo ello compone nuestra identidad performativa. Pero no lo hacemos solos. Como señala Goffman (1959), nuestras acciones están diseñadas para el otro, para una audiencia. Jugamos, pero sobre todo

representamos. Representamos ser valientes, sabios, divertidos, sensuales, misteriosos, según lo que queramos proyectar... o según lo que la escena demande.

Y sin embargo, aunque estemos encarnando personajes en mundos virtuales, no dejamos de ser profundamente humanos en esas representaciones. Lo que cambia es el medio, no el impulso. El MMORPG no nos deshumaniza; nos ofrece otra dramaturgia para desplegar la misma necesidad ancestral de ser reconocidos, de pertenecer.

Uno podría pensar que todo esto es nuevo, y en cierta forma lo es: nunca antes habíamos podido tener una segunda vida construida con tanta autonomía. Pero al mismo tiempo, no hay nada más antiguo que este impulso: ser alguien ante los ojos de otros, en un grupo, con reglas, con historia. Como en los márgenes de la ciudad que Howard Becker estudió en los años 60, donde los “desviados” también tejían sus propios mundos simbólicos con normas propias, los habitantes de los mundos digitales también construyen sus códigos, sus prestigios y sus reglas morales. Y no lo hacen para escapar del mundo, sino para habitarlo de otra forma.

Finalmente, Sherry Turkle nos ofrece una perspectiva más íntima, casi psicoanalítica, sobre lo que ocurre cuando nos relacionamos con computadoras y mundos digitales. En *Alone Together* (Turkle, 2011), advierte que, mientras estamos hiperconectados, también estamos cada vez más solos. Que los vínculos digitales pueden simular presencia, pero muchas veces carecen de profundidad. Y sin embargo, en textos anteriores como *Life on the Screen* (Turkle, 1995), también reconoce que los mundos virtuales permiten explorar identidades, experimentar nuevas formas de ser sin el riesgo de la condena inmediata.

Para Turkle, el mundo digital no es simplemente una distracción; puede ser una forma de buscarse. En muchos casos, especialmente para quienes se sienten excluidos, juzgados o limitados en el mundo físico, el avatar se convierte en una versión más honesta de sí mismos. “En línea”, escribe Turkle, “no eres lo que aparentas; eres lo que haces”.

Y eso, en el contexto de los MMORPGs, es fundamental: allí no importa tu edad, tu cuerpo, tu acento, tu estatus económico. Importa cómo juegas, cómo colaboras,

cómo lideras, cómo hablas. La meritocracia del juego permite reordenar las jerarquías sociales tradicionales. Un joven sin recursos puede ser un general respetado. Una mujer trans puede ser una reina sin ser violentada. Un hombre introvertido puede ser el alma de una comunidad.

A continuación, presento una tabla de observaciones de las diferencias de un juego MMORPG y un Entorno virtual (Second Life):

**Tabla 1**

*Diferencias Entre MMORPG y Entornos Virtuales*

Elemento	MMORPG	Second Life
Objetivo	Estructurado con metas, misiones y progresión, lo cual genera una narrativa clara y adictiva.	No hay objetivos predeterminados. Se construyen desde la socialización, la creación y la experimentación.
Estructura narrativa	Generalmente definida por desarrolladores, pero puede ampliarse por el rol y la comunidad.	Emergente, completamente generada por los usuarios.
Identidad	Flexible: se elige género, raza, especie, apariencia y rol, dentro de parámetros del juego.	Totalmente libre, incluso en género, especie, apariencia.
Economía	Basada en monedas virtuales que pueden comprarse con dinero real; existen mercados, servicios y profesiones informales.	Economía compleja y simulada, con propiedades, empleos, servicios y comercio directo por dinero real.
Comunidades	Basadas tanto en metas comunes (clanes, raids, misiones) como en afinidades sociales y culturales.	Formadas por afinidades sociales, emocionales o políticas.
Normas	Regidas por reglas del juego, pero también por códigos sociales emergentes entre jugadores.	Codificadas socialmente por los usuarios.

*Fuente.* Elaboración propia.

Lejos de tratarse de espacios opuestos, los MMORPG y Second Life son dos expresiones distintas de lo virtual como experiencia social compleja. En ambos casos, el entorno digital no es una imitación de lo real, sino una ampliación de nuestras capacidades simbólicas, afectivas y organizativas.

Los MMORPGs ofrecen una estructura orientada a la acción colectiva, con misiones, progresión y narrativas prediseñadas que motivan la participación constante. Pero más allá de sus objetivos definidos, estos mundos permiten, igual que Second Life

la exploración de identidades diversas, la formación de comunidades reales, la creación de economías funcionales y la experimentación con formas de convivencia.

Por su parte, Second Life se presenta como un entorno más abierto, donde la socialización y la creación simbólica son el eje central. Pero ambos comparten elementos fundamentales: la posibilidad de reinventarse, de proyectar un yo digital más libre de los condicionamientos físicos, económicos o culturales del mundo offline, y de extrapolar esa experiencia a la vida cotidiana, influenciando nuestras relaciones, aspiraciones y formas de organización.

Como propone Boellstorff (2008), estos mundos virtuales son “espacios de posibilidad” donde los usuarios no solo participan de una cultura digital, sino que producen realidad social. Y si bien autores como Bauman (2003) advierten que los vínculos en la modernidad son cada vez más líquidos y frágiles, lo que observamos en muchos MMORPGs y en Second Life es que las relaciones digitales pueden ofrecer formas de pertenencia, compromiso y estabilidad afectiva.

## ¿Qué es un MMORPG?

Los MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) son un género de videojuegos en línea que permite a miles de jugadores interactuar simultáneamente en un mundo virtual compartido. Los primeros videojuegos, esos de arcadia con dos palancas, no eran solo para jugar solo, su magia estaba en ese "ritual de sociabilidad compartida" alrededor de la máquina, donde amigos y rivales se juntaban en un mismo espacio físico. Esa semilla de jugar *con* otros y *frente* a otros es la base de todo.

Partiendo de esa necesidad natural de compartir, el paso siguiente fue inevitable: si los juegos de rol de mesa ya permitían vivir aventuras en grupo, ¿por qué no unir ambas ideas en un mundo virtual? Richard Garriott, creador de *Ultima Online*, fue quien puso nombre al género: MMORPG. Él simplemente mezcló la esencia de compartir el juego con la fantasía de los juegos de rol y la amplificó a escala masiva, permitiendo que miles de personas vivieran una gran aventura juntas en un mundo que nunca se apagaba. No lo inventó todo de la nada, pero fue quien mejor supo darle forma y nombre para que el mundo lo entendiera.<sup>1</sup>

En estos juegos, los participantes adoptan roles de personajes dentro de un entorno de fantasía o ciencia ficción, donde pueden explorar, colaborar, competir y participar en eventos masivos. La principal característica de los MMORPG es su capacidad de proporcionar una experiencia de juego colectiva y continua, donde la narrativa y las reglas se desarrollan tanto por los desarrolladores del juego como por las acciones de los propios jugadores.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>La edad dorada del MMORPG y 'Ultima Online': la revolución de nuestra forma de jugar (Xataka, 2023) no fue sólo crear un mundo persistente, sino institucionalizar el lazo cooperativo de los juegos. Amplifica esa "sociabilidad compartida" de los arcades a un espacio digital donde los jugadores dependen unos de otros para sobrevivir y construir comunidad. Juegos como World of Warcraft solo refinaron esta idea: que el objetivo final no es alcanzar el nivel máximo, sino nutrir esos lazos que transforman un mundo virtual en un hábitat social significativo.

<sup>2</sup>Los MMORPGs modernos, como *Final Fantasy XIV Online* (s. f.), no solo ofrecen mundos expansivos para explorar, sino también sistemas económicos sofisticados donde los jugadores comercian con objetos virtuales bajo dinámicas de mercado similares a las del mundo real —un fenómeno que, según Zygmunt Bauman (2003), reflejaría la volatilidad de los valores en la modernidad líquida—. Por otro lado, la inmersión social en juegos como *The Elder Scrolls Online* (s. f.) y *World of Warcraft* (s. f.) permite a los usuarios construir identidades alternativas, un proceso que Erving Goffman (1963) analizaría como performance social en entornos mediados. Esta dualidad entre economía virtual e interacción humana también se observa en títulos emergentes como *Throne and Liberty* (s. f.), donde la competencia por recursos y alianzas redefine las dinámicas de comunidad digital, mientras que plataformas como *Sahiya Latino* (s. f.) documentan cómo estos espacios generan vínculos afectivos perdurables más allá de lo lúdico.

El diseño de los MMORPG está basado en varios componentes clave, tales como la personalización de personajes, la interacción social entre jugadores, las batallas o enfrentamientos de facciones y la economía virtual. Los jugadores pueden elegir un personaje que pertenezca a una facción o grupo determinado, seleccionar una clase (como guerrero, mago o arquero) y participar en misiones o en combates contra otros jugadores o elementos del entorno.

La interacción social es otro aspecto crucial, ya que los jugadores se comunican y cooperan en equipos para alcanzar objetivos comunes, lo que fortalece el sentido de comunidad. Además, muchos MMORPG ofrecen un espacio donde los jugadores pueden formar relaciones sociales que trascienden la experiencia de juego, creando vínculos que pueden influir en su vida fuera del juego.

Los MMORPG no solo se caracterizan por su dinámica de juego, sino también por la construcción de una identidad digital en la que los jugadores pueden modificar o alterar aspectos de su personalidad, lo que proporciona una oportunidad para explorar facetas de sí mismos que podrían no estar presentes en la vida cotidiana. Esta capacidad de reinventarse y de interactuar con otros en un contexto virtual plantea preguntas sobre la naturaleza de la identidad y cómo se negocia en estos espacios.

### Historia y Facciones

Los MMORPG suelen desarrollarse en mundos divididos por conflictos entre facciones opuestas, cada una con su propia historia, dioses y motivaciones. Los jugadores eligen su lealtad a una de estas facciones al inicio del juego, lo que determina gran parte de su experiencia en el mundo virtual. La narrativa de estos juegos es rica y compleja, con historias que se extienden a lo largo de múltiples expansiones y actualizaciones. Los conflictos entre facciones son intensos y a menudo culminan en batallas masivas donde cientos de jugadores se enfrentan en un mismo escenario, creando una experiencia de juego inmersiva y llena de adrenalina.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Al elegir una facción, los jugadores internalizan identidades colectivas (Becker, 1963), similar a tribus urbanas (Shaiya Latino, s. f.)

## Clases y Roles

Los jugadores deben seleccionar un rol para su personaje, lo que determina su rol dentro del grupo y su estilo de juego. Los tanques, por ejemplo, son guerreros resistentes que protegen a sus compañeros de equipo absorbiendo el daño de los enemigos. Los curadores, aunque físicamente débiles, son esenciales para mantener al grupo con vida mediante la sanación y la resurrección. Los asesinos, arqueros y magos, con su enfoque en el ataque, pueden operar tanto en solitario como en grupo, utilizando sus habilidades para infligir daño desde la distancia o eliminar enemigos rápidamente.

## Economía y Moneda del Juego

El comercio es una parte vital de cualquier MMORPG. Los jugadores pueden vender y comprar equipo, armas y otros objetos en el mercado interno del juego, utilizando una moneda virtual que adquieren a través de misiones o actividades dentro del juego. Este sistema económico es dinámico, con precios que fluctúan según la oferta y la demanda, lo que añade una capa adicional de estrategia al juego. Los jugadores que dominan la economía del juego pueden progresar más rápidamente, lo que convierte a la moneda en un recurso muy codiciado.<sup>4</sup>

## Escenarios y Mazmorras

Los mundos de los MMORPG están llenos de escenarios diversos, desde frondosos bosques hasta desiertos áridos y ciudades llenas de vida. Los jugadores pueden explorar estos vastos territorios, enfrentarse a enemigos poderosos y descubrir secretos ocultos. Las mazmorras, en particular, son áreas cerradas que presentan desafíos significativos, diseñadas para ser superadas en grupo. Estas áreas están llenas de trampas, acertijos y poderosos jefes que requieren estrategia y trabajo en equipo para ser derrotados. La victoria en una mazmorra no solo ofrece valiosas recompensas, sino que también fortalece los lazos entre los miembros del grupo.

---

<sup>4</sup> Los jugadores comercian objetos valiosos, creando mercados autorregulados (BBC News 2023) que reflejan teorías sobre capital simbólico (Bourdieu, 1991).

## Batallas entre Facciones y Eventos

Las batallas entre facciones son uno de los aspectos más emocionantes de los MMORPG. Imagina a cientos de jugadores organizados en raids (grupos de combate) enfrentándose en un vasto campo de batalla. Con montañas, casas y estructuras enormes como telón de fondo, los jugadores montan dragones, rinocerontes de guerra y otros animales fantásticos mientras lanzan hechizos, pelean con espadas y curan a sus compañeros.

En estos enfrentamientos, la muerte puede significar la pérdida de objetos valiosos y una disminución en los beneficios dentro del juego, lo que añade un nivel de tensión y emoción a cada batalla.

## Expansiones DLC

Los desarrolladores de MMORPG suelen lanzar actualizaciones regulares que expanden la historia principal del juego y crean nuevos escenarios para que los jugadores exploren. Además, los eventos temáticos basados en festividades como Navidad, Halloween o Pascua ofrecen a los jugadores la oportunidad de participar en actividades especiales y obtener recompensas únicas. Estas actualizaciones y eventos ayudan a mantener el juego fresco y emocionante, atrayendo tanto a jugadores veteranos como a nuevos participantes.

## Coexistencia de Niveles y Diversidad Cultural

Uno de los aspectos más interesantes de los MMORPG es la capacidad de jugadores de diferentes niveles para jugar juntos. Un jugador experimentado puede guiar a un novato a través de misiones peligrosas, lo que fomenta un sentido de comunidad y cooperación. Además, con servidores dedicados en varios idiomas, estos juegos son verdaderamente internacionales, permitiendo a los jugadores formar amistades con personas de todo el mundo, sin importar la hora del día.

## Léxico del Aventurero<sup>5</sup>

"Todo héroe necesita un grimorio de sabiduría. Aquí yacen los secretos, términos y jerga que te guiarán en tu odisea."

### A

- **Avatar:** Representación gráfica de un jugador dentro del mundo virtual de un MMORPG. Los avatares pueden ser personalizados y suelen reflejar aspectos ideales o creativos de la identidad del jugador.
- **Asesinos/Arqueros**  
Personajes enfocados en infligir daño a los enemigos, ya sea a corta o larga distancia, utilizando habilidades especiales.

### C

- **Chat de Zona:** Canal de comunicación en el que los jugadores pueden interactuar con todos los participantes que se encuentran en un área específica del mapa del juego.
- **Clanes/Gremios:** Grupos organizados de jugadores que se unen dentro del juego para cumplir objetivos comunes, como completar misiones, participar en guerras o socializar. Son fundamentales para la estructura social de los MMORPGs.
- **Clases:** Roles específicos que los jugadores eligen para sus personajes, como guerrero, mago, arquero o curador. Cada clase tiene habilidades y funciones únicas en el juego.
- **Curadores:** Personajes especializados en sanar y revivir a otros jugadores, esenciales para mantener al grupo con vida.

### D

- **DPS (Damage Per Second):** Rol dentro de los MMORPGs enfocado en infligir daño a los enemigos. Los personajes DPS suelen ser asesinos, arqueros o magos con habilidades ofensivas.
- **DLC (Descargable Content / Contenido Descargable):**  
En el mundo de los videojuegos, el DLC se refiere a contenido adicional que los jugadores pueden descargar para expandir o mejorar un juego base. Este contenido puede incluir nuevos niveles, personajes, misiones, armas, skins (apariencias), mapas o modos de juego. Los DLC permiten a los desarrolladores ampliar la experiencia de juego después del lanzamiento inicial, ofreciendo a los jugadores nuevas formas de disfrutar su título favorito.

### E

- **Economía del Juego/Economía Virtual:** Sistema de intercambio de bienes, servicios y moneda dentro de un MMORPG. Incluye mercados virtuales, comercio entre jugadores y sistemas de recompensa.

---

<sup>5</sup> Glosario de elaboración propia con base en las siguientes páginas: BBC News (2020). Crisis en Venezuela: los reyes del "farming", los jóvenes que se ganan la vida jugando a los videojuegos. Fawkes Games (2006). Shaiya. Final Fantasy XIV Online (2010). Square Enix. Infobae (2023). Gamers están encontrando el amor... NCSOFT (2023). Throne and Liberty. Silva, R. (2023). Gamers están encontrando el amor... The Elder Scrolls Online (2014). ZeniMax Online Studios. World of Warcraft (2004). Blizzard Entertainment. Xataka (2023). La edad dorada del MMORPG.

- **Expansiones/Episodios:** Actualizaciones importantes del juego que añaden nuevas historias, escenarios, personajes y mecánicas, ampliando la experiencia de juego.

## F

- **Facciones:** Grandes grupos o divisiones dentro del juego, a menudo en conflicto, que determinan lealtades y dinámicas de juego. Los jugadores eligen una facción al comenzar el juego, lo que influye en su experiencia.
- **Guerra de Facciones:** Enfrentamientos masivos entre jugadores de diferentes facciones, donde se busca ganar territorios, recursos o prestigio en el juego.

## G

- **Grindeo:** Actividad repetitiva dentro del juego para obtener recursos, experiencia o equipo. Es una de las mecánicas más comunes en los MMORPGs.
- **Grupos:** Equipos formados temporalmente por jugadores para completar misiones o enfrentarse a enemigos más fuertes.

## H

- **Healer (Curador):** Rol en los MMORPGs encargado de mantener la salud de los jugadores del equipo, curando heridas y resucitando personajes.

## I

- **Interacción Social:** Comunicación y colaboración entre jugadores dentro del juego. Es una característica clave de los MMORPGs, donde las relaciones y comunidades son esenciales para la experiencia.
- **Inventario:** Es un sistema que permite al jugador administrar objetos, armas, consumibles y otros ítems recolectados durante la partida, esenciales para avanzar en la aventura. Simula una mochila o equipaje para llevar consigo. Es un almacenaje donde se gestionan los recursos, herramientas o elementos necesarios para llevar a cabo una misión, tarea o proyecto.
- **Identidad digital:** La representación virtual de un jugador dentro del juego, que puede diferir de su identidad en la vida real. Permite explorar facetas de la personalidad que no se manifiestan fuera del juego.

## J

- **Jefes:** Enemigos poderosos y únicos que aparecen en mazmorras o áreas específicas, diseñados para ser derrotados en grupo.

## L

- **Loot:** Objetos o recompensas obtenidas tras derrotar enemigos o completar misiones. Puede incluir armas, equipo, monedas y otros recursos valiosos.

## M

- **Mazmorra:** Área cerrada dentro del juego diseñada para desafíos grupales. Contiene enemigos poderosos, acertijos y jefes finales que requieren estrategia y cooperación para ser derrotados.
- **Magos:** Personaje enfocado en infligir daño, ya sea a corta o larga distancia, utilizando habilidades especiales.
- **MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game):** Género de videojuegos en línea donde miles de jugadores interactúan en un mundo

persistente, asumiendo roles y participando en actividades cooperativas o competitivas.

- **Moneda virtual:** Dinero digital utilizado dentro del juego para realizar transacciones, adquirir objetos o mejorar habilidades.
- **Mundo virtual:** Un entorno digital simulado donde los jugadores interactúan, exploran y participan en actividades dentro del juego.

## N

- **NPC (Non-Player Character):** Personaje no jugable controlado por el sistema del juego. Los NPCs suelen proporcionar misiones, vender objetos o enriquecer la narrativa del mundo virtual.
- **Niveles:** Progresión de los personajes a través de la acumulación de experiencia, lo que les permite acceder a nuevas habilidades, áreas y desafíos

## P

- **PvE (Player vs Environment):** Modalidad de juego en la que los jugadores enfrentan desafíos generados por el entorno, como enemigos controlados por la inteligencia artificial del juego.
- **PvP (Player vs Player):** Modalidad de juego en la que los jugadores compiten directamente entre sí, ya sea en duelos, arenas o guerras masivas.

## Q

- **Quest (Misión):** Es una tarea o misión que el jugador debe completar para avanzar en la historia, obtener recompensas o desbloquear nuevos contenidos. Las quests pueden variar en complejidad, desde tareas simples como recolectar objetos o derrotar enemigos, hasta misiones elaboradas que involucran narrativas profundas, decisiones morales. Son una parte fundamental de la experiencia, fomentan la exploración, la interacción social y el desarrollo del personaje.

## R

- **Raids:** Misiones grupales de gran escala que requieren la colaboración de numerosos jugadores para superar enemigos y desafíos extremadamente difíciles.
- **Recompensas:** Objetos, monedas o habilidades que los jugadores obtienen al completar misiones, derrotar enemigos o participar en eventos.
- **Roles:** Funciones específicas que los jugadores asumen dentro de un grupo en el juego. Los roles principales incluyen tanques, curadores y DPS.

## S

- **Servidores:** Instancias separadas del juego que permiten a los jugadores interactuar en diferentes mundos o comunidades. Pueden estar dedicados a regiones o idiomas específicos.

## T

- **Tanque:** Rol en el que el personaje absorbe daño para proteger a los miembros más vulnerables del equipo, como los curadores y los DPS.

## U

- **Upgrades:** Mejoras que los jugadores pueden aplicar a su equipo o habilidades para aumentar su efectividad en el juego.

## **W**

- **World Boss:** Jefe masivo que aparece en áreas abiertas del mapa y requiere la colaboración de numerosos jugadores para ser derrotado.

## II. Objetivo y Justificación de la Misión

El estudio de la construcción de identidades digitales en entornos MMORPG y su influencia en la vida social y laboral de los jugadores es de interés actual dentro de las ciencias sociales contemporáneas (Becker, 1963; Goffman, 1959). Los videojuegos, que tradicionalmente se asociaban con la cultura juvenil e infantil, han evolucionado para convertirse en una parte integral de la sociedad (Turkle, 1995), con un impacto cada vez más profundo en nuestras vidas cotidianas. Los individuos que crecieron jugando videojuegos desde sus primeras etapas hoy son adultos mayores, algunos incluso con 80 años, que continúan interactuando con estos entornos digitales. Este fenómeno muestra la necesidad de analizar cómo estos juegos influyen no solo en las generaciones más jóvenes, sino en un amplio espectro de la población.

Este trabajo tiene como objetivo analizar el papel de los videojuegos, particularmente los MMORPG, en el ámbito social, utilizando el marco de la teoría del etiquetamiento del sociólogo Howard Becker (1963), para examinar cómo las interacciones virtuales generan dinámicas de estigmatización y reconocimiento social. Desde la perspectiva de Erving Goffman (1970) sobre la presentación del yo en la vida cotidiana, exploramos cómo los jugadores gestionan sus identidades tanto en el espacio digital como en el ámbito presencial, interpretando roles específicos que trascienden el ámbito del juego. El trabajo incorpora los hallazgos de Turkle (1995) sobre cómo las interacciones sociales digitales crean nuevos espacios para la construcción identitaria, donde las normas convencionales son negociadas y reinterpretadas. Estas experiencias virtuales se incorporan en disposiciones duraderas que influyen en los comportamientos y relaciones sociales fuera del juego, evidenciando la permeabilidad entre lo digital y lo tangible en la configuración de prácticas sociales contemporáneas.

Desde una perspectiva sociológica, los MMORPG ofrecen un entorno privilegiado para observar y analizar la construcción de identidades en contextos virtuales. Estos juegos permiten a los usuarios crear y encarnar personajes que pueden ser radicalmente diferentes de su yo real, abriendo la puerta a la exploración de aspectos

de la identidad que quizás no se expresarían en la vida fuera de línea. Este proceso de creación y desarrollo de una identidad digital no solo refleja, sino que también reconfigura la percepción de sí mismo y las interacciones con otros, tanto dentro como fuera del juego.

Los MMORPG son como escenarios digitales donde la gente puede probar ser quien quiera ser. Imagina que es como un gran teatro como decía Erving Goffman, pero en lugar de actuar por dos horas, los jugadores construyen personajes que pueden usar por meses o años. Aquí pasa algo curioso: personas que en la vida real quizás son tímidas o tienen problemas para relacionarse, en el juego pueden convertirse en héroes respetados o líderes admirados, esto lo vio bien Howard Becker cuando estudiaba cómo nos etiquetamos unos a otros.

La psicóloga Sherry Turkle descubrió que estos juegos son como un "patio de recreo para la identidad" - un espacio seguro para explorar partes de uno mismo que normalmente no mostramos. Y lo más interesante es que lo que aprendemos en el juego no se queda ahí: las habilidades para trabajar en equipo, resolver problemas o dirigir grupos, lo que Pierre Bourdieu llamaría "herramientas sociales" muchas veces nos sirven también en el trabajo o con la familia.

Al final, estos juegos nos muestran algo profundo: que la línea entre "lo que soy en internet" y "lo que soy en la vida real" es mucho más borrosa de lo que pensábamos. Como cuando te cuento una anécdota del pueblo donde creciste y, al contarla, termina siendo parte de quien eres hoy.

La relevancia de este tema se amplifica al considerar el tiempo significativo que muchos jugadores dedican a los MMORPG. Para algunos, estos juegos pueden ocupar una parte considerable de su vida diaria, con implicaciones directas en sus relaciones sociales y en su desempeño laboral o académico. La inmersión en un mundo virtual tan envolvente puede llevar a una desconexión de la realidad social, afectando la capacidad de los jugadores para relacionarse con su entorno y cumplir con sus responsabilidades en la vida real. Esta desconexión plantea preguntas importantes sobre los límites entre

la realidad y la ficción, y sobre cómo el equilibrio entre la vida online y offline puede influir en la cohesión social y en la integración comunitaria.

Además, la investigación en este campo ofrece una visión crítica sobre cómo las tecnologías digitales están transformando la construcción de identidades en la sociedad contemporánea. A medida que las interacciones en línea se vuelven cada vez más centrales en la vida cotidiana, es esencial comprender cómo estas experiencias virtuales influyen en las identidades y en las relaciones interpersonales. Los MMORPG, como espacios donde se negocian y redefinen las identidades, proporcionan un terreno fértil para explorar cuestiones de autenticidad, fluidez de la identidad y la relación entre lo virtual y lo real.

Esta investigación revela cómo los MMORPG funcionan como espejos distorsionados de nuestra sociedad: en estos mundos virtuales, las identidades no son máscaras que ocultan al "verdadero yo", sino herramientas activas para reinventarnos. Será a través de entrevistas en profundidad con jugadores de MMORPG. Esta tesis buscará evidenciar cómo y por qué las identidades virtuales son construidas de manera deliberada para explorar o experimentar nuevas facetas de la personalidad. Cuando un jugador elige ser un elfo sabio o un guerrero implacable, no está mintiendo: está explorando facetas de sí mismo que la vida cotidiana le niega. Como demostró Turkle (1995), en lo digital, lo auténtico y lo ficticio se entrelazan hasta volverse indistinguibles.

El verdadero poder social de estos juegos aparece cuando esas identidades flexibles chocan con estructuras rígidas: los gremios exigen lealtad (como las empresas), las alianzas generan obligaciones (como las familias), y la reputación digital adquiere valor real (como el prestigio laboral). Becker (1963) nos enseñó que toda identidad es negociada; los MMORPG simplemente hacen visible ese proceso. Aquí, un adolescente puede liderar a adultos, una mujer puede evitar el sexismo, o un obrero puede ganar respeto por sus habilidades.

Esto no es escapismo: es un campo de entrenamiento para la vida contemporánea. Comprender estos procesos es relevante, ya que es posible que lo que hoy ocurre en pantalla termine definiendo cómo amamos, trabajamos y gobernamos.

Finalmente, abordar este tema tiene importantes implicaciones prácticas y teóricas dentro del campo de las ciencias sociales. Comprender cómo los jugadores construyen y mantienen sus identidades digitales, y cómo estas identidades afectan su vida social y laboral, puede informar el desarrollo de teorías y políticas que aborden los desafíos emergentes de la vida digital. Este trabajo no solo es relevante desde un punto de vista académico, sino que también tiene implicaciones significativas para la comprensión de las dinámicas sociales en una era donde la frontera entre lo digital y lo real es cada vez más permeable.

A medida que los juegos en línea han evolucionado, también lo ha hecho la complejidad de las relaciones que se desarrollan dentro de ellos. Los MMORPG, con su énfasis en la colaboración, la estrategia y la comunicación constante, han dado lugar a comunidades que trascienden las fronteras geográficas y culturales. En estos espacios, los jugadores no solo comparten su tiempo, sino que también intercambian ideas, valores y formas de ver el mundo. Sin embargo, a medida que las conexiones en línea se fortalecen, surge una desconexión paralela en la vida offline. Las horas invertidas en el juego pueden comenzar a desplazar el tiempo dedicado a las relaciones físicas, creando una brecha entre el jugador y su entorno social inmediato. Esta desconexión no es simplemente una cuestión de tiempo, sino de prioridades que cambian y de un sentido de pertenencia que se desplaza hacia el mundo virtual. Las identidades que se construyen en estos entornos digitales pueden llegar a ser tan poderosas y gratificantes que, para algunos, se convierten en una parte esencial de su identidad total, a veces incluso más importante que sus roles en la vida real.

Los MMORPG han creado una nueva geografía humana donde las distancias se miden en niveles de experiencia, no en kilómetros. Como observó Turkle (2011), estos juegos son "laboratorios de conexión global" donde un estudiante mexicano coordina misiones con un pensionado japonés y una madre soltera española, tejiendo redes que

desafían todas las fronteras. Pero esta hiperconexión digital tiene su reverso: mientras las alianzas virtuales se fortalecen, el sofá familiar se vacía. Becker entendería esta paradoja: lo que comienza como entretenimiento se transforma en compromiso cuando el gremio exige las mismas lealtades que un trabajo (horarios fijos, responsabilidades compartidas).

El verdadero conflicto no es tecnológico, sino existencial. Cuando un jugador prefiere ser "El Héroe" en lugar de "Carlos el contador", nos enfrentamos a una crisis de significado que nuestra sociedad aún no sabe resolver. Como en las grandes migraciones históricas, esta transición hacia lo virtual deja tierras fértiles... y ciudades vacías.

A través de experiencias, este trabajo pretende dar voz a aquellos que han encontrado una parte esencial de sí mismos en un mundo virtual, mostrando que estas identidades, grupos e identidades colectivas digitales no son un escape, sino una extensión compleja de quienes somos. Porque en estos mundos, cada elección importa, y cada conexión deja una huella. Las identidades y grupos que construimos en línea pueden parecer irreales, pero los efectos que tienen en nuestras vidas son tan reales como el aire que respiramos. Y al final del día, los relatos de aquellos que han habitado ambos mundos nos ayudan a entender algo fundamental sobre la condición humana: nuestra búsqueda interminable de significado, de conexión, de ser algo más, en un mundo que a menudo no parece suficiente.

Las identidades colectivas digitales, como las que se forman en clanes o gremios, pueden ser entendidas a través de la perspectiva del antropólogo Tom Boellstorff. Él explica que los mundos virtuales son sociedades en sí mismas. En ellas, un grupo de jugadores crea su propia cultura y reglas, y su identidad se basa en el sentido de pertenencia a ese grupo.

Por otro lado, la construcción de la identidad individual en estos entornos refleja la idea de la modernidad líquida de Zygmunt Bauman. Según Bauman, en nuestra sociedad actual, el "yo" no es fijo como una roca, sino flexible como el agua. Los jugadores aprovechan esta fluidez para usar sus avatares como herramientas y

experimentar con diferentes versiones de sí mismos, lo que demuestra que la identidad humana no es estática, sino un proyecto en constante formación.

Esta construcción del "yo" puede ser analizada desde la perspectiva de la gestión de la impresión de Erving Goffman. Goffman dice que las personas se comportan de forma diferente dependiendo del lugar donde estén, como si fueran actores en un escenario. Los jugadores hacen algo similar en línea: eligen de forma consciente qué atributos y roles mostrar para crear una versión de sí mismos que buscan proyectar en el mundo virtual, libre de las limitaciones que a menudo enfrentan en la vida real.

Las identidades en los MMORPG son un fenómeno complejo que este trabajo busca abordar desde múltiples perspectivas. A lo largo de esta investigación, exploraremos las siguientes dimensiones de la identidad en el entorno virtual: la identidad como actuación, que se entiende como un rol activo que los jugadores asumen; la identidad y los vínculos líquidos, que explora la naturaleza fluida y temporal de las relaciones en línea; y la identidad como símbolo, que analiza el avatar como una representación visual del estatus y poder del jugador. Estas perspectivas nos permitirán entender cómo las personas construyen, proyectan y experimentan el "yo" de formas que van más allá de las limitaciones de la vida física.

En última instancia, el estudio de los MMORPG y la construcción de identidades digitales es una ventana a las nuevas formas en que los humanos buscan y encuentran significado en un mundo cada vez más mediado por la tecnología. Sobre la adaptación, sobre cómo las personas crean nuevas formas de ser y de relacionarse en un entorno que es, al mismo tiempo, ajeno y profundamente familiar. En este cruce de caminos entre lo digital y lo real, descubrimos que las historias que emergen de estos mundos no son meras fantasías, sino reflejos de nuestra lucha constante por definir quiénes somos, dónde pertenecemos y cómo nos conectamos con los demás en una sociedad en constante cambio.

Los MMORPG son espejos digitales de una verdad ancestral: el ser humano siempre ha buscado reinención. Lo que antes fueron mitos, rituales o teatros, hoy son avatares y gremios. Turkle (2011) lo vio claro: al crear personajes, no escapamos de

nosotros mismos, sino que exploramos versiones olvidadas de quiénes podríamos ser. Como observó Becker, toda identidad es una negociación entre el deseo personal y las expectativas sociales; solo que ahora el tablero de juego incluye pixels y conexiones de fibra óptica.

Estos mundos parecen ajenos (¿qué tiene de natural un elfo mago?), pero son profundamente humanos. Cuando Bourdieu analizó cómo habitamos espacios sociales, no imaginó castillos virtuales, pero su concepto de campo aplica perfectamente: las reglas no escritas de los gremios, las jerarquías de los clanes y hasta los prejuicios raciales in-game demuestran que llevamos nuestra humanidad a donde vayamos, incluso a un MMORGP

Las historias que nacen aquí no son simples entretenimientos. Son mapas de navegación para una era donde, como predijo Goffman, la frontera entre escenario y vida real se ha vuelto porosa. ¿Es tu rol de mago que alcanzó la cima en el juego menos "real" que tu rol de empleado o tu rol de hijo? La respuesta duele: dependiendo de a quién le preguntes, el personaje ficticio podría tener más coherencia y reconocimiento que la persona detrás de la pantalla.

### **III. Inventario: Herramientas y contenido de las misiones**

Todo comenzó como algo personal. Como estudiante de ciencias sociales y, al mismo tiempo, jugador de MMORPG, empecé a notar que las interacciones dentro de estos juegos tenían algo más que simples mecánicas de entretenimiento. Había algo social, algo que resonaba con lo que estudiaba en las aulas, pero que se desarrollaba en un mundo virtual. Me di cuenta de que en los MMORPG existía una cultura propia, una especie de vida paralela que trascendía las barreras internacionales. Era un espacio donde se podía ver de todo: desde la vagancia más relajada hasta compromisos tan serios como el matrimonio, desde la simple diversión hasta la lealtad extrema a un grupo. Estas observaciones, aunque informales, me llevaron a preguntarme cosas como: ¿cómo negocian los jugadores sus identidades en estos espacios? ¿Cómo afectan estas dinámicas a sus relaciones fuera del juego?

Fue entonces cuando decidí llevar estas preguntas a un nivel más formal. Con la guía de mi directora de tesis logramos definir el eje central del trabajo: la construcción de identidades en contextos virtuales. Comencé a sumergirme en lecturas sugeridas que me ayudaron a construir un marco teórico inicial. Autores como Becker, Goffman, Lewis, Turkle, Bauman, López Novelo y Sáez se convirtieron en compañeros de viaje, ofreciéndome herramientas para entender mejor lo que estaba viendo en los MMORPG. Así nació mi investigación preliminar, titulada "Identidades virtuales en los MMORPG".

Inspirándome en los enfoques cualitativos clásicos de las ciencias sociales, especialmente en el método etnográfico que Howard Becker utiliza de manera original, decidí combinar observación participante y entrevistas a profundidad. Este enfoque me permitió no solo captar las particularidades de las dinámicas sociales en los MMORPG, sino también darle voz a los jugadores, permitiendo que sus experiencias fueran el corazón del análisis. No quería que esto fuera solo un estudio sobre ellos, sino con ellos.

La selección de los participantes fue un proceso interesante. Como jugador, ya tenía una red de amigos dentro de estos juegos, lo que me facilitó identificar a ocho personas con experiencias significativas en la construcción de identidades digitales.

Sin embargo, no todo fue sencillo. Aunque la confianza previa ayudó, muchos de ellos eran personas reservadas, lo que hizo que compartir sus historias fuera un desafío. Esto me enseñó la importancia de crear un ambiente de confianza y respeto durante las entrevistas, algo que fue clave para que se sintieran cómodos hablando de sus vidas dentro y fuera del juego.

Las entrevistas se realizaron en un formato abierto y flexible, diseñado para explorar aspectos como la identidad virtual, la interacción social y el impacto del juego en sus vidas. Preparé 16 preguntas base (que compartiré más adelante) que servían como guía, pero la conversación fluía de manera natural, adaptándose a las respuestas y reflexiones de cada participante. Cada entrevista fue transcrita en primera persona, respetando su narrativa original. Quería que sus historias mantuvieran su autenticidad, que no se perdiera esa particularidad humana que las hacía únicas.

En resumen, la metodología utilizada puede describirse como: Investigación cualitativa con enfoque etnográfico y análisis narrativo, utilizando el método de casos y triangulación metodológica que a continuación explico:

### 1. Enfoque cualitativo

Este es el marco que en general envuelve mi investigación. Enfocándome en entender los fenómenos sociales desde el punto de vista de las personas que los viven. No se trata de números o estadísticas, sino de profundizar en las experiencias, emociones y contextos de los participantes. Escuchando sus historias para entender el "por qué" y el "cómo" detrás de lo que hacen y sienten.

En mi investigación, el objetivo es descubrir cómo los MMORPG (esos juegos de rol multijugador masivos) influyen en la forma en que las personas construyen sus identidades y relaciones sociales. No se trata de generalizar, sino de entender las experiencias únicas y profundas de cada persona. Es como adentrarse en su mundo para ver cómo estos juegos moldean quiénes son y cómo se conectan con los demás.

## 2. Análisis narrativo

Técnica cualitativa que se enfoca en las historias y relatos de los participantes. Lo que hice fue sentarme a escuchar a los jugadores, a través de entrevistas por internet, a profundidad, para conocer sus experiencias, sus vivencias y cómo ven el mundo dentro de los MMORPG. Después, transcribí sus historias y las analicé a detalle, buscando temas recurrentes que surgían una y otra vez, cómo personas de diferentes edades se conectan a través del juego o la exploración de la identidad (cómo los jugadores experimentan con quiénes son dentro y fuera del juego).

Este enfoque me permitió mantener la autenticidad de las voces de los participantes, es decir, que sus historias no se perdieran en números o estadísticas, sino que se escucharan tal y como las contaron. Al mismo tiempo, pude conectar sus experiencias con conceptos teóricos, lo que ayudó a darle un marco más amplio a lo que estaban compartiendo. Fue como unir las piezas de un rompecabezas: por un lado, las historias personales y, por el otro, las ideas que explican por qué esas historias son importantes.

## 3. Método de casos

Al centrarme en las historias de jugadores específicos, también estoy utilizando un método de casos individuales o grupales en profundidad, lo cual permite explorar fenómenos complejos, como la construcción de identidad en entornos virtuales.

En lugar de buscar generalizaciones, me sumergí en las experiencias particulares de cada jugador, analizando cómo viven, sienten y se relacionan dentro de los MMORPG. Esto me permitió captar matices que no se verían en un enfoque más amplio, examinar cada historia, entender sus contextos y conectar sus experiencias con conceptos teóricos más amplios. Este enfoque no solo me ayudó a mantener la autenticidad de sus voces, sino también a profundizar en cómo el juego influye en su identidad y relaciones sociales.

#### 4. Triangulación metodológica

El uso de un enfoque múltiple me permitió ver el fenómeno desde diferentes ángulos.

Estas técnicas fueron:

1. Observación participante: Me sumergí en el mundo de los MMORPG, jugando e interactuando con otros jugadores para entender el contexto del juego desde dentro. Esto me ayudó a captar cómo funcionan las dinámicas sociales y culturales en estos entornos.
2. Entrevistas a profundidad: Me senté con los jugadores (mis entrevistados) para escuchar sus historias. Estas entrevistas me permitieron recopilar relatos detallados sobre sus experiencias, emociones y cómo el juego influye en sus vidas.
3. Análisis teórico: Conecté las narrativas de los jugadores con conceptos de autores como Howard Becker, Erving Goffman, Sherry Turkle, Zygmunt Bauman y Fernando López Novelo, quienes hablan sobre la construcción de identidad y las interacciones sociales. Las ideas de Stephen C. Lewis sobre el entendimiento y el descubrimiento cultural me permitieron darle un marco teórico a lo que estaba observando y escuchando.

Al usar diferentes métodos y hacer una triangulación, fue como armar un rompecabezas: cada enfoque aportó una pieza diferente, pero al unirlos, pude ver la imagen completa de cómo los jugadores construyen identidades y relaciones en los MMORPG. Por su parte, las entrevistas permitieron explorar la identidad y las relaciones sociales en los MMORPG.

El segundo paso fue identificar temas clave que ayudaron a estructurar el ensayo. Estos temas surgieron de manera orgánica a partir de las entrevistas y las observaciones:

- El juego en la infancia
- ¿Cómo llegué al juego?

- Identidad en el juego
- Amigos afines
- Grupos de poder
- Estigmas
- Otra oportunidad de vida
- El juego te jala a otra vida
- Barreras internacionales

Cada tema que surgió de las entrevistas y observaciones se convirtió en un apartado, fue como tejer una red: los relatos eran los hilos principales, y los conceptos teóricos de autores como Becker, Goffman y Lewis eran las agujas que ayudaban a darle forma y dirección a la trama. No se trataba de citar teorías, sino de usarlas como lentes para entender mejor lo que los jugadores estaban contando.

Para construir cada apartado, primero subrayé los fragmentos más relevantes de las historias de los participantes. Estos fragmentos no eran solo anécdotas, sino ventanas que abrían hacia temas más profundos: la identidad, la comunidad, el poder, el estigma. Luego, los agrupé de manera que cada apartado tuviera una estructura clara, pero sin perder la autenticidad de las voces de los entrevistados. Quería que sus relatos fueran el corazón del ensayo, pero también que estuvieran en diálogo constante con las teorías que nos ayudan a entender por qué estas experiencias importan.

Además, no me quedé solo en lo que ocurría dentro del juego. También presté atención a cómo estas dinámicas virtuales se reflejaban en el mundo físico. Por ejemplo, cuando Vicente Araya Sánchez hablaba de cómo su personaje en el juego le permitía sentirse fuerte y confiado, a pesar de las limitaciones físicas que enfrentaba en su vida diaria, no solo estaba hablando de un avatar en una pantalla. Estaba hablando de cómo el juego le daba herramientas para renegociar su identidad y su lugar en el mundo. Esto me llevó a explorar cómo las interacciones en los MMORPG no son un escape de la realidad, sino una extensión de ella, un espacio donde las personas pueden experimentar, desafiar y reconstruir quiénes son.

Finalmente, cada apartado terminaba con reflexiones que conectaban las experiencias individuales con tendencias más amplias. No se trataba sólo de contar historias, sino de mostrar cómo estas historias encajaban en un panorama más grande. Por ejemplo, cuando analizaba las amistades y relaciones románticas que surgían en los juegos, no solo hablaba de Mariana o Roberto Díaz, sino de cómo estas conexiones reflejaban una tendencia más amplia en los MMORPG: la capacidad de crear lazos significativos que, en muchos casos, trascienden lo virtual y se convertían en algo tangible en el mundo real. Esto me permitió ver los MMORPG no solo como juegos, sino como microcosmos de la sociedad, espacios donde las personas pueden explorar, desafiar y reinventar sus identidades en un mundo cada vez más interconectado.

El esquema que a continuación presento explica como se conformaron los apartados. Esquema de la Estructura de los apartados

**Tabla 2**

Mapa conceptual de las misiones y DLCs de Expansión

No	Misión	Tema Central	Entrevistados	Categorías Centrales
1	El juego en la infancia	MMORPGs como configuradores de identidad y relaciones familiares desde la niñez.	Roberto García (67, CDMX): Videojuegos como vínculo paterno-filial. César García Huerta (36, CDMX): Conexión emocional con su padre.	Goffman (presentación del yo). Becker (socialización en subculturas).
2	¿Cómo llegué al juego?	Motivaciones iniciales para jugar MMORPGs (escape, inspiración, conexión).	Mariana Martínez (25, CDMX): Inspiración por vestuario de anime. Alfredo López (38, Edomex): Escape a mundos fantásticos.	Becker (integración a subculturas).
3	Identidad en el juego	Construcción de identidades digitales alternativas.	Daniela López (49, Argentina): Personaje femenino como expresión de identidad trans.	Goffman (estigma). Becker (roles en grupos).
4	Amigos afines	Relaciones sociales profundas (amistades, romances).	Vicente Araya (28, Chile): Amigos del juego como familia.	Becker (cohesión grupal en subculturas).
5	Grupos de poder (Reglas no escritas)	Jerarquías y códigos éticos en gremios.	César García Huerta: Liderazgo en gremios.	Becker (normas y jerarquías en subculturas). Bourdieu (mecanismos invisibles habitus)
6	Estigmas (Racismo)	Prejuicios dentro/fuera del juego.	Roberto Díaz (31, Puerto Rico): Anonimato contra prejuicios.	Goffman (estigma).
7	Otra oportunidad	MMORPGs como espacios de	Daniela López: Aceptación de identidad.	Turkle (yo digital).

	de vida	reinención.		
8	¿Adicción? El juego te jala a otra vida	Inmersión problemática.	Mariana Martínez: Impacto en responsabilidades.	Bauman (vínculos líquidos).
9	Barreras internacionales	Relaciones virtuales que trascienden lo digital.	Roberto Díaz: Viaje para conocer a su pareja virtual.	López Novelo (ocio digital como puente social).

*Fuente:* Elaboración propia.

## IV. Preludio

### Fundamentos de la Misión

Inspirado por las teorías de Howard S. Becker (1963) sobre desviación social y subculturas, el concepto de identidad deteriorada de Erving Goffman (1963) y la teoría de la cultura de la pobreza de Oscar Lewis (1966), esta investigación teje un puente entre la vida real y las identidades digitales que emergen en los MMORPG. A través de estos mundos virtuales, se exploran las dinámicas de aceptación y estigmatización que enfrentan los jugadores (Becker), las posibilidades de reconstruir identidades deterioradas por el mundo físico (Goffman), y la capacidad de estos entornos para ofrecer alternativas a barreras sociales y económicas (Lewis). Lo que inicia como experiencia individual pronto revela su dimensión colectiva: las historias reales aquí documentadas muestran cómo las identidades digitales se entrelazan inevitablemente con grupos, gremios y comunidades virtuales que desarrollan culturas propias, impactando percepciones, relaciones y desafíos a normas establecidas tanto dentro como fuera del juego.

El estudio de la construcción de identidades digitales en entornos MMORPG (Juegos de Rol Multijugador Masivos en Línea) y su influencia en la vida social y laboral de los jugadores representa una frontera fascinante y aún poco explorada dentro de las ciencias sociales. Los videojuegos, especialmente los MMORPG, se han convertido en una forma de interacción social que trasciende el simple entretenimiento. En estos espacios virtuales, los jugadores crean identidades que pueden estar radicalmente alejadas de su ser en la vida real, lo que abre una serie de preguntas sobre cómo estas identidades digitales afectan la percepción de uno mismo, las dinámicas colectivas y las relaciones interpersonales en el mundo físico. Como señala Sherry Turkle (1995),

estos espacios funcionan como laboratorios sociales donde las identidades individuales se reinventan, pero, como revela Becker (1963), esta exploración personal pronto se entrelaza con dinámicas grupales complejas—gremios, alianzas y comunidades virtuales desarrollan sus propias jerarquías y lealtades (Bourdieu, 2007). Este análisis es novedoso porque explora cómo lo virtual y lo real convergen, transformando tanto las autopercepciones (Goffman, 1959) como las estructuras sociales en un mundo globalizado. Así, el trabajo no solo indaga en la fluidez identitaria del individuo, sino también en su interacción con colectivos digitales, cuestionando cómo ambas dimensiones reconfiguran la experiencia humana contemporánea.

La importancia de este tema radica en cómo los MMORPG sirven como espacios para negociar y construir identidades. Los jugadores interactúan en comunidades digitales donde las reglas no escritas y las normas de convivencia emergen de manera orgánica, reflejando dinámicas propias de subculturas (Becker, 1963). Estos mundos permiten adoptar roles que trascienden las restricciones del mundo real, pero también facilitan una reconfiguración de las identidades sociales fuera del juego. Este fenómeno es especialmente relevante en generaciones que crecieron con videojuegos y que, como adultos, siguen participando en estos espacios. Los MMORPG no solo reflejan la cultura globalizada del *gaming*, sino que actúan como microcosmos donde se interceptan dinámicas culturales, sociales e incluso económicas.

Su impacto va más allá del entretenimiento: las experiencias digitales redefinen relaciones laborales, familiares y académicas. Al asumir roles y construir identidades alternativas, los jugadores incorporan aprendizajes y prácticas que influyen directamente en su vida cotidiana. Como ilustran casos como el de Daniela López (49, Argentina), cuya identidad trans encontró expresión en su personaje femenino, o el de Roberto García (67, CDMX), quien fortaleció vínculos paterno filiales a través del juego. Así, estos entornos operan como laboratorios sociales donde lo virtual y lo real se entrelazan de manera transformadora.

Por lo tanto, es necesario examinar cómo estos mundos afectan no solo la dinámica social dentro de los juegos, sino cómo estas experiencias de juego

reconfiguran las relaciones laborales, familiares y académicas. El hecho de que la inmersión en estos entornos digitales pueda llegar a desplazar o modificar las interacciones en el mundo físico plantea una pregunta crucial sobre el límite entre lo real y lo virtual, un fenómeno que autores como Turkle han explorado al analizar la construcción del yo digital. A través de esta investigación, se busca entender cómo estos mundos de fantasía inciden en la construcción de identidades personales y en la adaptación de los individuos a las expectativas sociales fuera de los entornos de juego.

Los MMORPG plantean una pregunta esencial sobre el límite entre lo real y lo virtual. La inmersión en estos mundos de fantasía permite a los jugadores experimentar nuevas formas de interacción y conexión, lo que transforma sus perspectivas y relaciones en el mundo físico. Para comprender de manera integral estas dinámicas, esta investigación organiza los relatos de los jugadores en niveles temáticos que reflejan su crecimiento y experiencia en los MMORPG, siguiendo el enfoque de Becker sobre cómo los individuos se socializan en subculturas. Esta estructura permite alinear las narrativas individuales con los conceptos sociológicos que guían el análisis, ofreciendo una visión completa de cómo estos entornos digitales influyen en la construcción de identidades.

Para seguir avanzando en esta exploración, es necesario conocer qué es un videojuego MMORPG, su estructura y dinámica. Para organizar las experiencias de los jugadores, he optado por un enfoque temático que permite explorar sus relatos desde niveles de crecimiento o adentramiento en los temas, alineándose con los conceptos sociológicos que guían este análisis. Esta estructura no solo facilita la comprensión de las múltiples facetas de los MMORPG, sino que también refleja la naturaleza interconectada y dinámica de estos mundos virtuales.

La vida en los MMORPG (“Massively Multiplayer Online Role-Playing Games”) es tan variada y compleja como la vida misma. A través de sus vastos mundos digitales, encontramos historias humanas que trascienden fronteras, edades y culturas. Este trabajo es un homenaje a esas experiencias: un análisis sociocultural que da voz a

quienes han encontrado en estos espacios virtuales no solo entretenimiento, sino también una forma de expresión, conexión y aprendizaje.

Desde la infancia hasta la adultez, y desde la Ciudad de México hasta Santiago de Chile o Puerto Rico, las voces de los entrevistados nos llevan a comprender el poderoso magnetismo de los MMORPG y cómo moldean las vidas de quienes los habitan. Cada apartado está construido en torno a temas que emergieron de profundas entrevistas realizadas con jugadores, cuyas experiencias reflejan no solo el potencial transformador de estos espacios, sino también los desafíos éticos, sociales y emocionales que implican.

A través de este recorrido, descubriremos temas fundamentales como:

1. “El juego en la infancia”. Este apartado explora cómo los MMORPG se introdujeron en la vida de los jugadores desde edades tempranas, configurando no solo sus pasatiempos, sino también su identidad social y sus relaciones familiares. Las historias de Vicente y Daniela nos muestran cómo los videojuegos pueden ser refugio y escape, pero también espacios de aprendizaje y conexión.
2. “¿Cómo llegué al juego?”. Cada jugador tiene un primer encuentro con los MMORPG que lo marca. Este apartado narra las experiencias iniciales, las motivaciones para unirse y cómo las primeras interacciones con estos mundos moldearon sus percepciones. Alfredo nos relata su llegada a través de amigos de la escuela, mientras que Mariana lo encuentra en un momento de profunda soledad.
3. “Identidad en el juego Los MMORPG”. permiten construir identidades digitales que a menudo difieren del yo real. Este apartado profundiza en cómo los jugadores exploran nuevas facetas de sí mismos, desafiando estigmas y limitaciones impuestas por la sociedad. Para Roberto, su avatar representa la valentía que nunca pudo expresar en su entorno cotidiano.

4. "Amigos afines". En este apartado se analizan las conexiones sociales que surgen en los MMORPG: amistades significativas y relaciones románticas que trascienden las fronteras virtuales. Las historias de Vicente y Mariana muestran que estas conexiones pueden ser tan profundas y reales como las del mundo físico.
5. "Grupos de poder (Reglas no escritas del juego)". La dinámica social en los MMORPG está regida por jerarquías y códigos éticos no oficiales. Este apartado explora cómo los jugadores navegan estas estructuras, ya sea para integrarse o para desafiar el status quo. Alfredo detalla sus experiencias liderando un clan, enfrentando conflictos y negociando alianzas.
6. "Estigmas (Racismo)". Aunque los MMORPG ofrecen un espacio para la inclusión, también reproducen prejuicios del mundo real. Este apartado aborda cómo los estigmas afectan las interacciones dentro y fuera del juego. Daniela comparte cómo su nacionalidad influyó en cómo era percibida por otros jugadores.
7. "Otra oportunidad de vida". Los MMORPG se presentan como espacios donde los jugadores pueden reinventarse, explorar una vida alternativa y desafiar las limitaciones del mundo real. Mariana describe cómo, a través de su avatar, encontró la confianza para superar barreras personales.
8. "El juego te jala a otra vida (¿Adicción?)". Este apartado examina cómo la inmersión en los MMORPG puede desplazar responsabilidades y generar dependencia. Roberto reflexiona sobre cómo equilibrar su pasatiempo con sus responsabilidades familiares y laborales.

Cada historia aquí contenida es una invitación a reflexionar sobre qué nos dice la vida dentro de estos mundos virtuales acerca de nuestra realidad. ¿Son los MMORPG un refugio, una adicción o un espejo de nuestras aspiraciones y miedos? Este ensayo busca fomentar un diálogo abierto y reflexivo que trascienda la experiencia del videojuego para adentrarse en temas más amplios sobre la condición humana, las

normas sociales (Becker, 1963), y las identidades (Goffman, 1959). El ensayo no se queda en el análisis superficial del juego como un producto de entretenimiento, sino que aborda sus implicaciones socioculturales y personales en un contexto más amplio. Gracias a las contribuciones de Vicente, Roberto, Daniela, Alfredo, Mariana, César y otros, estas páginas revelan los matices humanos de los MMORPG. Aquí, lo fantástico y lo real se entrelazan de maneras inesperadas y transformadoras.

¡Bienvenidos al juego!

### **Base Teórica de la Misión**

Para comprender cómo las identidades se construyen y transforman en los MMORPG, la teoría del etiquetado de Howard S. Becker (1963) ofrece un marco teórico invaluable. Según Becker, las identidades no son atributos intrínsecos, sino construcciones sociales que emergen de las interacciones con los demás. Este proceso, lejos de ser neutral, implica un ejercicio constante de categorización y definición, donde los roles, comportamientos y características de los individuos son etiquetados por quienes los rodean. En los MMORPG, esta dinámica se amplifica por las particularidades del entorno virtual, donde las etiquetas pueden ser más visibles y, a la vez, más maleables que en el mundo físico (Turkle, 1995; Goffman, 1959).

En estos mundos digitales, los jugadores asumen identidades inicialmente definidas por su avatar, clase o rol dentro del juego. Estas identidades, aunque ficticias, no tardan en ser moldeadas por la percepción y las interacciones con otros jugadores. Un jugador que elige un avatar guerrero puede ser etiquetado como protector o agresivo (Goffman, 1959), mientras que uno que opta por un mago puede ser percibido como estratégico o sabio. Estas etiquetas, aunque basadas en características virtuales, impactan profundamente en cómo los jugadores interactúan y son tratados dentro del juego. Por ejemplo, un líder exitoso en una misión grupal puede ser reconocido como un jugador confiable y admirado (Bourdieu, 2007), mientras que alguien que comete errores repetidos puede ser etiquetado como inexperto o incompetente (Becker, 1963).

El proceso de etiquetado en los MMORPG no solo define las interacciones dentro del juego, sino que también tiene implicaciones en el mundo físico. Los roles asumidos

en el juego, ya sean impuestos o elegidos, tienden a influir en cómo los jugadores se perciben a sí mismos y, en algunos casos, en cómo son percibidos por quienes conocen su participación en estos entornos virtuales. Un jugador que adopta un rol de liderazgo puede llevar consigo esa experiencia al mundo laboral, desarrollando habilidades como la toma de decisiones o la coordinación de equipos. Por otro lado, un jugador etiquetado como solitario o "tóxico" dentro del juego podría experimentar una reafirmación de esas características en otros ámbitos sociales, creando un círculo que refuerza la etiqueta.

Lo que hace a los MMORPG particularmente interesantes en términos del etiquetado es la posibilidad de renegociar estas identidades. A diferencia de muchas etiquetas asignadas en el mundo físico, que pueden ser rígidas y difíciles de cambiar, en el entorno virtual los jugadores tienen un control significativo sobre su narrativa. Un jugador etiquetado como "novato" puede, con esfuerzo y tiempo, transformarse en un "veterano" respetado. Este cambio ocurre no solo a través de la mejora de habilidades técnicas, sino también mediante la acumulación de interacciones positivas y el establecimiento de una reputación dentro de la comunidad del juego. En este sentido, los MMORPG funcionan como un laboratorio social donde las identidades están en constante flujo y renegociación.

Sin embargo, este proceso también tiene un lado complejo. Las etiquetas en los MMORPG no solo reflejan la interacción social, sino que también estructuran las jerarquías y dinámicas de poder dentro del juego. Un jugador que es etiquetado como "élite" puede tener acceso a mejores recursos, grupos selectos o misiones exclusivas, mientras que uno etiquetado como "casual" o "novato" puede enfrentar exclusión o limitaciones en su participación. Estas dinámicas, aunque propias del entorno virtual, replican patrones de inclusión y exclusión del mundo físico, mostrando cómo las etiquetas no solo definen identidades, sino que también delimitan oportunidades.

Finalmente, el etiquetado en los MMORPG plantea preguntas cruciales sobre los límites entre lo virtual y lo real. ¿Hasta qué punto las etiquetas adquiridas en el juego influyen en la identidad de un jugador fuera de él? ¿Qué sucede cuando estas etiquetas

se convierten en una extensión de las identidades físicas? Y, más importante aún, ¿cómo transforman estas dinámicas la percepción de uno mismo y de los demás en un mundo donde lo real y lo virtual están cada vez más entrelazados? Al analizar los relatos de los jugadores, queda claro que las etiquetas en los MMORPG no solo son marcas superficiales; son fuerzas que moldean, amplifican y, en algunos casos, reescriben las identidades en ambos mundos.

Por otro lado, Erving Goffman sobre el estigma resulta relevante al observar cómo las identidades digitales en los MMORPG pueden ser estigmatizadas, tanto dentro como fuera del juego. Goffman sostiene que la identidad no es solo una cuestión individual, sino también un fenómeno social que depende en gran medida de las expectativas y valores dominantes. En este sentido, los jugadores que se sumergen demasiado en su identidad digital pueden enfrentarse a estigmatización, ya sea por su forma de relacionarse con el mundo real o por la percepción de su "adicción" al juego. Este estigma no solo afecta las interacciones sociales fuera del juego, sino que también puede influir en la forma en que los jugadores gestionan sus roles en el mundo virtual.

Además, la teoría de la identidad fragmentada, que surge en la sociología contemporánea, también se aplica a la experiencia de los jugadores en los MMORPG. Estos mundos digitales no solo permiten la creación de identidades diversas, sino que también fomentan un "juego" constante con estas identidades, adaptándolas y modificándolas según las necesidades del entorno virtual. Este proceso de transformación de la identidad puede ser visto como una estrategia adaptativa frente a las limitaciones o expectativas impuestas por la sociedad, ofreciendo a los jugadores un espacio para experimentar con nuevas facetas de sí mismos y, en algunos casos, trasladar esos aprendizajes al mundo real.

Finalmente, la teoría de la cultura de la pobreza de Oscar Lewis aporta una dimensión crucial para entender las dinámicas sociales dentro de los MMORPG. En *Los hijos de Sánchez*, Lewis describe cómo los individuos en condiciones de pobreza desarrollan subculturas propias, con valores y normas que les permiten adaptarse a su

entorno inmediato. En los MMORPG, encontramos paralelismos significativos: jugadores provenientes de contextos de exclusión social o económica frecuentemente hallan en estos mundos virtuales un espacio donde pueden construir una identidad distinta, libre de las restricciones del mundo real. Estos entornos les brindan una sensación de pertenencia y agencia que puede ser inexistente en su vida cotidiana. Además, las estructuras sociales dentro del juego, como los gremios o clanes, funcionan como comunidades solidarias donde los jugadores intercambian recursos, comparten conocimientos y desarrollan lazos de apoyo mutuo.

La perspectiva de Lewis también permite analizar cómo las barreras estructurales del mundo real, como la falta de acceso a educación o empleo, se reflejan en las experiencias de los jugadores dentro del juego. Aunque estos entornos digitales ofrecen oportunidades para redefinir sus roles e identidades, también perpetúan, en algunos casos, desigualdades y jerarquías que emulan las del mundo físico. Este doble papel de los MMORPG como espacios de escape y de reproducción de dinámicas sociales es una de las claves para entender su impacto en la construcción de identidades.

El presente ensayo toma la teoría del etiquetado de Becker, el análisis del estigma de Goffman y la teoría de la cultura de la pobreza de Lewis para analizar cómo los jugadores construyen y mantienen sus identidades dentro de un entorno MMORPG, cómo estas identidades afectan su vida social y cómo las dinámicas de poder dentro del juego pueden repercutir en las relaciones fuera de él. Además, el concepto de subcultura en los MMORPG, junto con las ideas de identidad fluida y fragmentada, para entender cómo los individuos negocian y reconfiguran sus identidades tanto en el mundo virtual como en el físico.

## **Misión 1: El juego en la infancia**

Hay algo mágico en los primeros encuentros con los videojuegos, especialmente cuando se descubren durante la infancia. Para muchos jugadores, los MMORPG no solo representan un pasatiempo, sino una ventana a mundos alternativos donde la imaginación y las posibilidades parecen infinitas. Pero más allá de las horas frente a la pantalla, estas primeras experiencias se convierten en parte del tejido que une las relaciones familiares y sociales, marcando un impacto profundo en el desarrollo de los niños y adolescentes.

Los MMORPG, o juegos de rol masivos en línea, ofrecen algo más que entretenimiento. Son un espacio donde las jerarquías del mundo real se desvanecen y donde padres, hijos y amigos interactúan en igualdad de condiciones. Durante la infancia, un momento en el que las conexiones interpersonales comienzan a moldearse, los MMORPG se convierten en escenarios donde esas relaciones se fortalecen y se redefinen.

### **1. Una conexión inesperada**

Uno de los relatos más frecuentes entre quienes descubrieron los MMORPG en su infancia es cómo estos juegos se convirtieron en un punto de encuentro con los adultos en sus vidas, especialmente con los padres. En un contexto donde la comunicación intergeneracional puede ser compleja, los videojuegos ofrecieron un terreno neutral. En lugar de verse separados por las diferencias de edad o intereses, padres e hijos encontraban un lenguaje común. Como señala Howard S. Becker, las interacciones sociales en entornos alternativos, como los MMORPG, pueden generar dinámicas que desafían las jerarquías tradicionales, permitiendo que los roles se redefinan.

Por ejemplo, una familia recuerda cómo los videojuegos fueron una herramienta para enfrentar los peligros de la vida cotidiana. La inseguridad en las calles llevaba a los padres a buscar formas de mantener a sus hijos en casa, a salvo. Así, el tiempo frente a la pantalla no era solo una actividad solitaria, sino un espacio compartido,

donde cada misión completada y cada victoria en equipo se transformaban en momentos de conexión genuina. Los roles de poder habituales en las dinámicas familiares se invertían: los hijos, más hábiles en el manejo de los controles y estrategias del juego, se convertían en los guías y líderes, mientras los padres aprendían, seguían instrucciones y compartían las experiencias con ellos.

El juego ofrecía una forma de comunicación que no requería palabras complejas ni discusiones. Era acción y cooperación pura. El padre que quizá nunca había mostrado vulnerabilidad en la vida real podía permitirse perder una batalla o pedir ayuda a su hijo en el juego. Y el hijo, que tal vez enfrentaba inseguridades en la escuela o en su entorno social, encontraba en el juego un lugar donde su habilidad era reconocida, donde podía ser el héroe, al menos por unas horas. Esta dinámica, como sugiere Turkle, refleja cómo los entornos digitales pueden convertirse en espacios seguros para la experimentación y la conexión emocional, incluso entre generaciones.

## 2. La formación de la identidad en el juego

Howard S. Becker, en sus estudios sobre subculturas, argumenta que las primeras experiencias en un entorno social alternativo pueden moldear profundamente la percepción de uno mismo. Los MMORPG funcionan como microcosmos sociales donde los niños y adolescentes comienzan a experimentar con roles que en el mundo real tal vez les estarían vedados. Los avatares que crean, ya sean magos poderosos, guerreros valientes o curadores altruistas, no son solo personajes; son proyecciones de deseos, aspiraciones y, en muchos casos, inseguridades.

En el relato de un jugador, la elección de un personaje mágico representaba una fascinación temprana con lo extraordinario. La magia no solo era un elemento del juego, sino una metáfora de posibilidades infinitas, de un poder que el jugador deseaba tener en la vida real. Otro adolescente, tímido en la escuela, descubrió en su avatar un líder carismático, alguien capaz de organizar misiones, dirigir grupos y tomar decisiones importantes. El juego le permitió explorar una versión de sí mismo que en la vida real parecía inalcanzable.

Estas experiencias iniciales no son simplemente un juego. Como sugiere Erving Goffman en su análisis de la presentación del yo, el entorno del MMORPG actúa como un escenario donde los jugadores construyen una identidad para ser presentada a los demás. En el contexto de la infancia, esto tiene un impacto significativo: los niños que enfrentan bullying, inseguridades o limitaciones sociales en su entorno físico encuentran en el juego un espacio donde esas barreras se disuelven, donde pueden ser quienes desean ser. Goffman diría que, en este escenario virtual, los jugadores no solo actúan, sino que también negocian y gestionan sus identidades de manera estratégica, algo que puede tener un efecto transformador en su desarrollo personal.

### 3. La comunidad como refugio

Para los niños y adolescentes que entran al mundo de los MMORPG, la comunidad de jugadores se convierte en un espacio de aprendizaje social. Los gremios, las facciones y los equipos dentro del juego funcionan como subculturas, con sus propias normas y dinámicas de poder. En estos grupos, los jugadores jóvenes aprenden habilidades que van desde la negociación hasta el trabajo en equipo, habilidades que trascienden el juego y se aplican en la vida real.

Un jugador relataba cómo su gremio se convirtió en su "segunda familia". Mientras en la escuela era objeto de burlas, en el juego era respetado, incluso admirado. Sus compañeros del gremio no solo lo ayudaban en misiones difíciles, sino que también lo escuchaban, compartían consejos y lo hacían sentir parte de algo más grande. La comunidad dentro del MMORPG le enseñó a relacionarse, a confiar en otros y a valorar su contribución a un grupo, algo que en el mundo real le había resultado esquivo. Esta experiencia refleja lo que Becker describe como la formación de subculturas, donde los individuos encuentran un sentido de pertenencia y desarrollan habilidades sociales que pueden transferirse a otros contextos.

### 4. Aprendizajes tempranos y duraderos

A medida que los jugadores crecen, las lecciones aprendidas en los MMORPG permanecen con ellos. Los primeros pasos en estos mundos virtuales no solo les enseñan sobre las dinámicas del juego, sino también sobre las interacciones humanas. Los valores como la cooperación, la honestidad y la responsabilidad, que se refuerzan en las normas de la comunidad del juego, se convierten en una base para su desarrollo social.

Por supuesto, no todo es positivo. Algunos jugadores recuerdan las primeras lecciones difíciles: ser víctimas de engaños dentro del juego, enfrentarse a la exclusión del grupo por romper una norma o perder horas de progreso por confiar en la persona equivocada. Sin embargo, incluso estas experiencias negativas se convierten en aprendizajes valiosos, enseñando a los jugadores jóvenes a navegar por la complejidad de las relaciones humanas. Como señala Turkle, los entornos digitales no solo ofrecen oportunidades para la experimentación, sino también para enfrentar desafíos que preparan a los individuos para la vida real.

## 5. Primeras aventuras

La relación entre la infancia y los MMORPG es una narrativa más profunda que la de un simple pasatiempo digital. A través del análisis de las narrativas de los jugadores, se revela que estos mundos virtuales no son meros escenarios de juego, sino auténticos crisoles donde la identidad, las relaciones familiares y las habilidades sociales se forjan de maneras singulares. Desde los primeros clics del *mouse* hasta las maratónicas noches compartidas con padres y amigos, los MMORPG se convierten en una parte indeleble de la historia personal de quienes los experimentan en su juventud. Esta inmersión temprana se transforma en un legado de interacciones y decisiones que se perpetúan a lo largo de sus vidas.

Este apartado, por lo tanto, nos invita a una reflexión más allá de lo superficial. Cuestiona cómo algo tan aparentemente trivial como un videojuego puede ejercer una influencia tan profunda y duradera en el desarrollo humano. ¿Qué nos dice esto sobre los espacios que elegimos para crecer y desarrollarnos? Quizás, como los MMORPG,

los mundos que construimos, ya sean físicos o virtuales, reflejan nuestras aspiraciones más profundas. En este sentido, la complejidad de estos juegos y las identidades que se crean en ellos no son solo un reflejo de lo que somos, sino una brújula que nos guía hacia lo que deseamos ser, tanto en la infancia como a lo largo de toda nuestra vida.

## **Misión 2: ¿Cómo llegué al juego?**

Los caminos hacia los MMORPG son tan variados como las historias que viven quienes se adentran en ellos. Algunos descubrieron estos mundos gracias a un primo o un amigo, mientras que otros tropezaron con ellos por pura casualidad, como en una convención de anime donde los trajes de fantasía encendieron la chispa de la curiosidad. Sin importar cómo comenzó, para todos, cruzar la puerta de estos universos digitales fue un acto de descubrimiento y transformación. Como señala Howard S. Becker, entrar en una subcultura implica un proceso de aprendizaje y adaptación que no solo cambia al individuo, sino también a la comunidad que lo recibe. En los MMORPG, este proceso es especialmente intenso, ya que los jugadores no solo aprenden las reglas del juego, sino que también se sumergen en un mundo donde las identidades y las relaciones se redefinen constantemente.

En muchos casos, los jugadores fueron introducidos al juego por alguien cercano. Durante la adolescencia, por ejemplo, las tardes compartidas con amigos y familiares se convirtieron en una excusa para explorar juntos un mundo donde todo parecía posible. Un estudiante recuerda cómo, durante la secundaria, un primo y un amigo despertaron su curiosidad por un MMORPG al describirlo como "una realidad paralela donde podías ser quien quisieras ser." Fue así como, con la entrega de una computadora estudiantil, se abrió la puerta a una aventura inesperada. Este tipo de introducción refleja lo que Becker describe como el papel de los "iniciadores" en las subculturas: aquellos que ya forman parte de la comunidad actúan como guías, facilitando la integración de los nuevos miembros y enseñándoles las normas y valores del grupo.

Otros, en cambio, encontraron el juego en momentos de necesidad emocional o como un escape de las limitaciones de la vida real. Un joven chileno, por ejemplo, halló en el juego un refugio frente a las barreras impuestas por su salud. En este mundo virtual, su fragilidad física desaparecía, y en su lugar surgía un personaje fuerte y valiente, alguien capaz de enfrentarse a cualquier desafío. "En el juego, mi identidad cambia completamente," comparte, "puedo proyectar confianza y salud, algo que siempre he deseado." Esta experiencia ilustra cómo los MMORPG, como señala Sherry Turkle, ofrecen un espacio seguro para la experimentación con identidades alternativas, permitiendo a los jugadores explorar facetas de sí mismos que en la vida real podrían estar reprimidas o negadas.

### 1. La chispa inicial

A veces, el encuentro con un MMORPG es tan fortuito que parece guiado por el destino. En una convención de anime, una joven estudiante observó los elaborados disfraces de un grupo de personas que representaban personajes de un juego. Fascinada, no pudo resistirse a preguntarles de qué se trataba, y así comenzó su viaje. Este tipo de encuentros refleja cómo los MMORPG no solo atraen por sus mecánicas, sino también por su capacidad de conectar con algo más profundo: la imaginación y el deseo de ser parte de algo extraordinario.

La teoría de las subculturas de Howard Becker ayuda a comprender este fenómeno. Los MMORPG actúan como espacios sociales alternativos, donde los jugadores son introducidos a un conjunto completamente nuevo de normas, valores y dinámicas. Pero este proceso no ocurre de forma aislada: quienes ya son parte de la comunidad del juego actúan como guías, enseñando las reglas y facilitando la integración de los nuevos jugadores. Este proceso de iniciación no solo implica aprender a jugar, sino también adoptar una nueva forma de ver el mundo y de relacionarse con los demás.

### 2. El magnetismo del juego

Una vez dentro, los MMORPG ejercen una atracción única. Las vastas historias, las comunidades vibrantes y el constante sentido de progreso son difíciles de resistir. Para muchos, lo que comenzó como un pasatiempo casual pronto se convirtió en una parte integral de su rutina diaria. Uno de los jugadores recuerda cómo "al principio era solo para pasar el rato, pero pronto me di cuenta de que quería pasar más y más tiempo allí." La inmersión era tal que el juego no solo era un entretenimiento, sino un lugar donde sentirse valioso y conectado.

Esta atracción tiene una explicación más profunda. En el juego, las limitaciones del mundo real desaparecen. Una mujer trans en Argentina explica cómo, al crear su avatar, podía finalmente presentarse tal como siempre se había sentido: como una mujer, sin cuestionamientos ni prejuicios. "En el juego no se trataba de ser vista como una persona trans, simplemente era una mujer más." Para ella, este acto de creación no era solo una elección estética, sino una afirmación de identidad que el mundo real no siempre le permitía. Como sugiere Turkle, los entornos digitales ofrecen un espacio donde las personas pueden explorar y afirmar aspectos de su identidad que en la vida cotidiana podrían ser estigmatizados o invisibilizados.

### 3. La elección del personaje

Crear un personaje en un MMORPG es un acto simbólico. Un joven puertorriqueño recuerda que su primer personaje era un guerrero musculoso armado con un hacha brillante. "Elegí algo que representara fuerza y poder, algo que aspiraba a ser", explica. Este acto inicial refleja una proyección de aspiraciones personales: ser fuerte, ser valiente, ser alguien capaz de enfrentar los desafíos que en la vida real podrían parecer abrumadores.

Por otro lado, un jugador con un interés especial por la magia siempre escogía personajes mágicos. Para él, la magia representaba lo ilimitado, lo impredecible, una metáfora de las posibilidades que los MMORPG ofrecían. Estas elecciones iniciales no son simples decisiones de juego; son, en muchos sentidos, la primera etapa de la construcción de una identidad digital. Como señala Erving Goffman, la creación de un

avatar es una forma de "presentación del yo", donde los jugadores seleccionan cuidadosamente los aspectos de sí mismos que desean mostrar a los demás. En este sentido, el personaje no es solo una herramienta para jugar, sino una extensión de la identidad del jugador.

#### 4. Un espacio para conectar

Los MMORPG no son solo juegos, son comunidades vivas donde los jugadores forman relaciones que, en muchos casos, trascienden las fronteras virtuales. Uno de los relatos destaca cómo, al principio, el juego fue una forma de conectar con amigos del mundo real. Sin embargo, esas conexiones iniciales rápidamente se expandieron para incluir a nuevos jugadores de todo el mundo, creando una red social única. "En el juego encontré amigos que me aceptaban tal como soy", comparte una joven que describe cómo su comunidad virtual se convirtió en un refugio frente a las dificultades sociales que enfrentaba fuera de la pantalla.

Estas amistades virtuales no son menos reales que las físicas. De hecho, para algunos, las conexiones que hacen en el juego son incluso más profundas, porque están basadas en afinidades compartidas y objetivos comunes. Un jugador recuerda cómo conoció a su pareja actual en el juego: "Comenzamos como compañeros de misión, pero con el tiempo, nuestra relación creció hasta convertirse en algo más significativo." Como sugiere Turkle, las relaciones en los entornos digitales pueden ser tan auténticas y significativas como las del mundo físico, ya que se basan en interacciones genuinas y en la construcción de vínculos emocionales.

#### 5. Abriendo el Portal

Llegar a un MMORPG es más que un clic en un enlace de descarga. Es el inicio de un viaje lleno de descubrimientos personales, conexiones humanas y transformaciones profundas. Desde el momento en que el jugador entra al mundo virtual, comienza a adaptarse a un nuevo conjunto de reglas y dinámicas sociales que no sólo redefinen su experiencia en el juego, sino también su percepción del mundo real.

Howard Becker nos recuerda que entrar en una subcultura es un proceso de aprendizaje y adaptación que cambia tanto al individuo como a la comunidad. En los MMORPG, este proceso se da de manera intensa y envolvente, ofreciendo a los jugadores la oportunidad de explorar quiénes son y quiénes pueden llegar a ser. A través de los relatos de quienes encontraron su lugar en estos mundos, podemos ver cómo los MMORPG no solo son juegos, sino espacios donde la identidad y la conexión humana encuentran un nuevo significado.

### **Misión 3: Identidad en el juego**

En los MMORPG, la identidad es más que un reflejo de la realidad: es una construcción, un acto creativo que desafía las restricciones del mundo físico. En este sentido la identidad es un constructo fluido y dinámico, no una esencia fija. Es la narrativa que creamos sobre nosotros mismos para dar sentido a nuestra existencia y lugar en el mundo. No es una entidad estática, sino un proceso en constante evolución que se manifiesta en la forma en que nos presentamos y somos percibidos por los demás. Como sugieren algunos autores<sup>6</sup>, la identidad es un acto deliberado que se gestiona de manera consciente y simbólica, adaptándose a las circunstancias para explorar y proyectar distintas facetas del "yo". En los mundos virtuales, esto se traduce en la capacidad de construir y habitar versiones de uno mismo que son a la vez un reflejo de nuestras aspiraciones y una respuesta a la libertad que ofrecen estos entornos. Al ingresar a estos universos, los jugadores tienen la oportunidad de moldear quiénes son, explorando facetas de sí mismos que quizás nunca se habrían atrevido a mostrar fuera del juego. La identidad en estos espacios no solo se basa en la elección de un personaje o rol, sino en la interacción constante con otros, en la afirmación de ser alguien en un mundo compartido. Este proceso, como señala Erving Goffman, es una forma de "gestión de impresiones", donde los jugadores seleccionan cuidadosamente los aspectos de sí mismos que desean mostrar a los demás.

Para muchos jugadores, la posibilidad de decidir cómo se presentan ante los demás es una experiencia liberadora. Desde elegir una apariencia hasta determinar habilidades o roles, cada decisión dentro del juego está cargada de significado. Este acto de creación no es solo una forma de entretenimiento, sino una oportunidad para explorar y afirmar aspectos de la identidad que en la vida real podrían estar reprimidos o negados.

---

<sup>6</sup> 1 Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life*; Bauman, Z. (2000). *Modernidad líquida*; Goffman, E. (1959). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*.

## 1. La identidad como un acto de reinención

"En el juego, no era la chica tímida que evitaba ser vista en la vida real. Me convertí en una bruja poderosa, alguien que tenía el control de su entorno y podía decidir el destino de otros," relata una jugadora que encontró en los MMORPG un espacio para desafiar las inseguridades que la limitaba en el mundo físico. Este contraste entre el "yo" digital y el real es un fenómeno común en los relatos de los jugadores. El juego permite explorar una versión idealizada de uno mismo, proyectando fuerza, poder o confianza donde antes había dudas.

Para algunos, este proceso de reinención es una forma de resistencia frente a las etiquetas impuestas por la sociedad. Una jugadora trans comenta cómo crear un avatar femenino le permitió expresar su verdadera identidad sin miedo a ser juzgada: "En el juego, simplemente era yo misma. No había prejuicios, no había cuestionamientos." Este anonimato selectivo, donde solo se muestra lo que el jugador decide revelar, crea un espacio seguro para explorar identidades que en la vida real podrían enfrentarse a rechazo o discriminación. Como sugiere Zygmunt Bauman, en la modernidad líquida, las identidades son cada vez más fluidas y los MMORPG ofrecen un espacio donde esta fluidez puede ser experimentada sin restricciones.

## 2. El avatar como una extensión del yo

Los personajes en los MMORPG no son solo figuras digitales; son extensiones del jugador, una representación tangible de quién desean ser. "Siempre elegía personajes mágicos, porque la magia representa lo ilimitado, algo que siempre he buscado," comparte un jugador. Para él, la elección de un mago oscuro era tanto un reflejo de su fascinación por lo misterioso como una declaración de su deseo de trascender las limitaciones del mundo real.

La elección del personaje también puede revelar aspiraciones y miedos. Un joven relata cómo siempre optaba por personajes fuertes y valientes porque deseaba proyectar esas cualidades. "Mi personaje era alguien que podía enfrentar cualquier desafío, algo que yo deseaba hacer en mi vida diaria." Estos avatares se convierten en

un espejo de los deseos internos, permitiendo a los jugadores experimentar con identidades que no siempre son posibles en el mundo físico. Como señala Goffman, la creación de un avatar es una forma de "gestión de impresiones", donde los jugadores seleccionan cuidadosamente los aspectos de sí mismos que desean mostrar a los demás.

### 3. La negociación de la identidad en la comunidad

La identidad en los MMORPG no se construye en aislamiento; es un proceso social que ocurre en interacción con otros. Los jugadores se ven constantemente influidos por las dinámicas de los grupos, los códigos de conducta no escritos y las expectativas de la comunidad. Como señala Howard Becker, las subculturas desarrollan normas y valores propios, y los MMORPG no son la excepción. Los jugadores deben aprender a navegar estas normas, adaptando su comportamiento y su identidad en consecuencia.

Un líder de gremio recuerda cómo su rol dentro del juego transformó su percepción de sí mismo: "Al principio, solo era un jugador más. Pero al liderar un grupo, tuve que aprender a tomar decisiones, resolver conflictos y guiar a otros. Me convertí en alguien que nunca pensé que podría ser." Este proceso no solo le permitió crecer dentro del juego, sino que también influyó en su vida fuera de él, donde comenzó a asumir roles de liderazgo con mayor confianza. Como sugiere Becker, las subculturas no solo ofrecen un espacio para la pertenencia, sino también para el desarrollo de habilidades y la transformación personal.

### 4. La desconexión entre el yo digital y el real

Sin embargo, esta dualidad entre la identidad digital y la real puede generar tensiones. Algunos jugadores describen cómo, al desconectarse del juego, sienten una desconexión con su yo cotidiano. "En el juego, era alguien importante, alguien que los demás escuchaban y respetaban. Pero al regresar a la realidad, todo eso desaparecía," explica un jugador. Esta disonancia entre las dos identidades puede ser difícil de

reconciliar, especialmente para quienes encuentran más validación y aceptación en el entorno digital que en el físico.

Este fenómeno resalta la complejidad de la identidad en los MMORPG. Aunque los juegos ofrecen un espacio para la autoexploración y la libertad, también exponen las limitaciones y los desafíos de navegar entre dos mundos con reglas y expectativas diferentes. Como sugiere Bauman, en la modernidad líquida, las identidades son cada vez más frágiles y transitorias, lo que puede generar tensiones cuando los jugadores intentan reconciliar sus identidades digitales y físicas.

## 5. La identidad como un puente entre mundos

A pesar de estas tensiones, muchos jugadores ven su identidad digital como un recurso valioso que enriquece su vida real. "Gracias a mi personaje, aprendí a ser más seguro de mí mismo", comparte un jugador que encontró en el liderazgo dentro del juego una forma de superar su timidez fuera de él. Para otros, el juego se convierte en una extensión de su vida cotidiana, un espacio donde pueden explorar aspectos de sí mismos que luego integran en su identidad general.

Las relaciones formadas en el juego también desempeñan un papel crucial en esta conexión. Un jugador relata cómo, a través de su avatar, construyó amistades profundas que lo ayudaron a comprender mejor quién era y qué valoraba. "Las conversaciones que tuve en el juego me hicieron reflexionar sobre cosas que nunca me había cuestionado antes", explica. Estas interacciones no solo enriquecen la experiencia del juego, sino que también contribuyen al desarrollo personal del jugador. Como señala Turkle, las relaciones en los entornos digitales pueden ser tan auténticas y significativas como las del mundo físico, ya que se basan en interacciones genuinas y en la construcción de vínculos emocionales.

## 6. Creando a mi personaje

La identidad en los MMORPG es un proceso dinámico, una danza constante entre el yo digital y el real. En estos mundos, los jugadores tienen la libertad de ser quienes desean

ser, explorando nuevas facetas de su personalidad y desafiando las etiquetas que el mundo físico les impone. Sin embargo, esta libertad también viene con desafíos, ya que navegar entre dos identidades puede generar tensiones y preguntas sobre quiénes somos realmente.

Como sugieren los relatos, los MMORPG no solo son espacios de entretenimiento, sino escenarios donde se negocian y redefinen las identidades. Ya sea a través de la elección de un avatar, la interacción con una comunidad o el liderazgo en un gremio, estos juegos permiten a los jugadores experimentar con el ser y, en muchos casos, llevar esas lecciones a su vida cotidiana. La identidad en el juego, lejos de ser una máscara, es una extensión de lo que los jugadores son y de lo que aspiran a ser, en un equilibrio constante entre dos mundos.

## **Misión 4: Amigos afines**

Los MMORPG son mucho más que juegos; son comunidades vivas donde los lazos sociales se tejen a través de aventuras compartidas, combates épicos y conversaciones que se extienden hasta altas horas de la noche. Para muchos jugadores, estos mundos virtuales se convierten en espacios donde es posible encontrar amistades profundas y significativas, con personas que comparten intereses, valores y objetivos comunes. Estos vínculos, aunque nacen en un entorno digital, a menudo superan la barrera de la pantalla, trascendiendo a la vida real de maneras inesperadas. Este capítulo explora cómo las relaciones en los MMORPG no solo enriquecen la experiencia del juego, sino que también transforman la forma en que los jugadores se relacionan con los demás en su vida cotidiana.

### **1. La Comunidad como Punto de Encuentro**

Uno de los mayores atractivos de los MMORPG es la interacción social. A diferencia de otros juegos que pueden ser experiencias solitarias, en estos mundos la colaboración es esencial. Ya sea para formar equipos, completar misiones o participar en batallas entre facciones, el éxito en el juego depende de la capacidad de trabajar con otros. Esto crea un ambiente donde las conexiones humanas florecen de manera orgánica.

En este contexto, podemos hablar de comunidades digitales como agrupaciones de individuos que, a pesar de la distancia física, se conectan y desarrollan un sentido de pertenencia a través de un propósito compartido y la interacción continua. Estas comunidades no son simples agregados de usuarios; se definen por un conjunto de características distintivas. Como sugiere Howard Becker, estas subculturas digitales se caracterizan por el establecimiento de normas y valores propios que guían el comportamiento de sus miembros y crean un lenguaje y una identidad compartida. Además, como señaló Stephen C. Lewis, se convierten en espacios de descubrimiento cultural donde los participantes, al interactuar entre sí, construyen un entendimiento común de su entorno. Es en este marco que los MMORPG se convierten en más que

una actividad recreativa, transformándose en un espacio de socialización y pertenencia donde las relaciones se forjan de manera significativa.

"Cuando entré al juego, no sabía que iba a hacer amigos. Solo quería jugar, pero terminé formando lazos con personas de todo el mundo" relata un jugador que comenzó su travesía en la adolescencia. Este relato refleja una experiencia común entre los jugadores: lo que comienza como una actividad recreativa termina convirtiéndose en un espacio de socialización y pertenencia. Como sugiere Howard Becker, las subculturas, como las que se forman en los MMORPG, están definidas por normas y valores compartidos que unen a sus miembros en un propósito común.

## 2. Amistades que trascienden lo virtual

Para muchos jugadores, las amistades formadas en el juego no se limitan al entorno digital. A medida que pasan horas juntos enfrentando desafíos y compartiendo logros, los jugadores desarrollan una confianza mutua que, en algunos casos, los lleva a llevar esas relaciones al mundo real. Un jugador recuerda cómo conoció a un amigo en el juego y, años después, lo recibió en su casa en otro país: "Fue extraño al principio, porque estábamos acostumbrados a vernos como avatares, pero en persona, la conexión seguía ahí."

Estas amistades no solo son importantes para el desarrollo social de los jugadores, sino que también ofrecen un apoyo emocional significativo. Para algunos, los amigos en el juego son una fuente de aliento en momentos difíciles. Un jugador que enfrentaba problemas de salud encontró en sus compañeros de gremio un grupo que lo entendía y lo apoyaba: "Siempre estaban ahí, no importaba si era en el juego o en el chat. Se convirtieron en mi familia." Estas relaciones demuestran que los MMORPG no solo son espacios de entretenimiento, sino también redes de apoyo emocional que trascienden lo virtual.

## 3. La afinidad más allá de la pantalla

Howard Becker, en su estudio sobre subculturas, explica cómo las comunidades comparten valores y normas que los unen en un propósito común. En los MMORPG, estas normas no solo regulan el comportamiento dentro del juego, sino que también refuerzan los lazos sociales. La necesidad de confiar en otros para alcanzar metas comunes fomenta una intimidad que es difícil de encontrar en otros contextos.

Un ejemplo de esta dinámica es cómo los jugadores se ayudan mutuamente en momentos de dificultad, tanto en el juego como fuera de él. Una jugadora recuerda cómo, tras ser traicionada en el juego por su pareja, sus amigos virtuales se unieron para apoyarla, ofreciéndole no solo palabras de consuelo, sino también recursos y compañía dentro del juego. Este tipo de solidaridad demuestra que los MMORPG no son simplemente plataformas de entretenimiento, sino comunidades que funcionan como redes de apoyo emocional.

#### 4. Relaciones románticas en el juego

Además de las amistades, los MMORPG también son el escenario de relaciones románticas. Para algunos jugadores, estas relaciones comienzan como alianzas estratégicas dentro del juego, pero con el tiempo evolucionan hacia algo más profundo. Un jugador relata cómo conoció a su pareja mientras enfrentaban juntos a un jefe difícil. "Al principio, solo éramos compañeros de misión, pero después de pasar tanto tiempo juntos, nos dimos cuenta de que había algo más."

Estas relaciones, aunque nacen en un entorno virtual, están marcadas por emociones reales. La posibilidad de comunicarse de manera constante a través del chat o la voz permite que los jugadores compartan sus vidas de una manera que trasciende las misiones y los logros en el juego. Sin embargo, llevar estas relaciones al mundo real presenta sus propios desafíos. Algunos jugadores describen la ansiedad que sienten al encontrarse cara a cara con alguien que solo conocen como un avatar, pero también destacan la emoción de descubrir que la conexión es igual de fuerte fuera del juego.

## 5. Los desafíos de las relaciones en línea

A pesar de los aspectos positivos, las relaciones en los MMORPG también enfrentan desafíos únicos. El anonimato, que permite a los jugadores expresarse con mayor libertad, también puede ser un arma de doble filo. Algunos jugadores descubren que las personas con las que creían tener una conexión profunda no son quienes decían ser. Un jugador recuerda cómo, tras meses de compartir aventuras y confesiones con alguien que creía ser una mujer, descubrió que su compañero era en realidad un hombre que había ocultado su identidad. "Fue un golpe duro, pero también me hizo reflexionar sobre lo reales que son las emociones en estos juegos, incluso cuando las personas no siempre son honestas."

Además, las relaciones en los MMORPG pueden ser intensas y demandantes. Los jugadores dedican horas a estas conexiones, lo que a veces puede interferir con sus responsabilidades en la vida real. Sin embargo, muchos argumentan que estas relaciones valen la pena, ya que ofrecen un nivel de comprensión y camaradería que a menudo es difícil de encontrar en otros contextos.

## 6. El Gremio y Aliados

Los MMORPG no solo son espacios para jugar, sino también para construir relaciones significativas. Desde amistades profundas hasta romances inesperados, estos mundos virtuales ofrecen una plataforma única para la conexión humana. A través de aventuras compartidas y desafíos superados, los jugadores forman lazos que trascienden el entorno digital, convirtiéndose en una parte integral de sus vidas.

Howard Becker nos recuerda que las comunidades están definidas por sus normas y valores compartidos, y los MMORPG no son la excepción.

En estos juegos, los jugadores no solo comparten un mundo, sino también una experiencia que los une en un nivel personal y emocional. Ya sea enfrentando un jefe difícil, explorando una nueva mazmorra o simplemente conversando en el chat, los

MMORPG son un recordatorio de que, incluso en un mundo virtual, las conexiones humanas son lo que realmente importa.

### **Misión 5: Grupos de poder (Reglas no escritas del juego)**

En los MMORPG, las jerarquías y dinámicas sociales no se limitan a las reglas explícitas programadas en el juego. Más allá de las mecánicas oficiales, los jugadores han desarrollado un conjunto de normas no escritas que rigen su comportamiento, definen los roles de liderazgo y crean sistemas de poder únicos. Estos códigos, aunque no están formalizados, son entendidos y respetados por la comunidad, actuando como un pilar que sostiene la experiencia colectiva dentro de estos mundos virtuales.

Como señala Howard Becker, las subculturas desarrollan normas y valores que, aunque no están alineados con la cultura dominante, son esenciales para el funcionamiento interno del grupo. En los MMORPG, esta dinámica se observa claramente en las reglas no oficiales que guían la interacción entre jugadores. Desde cómo se comparten los recursos hasta cómo se sancionan las conductas inapropiadas, estas normas reflejan la necesidad de mantener el equilibrio en una comunidad diversa y competitiva.

#### **1. Los gremios: microcosmos de poder**

Los gremios, clanes o facciones son la base de la organización social en los MMORPG. En estos grupos, los jugadores se reúnen para alcanzar objetivos comunes, como completar mazmorras, participar en guerras de facciones o simplemente socializar. Sin embargo, los gremios son mucho más que un conjunto de jugadores: son sistemas jerárquicos donde las relaciones de poder y los roles se distribuyen de manera similar a las estructuras organizativas del mundo real.

Un líder de gremio describe cómo asumió la responsabilidad de organizar a más de cien jugadores: "Era como dirigir una empresa, pero en un mundo donde todo se movía más rápido. Tenías que resolver conflictos, delegar tareas y asegurarte de que todos se sintieran valorados." Este rol de liderazgo no solo le dio un lugar destacado

dentro del juego, sino que también influyó en su vida fuera de él, enseñándole habilidades de gestión que luego aplicó en su carrera profesional.

En los gremios, el liderazgo se basa tanto en la habilidad del jugador como en su capacidad para mantener la cohesión del grupo. Los líderes que no cumplen con las expectativas son rápidamente cuestionados, y en algunos casos, reemplazados. Este tipo de dinámica refuerza la idea de que, incluso en un entorno virtual, las relaciones de poder son inherentemente humanas, reflejando las mismas tensiones y desafíos que encontramos en el mundo físico. Como sugiere Erving Goffman, los roles que asumimos en cualquier contexto social están sujetos a expectativas y juicios por parte de los demás, y los MMORPG no son una excepción.

## 2. Reglas no escritas: los códigos de conducta

Aunque los desarrolladores de MMORPG establecen reglas oficiales para mantener el orden en el juego, la comunidad de jugadores ha desarrollado su propio conjunto de normas no escritas que son igual de importantes. Estas reglas abarcan desde el respeto por los recursos compartidos hasta el castigo por el robo o la traición.

Un jugador recuerda un incidente en el que alguien robó un objeto valioso dentro del juego. "No había nada en las reglas oficiales que impidiera lo que hizo, pero toda la comunidad lo condenó. Nadie quería jugar con él después de eso." Este tipo de sanciones sociales demuestra cómo las normas informales son esenciales para mantener la confianza y la cooperación en un entorno donde la interacción es clave. Estas normas no escritas funcionan como un sistema de justicia paralelo, donde la comunidad actúa como juez y parte, reforzando la idea de que la reputación y la confianza son fundamentales en estos entornos.

Entre las reglas no escritas más comunes se encuentran:

1. No robar botines: Cuando un equipo derrota a un jefe o completa una misión, se espera que los jugadores compartan las recompensas de manera justa. Los que no respetan esta norma son rápidamente marginados.

2. Ayudar a los novatos: En muchos MMORPG, existe una norma tácita que incentiva a los jugadores experimentados a guiar a los recién llegados. Esta práctica no solo fortalece la comunidad, sino que también crea un sentido de continuidad entre generaciones de jugadores.
3. Lealtad al gremio: Los jugadores que cambian de gremio con demasiada frecuencia, especialmente si lo hacen por razones egoístas, son vistos con desconfianza. La lealtad es una moneda de cambio valiosa en estos entornos.

### 3. El impacto de las normas en la comunidad

Estas normas no solo regulan el comportamiento, sino que también crean un sentido de identidad colectiva. Los jugadores que respetan las reglas no escritas son valorados y reconocidos, mientras que quienes las infringen enfrentan consecuencias sociales que pueden ir desde el aislamiento hasta la expulsión de sus gremios.

"En mi gremio, siempre tuvimos una regla: si alguien necesitaba algo, lo ayudábamos," comparte un jugador. Esta norma, aunque no estaba escrita en ningún lugar, se convirtió en un principio fundamental que fortaleció los lazos entre los miembros del grupo. Los jugadores que experimentan este tipo de comunidad desarrollan un fuerte sentido de pertenencia, lo que a su vez los motiva a contribuir al bienestar del grupo. Este sentido de pertenencia es crucial para la cohesión social, ya que, como señala Becker, las subculturas dependen de la adhesión a normas compartidas para mantener su integridad.

### 4. Conflictos y jerarquías: el lado oscuro del poder

Sin embargo, las normas no siempre se aplican de manera equitativa, y las dinámicas de poder pueden dar lugar a conflictos. Algunos líderes de gremios utilizan su posición para imponer reglas arbitrarias o para beneficiar a unos pocos en detrimento del grupo. Esto genera tensiones que, en algunos casos, pueden fragmentar la comunidad.

Un jugador recuerda cómo su gremio se dividió debido a un conflicto interno: "El líder comenzó a favorecer a un grupo pequeño, y el resto nos sentimos excluidos. Al

final, muchos dejamos el gremio para formar uno nuevo." Este tipo de situaciones resalta cómo, incluso en un entorno virtual, las relaciones de poder están cargadas de complejidad y, a menudo, reflejan los desafíos del liderazgo en el mundo real. Estos conflictos, aunque virtuales, tienen consecuencias emocionales reales para los jugadores, lo que subraya la importancia de las dinámicas sociales en los MMORPG.

#### 5. Grupos de poder entre facciones

En algunos MMORPG, las facciones representan una forma de organización aún más grande que los gremios. Estas facciones, que a menudo están en guerra entre sí, generan dinámicas de poder que trascienden los grupos individuales. Las alianzas y rivalidades entre facciones pueden durar meses o incluso años, y los jugadores que ocupan roles de liderazgo en estos contextos enfrentan una presión constante para mantener la cohesión y el éxito de su grupo.

"Ser líder de facción es como jugar ajedrez a gran escala," explica un jugador que ocupó este rol. "Tienes que anticiparte a los movimientos de tus enemigos, pero también asegurarte de que tus propios jugadores estén motivados y comprometidos." Este tipo de liderazgo estratégico no solo es desafiante, sino también altamente gratificante para quienes logran destacarse.

#### 6. El Código del Gremio

Los MMORPG no son solo juegos, sino microcosmos sociales donde las relaciones de poder y las normas no escritas desempeñan un papel crucial. Desde los gremios hasta las facciones, estas dinámicas reflejan la complejidad de las interacciones humanas, mostrando cómo incluso en un entorno virtual, los jugadores crean y mantienen sistemas de poder que son sorprendentemente similares a los del mundo real.

Howard Becker destaca que las subculturas desarrollan normas que, aunque no siempre son visibles desde fuera, son esenciales para su funcionamiento interno. En los MMORPG, estas normas son un recordatorio de que los juegos no son solo espacios de entretenimiento, sino también escenarios donde se negocian y se construyen las reglas

que rigen nuestras interacciones. Los grupos de poder en los MMORPG no solo reflejan las dinámicas del mundo físico, sino que también ofrecen un espacio para explorar nuevas formas de liderazgo, cooperación y comunidad.

## Misión 6: Estigmas (Racismo)

Los MMORPG, con su capacidad de reunir a jugadores de diferentes culturas, lenguas y realidades, podrían parecer espacios libres de prejuicios. Sin embargo, estos entornos virtuales también son reflejo de las dinámicas sociales del mundo físico. El estigma y el racismo, lejos de desaparecer en los mundos digitales, encuentran nuevas formas de manifestarse. A través de interacciones cotidianas, desde comentarios casuales hasta dinámicas de exclusión, los jugadores experimentan cómo las divisiones sociales del mundo real influyen en su vida virtual.

Erving Goffman, en su obra *Estigma: La identidad deteriorada*, argumenta que el estigma es una construcción social que afecta cómo las personas manejan y presentan su identidad en función de las expectativas del grupo dominante. En el contexto de los MMORPG, este análisis es crucial para entender cómo los jugadores, a menudo protegidos por el anonimato, perpetúan comportamientos excluyentes o discriminatorios.

### 1. El anonimato como doble filo

El anonimato que ofrecen los MMORPG puede ser una herramienta de liberación para algunos jugadores, permitiéndoles ser quienes realmente quieren ser. Sin embargo, también actúa como un escudo para quienes expresan prejuicios y actitudes racistas. Comentarios despectivos basados en el origen étnico o la nacionalidad de un jugador son más comunes de lo que podría esperarse. "En mi servidor, muchos menospreciaban a los jugadores de América Latina, diciendo que éramos pobres o que solo estábamos ahí para aprovechar los eventos gratuitos," relata un jugador mexicano. Este tipo de estigmatización crea barreras invisibles que limitan las oportunidades de integración para ciertos grupos.

Goffman señala que el estigma no solo afecta cómo una persona es percibida por los demás, sino también cómo se percibe a sí misma. En los MMORPG, esto se traduce en jugadores que ocultan su verdadera identidad cultural para evitar ser

discriminados. Un jugador argentino explica cómo evitaba revelar su país de origen: "Decía que era español porque sabía que, si decía que era de Argentina, me tratarían diferente."

## 2. El racismo dentro de las facciones y gremios

Las dinámicas de poder en los gremios y facciones también reflejan las tensiones raciales del mundo real. En algunos casos, los líderes prefieren reclutar jugadores de ciertas regiones o grupos lingüísticos, excluyendo a otros bajo la excusa de la eficiencia o la comunicación. "Los gremios más poderosos de mi servidor eran dominados por jugadores europeos, y si no hablabas su idioma o no te adaptabas a su estilo de juego, no te aceptaban," comenta un jugador chileno.

Estas exclusiones no siempre son explícitas. En muchas ocasiones, se disfrazan de decisiones estratégicas o administrativas, pero el impacto en los jugadores marginados es igual de profundo. Goffman describe cómo las normas dominantes en un grupo pueden reforzar las barreras de inclusión, incluso cuando estas no son formalmente establecidas.

## 3. La economía del juego y el estigma

La economía dentro de los MMORPG también se convierte en un terreno fértil para la perpetuación de estigmas raciales. Los precios de los objetos en el mercado del juego suelen fluctuar según la región, creando tensiones entre jugadores de diferentes orígenes. "Había un mercado negro donde los jugadores europeos compraban objetos más baratos de nosotros y luego los revendían por mucho más en sus regiones," explica un jugador latinoamericano. Este tipo de explotación económica refuerza las jerarquías dentro del juego, reflejando dinámicas de desigualdad global.

Oscar Lewis, con su concepto de "cultura de la pobreza," proporciona un marco útil para analizar cómo los jugadores de regiones menos favorecidas económicamente enfrentan estigmas en los MMORPG. Lewis argumenta que las condiciones materiales influyen en la forma en que las personas son percibidas y cómo se perciben a sí

mismas. En los MMORPG, esto se traduce en jugadores que son vistos como menos capaces o menos valiosos simplemente por su ubicación geográfica.

#### 4. El impacto en la identidad digital

El estigma no solo afecta la forma en que los jugadores interactúan con otros, sino también cómo construyen su identidad digital. Algunos jugadores optan por crear personajes que reflejan ideales ajenos a su realidad cultural, evitando cualquier conexión que pueda revelar su origen. Una jugadora trans de Argentina relata cómo su identidad de género y su nacionalidad la hicieron objeto de ataques constantes: "No solo cuestionaban mi género, sino que también usaban mi nacionalidad para invalidarme. Me decían que no tenía derecho a estar ahí."

Estas experiencias generan una desconexión entre el yo digital y el real, donde los jugadores sienten que deben adaptarse o encajar en los estándares dominantes para ser aceptados. Esto refuerza el análisis de Goffman sobre la gestión de la identidad, mostrando cómo los jugadores navegan entre el deseo de pertenencia y la necesidad de autenticidad.

#### 5. Resistencia y solidaridad en los mundos virtuales

A pesar de estas tensiones, los MMORPG también son espacios donde los jugadores pueden resistir y desafiar los estigmas. Muchos gremios y comunidades dentro del juego se organizan para crear entornos inclusivos, donde la diversidad es valorada y celebrada. "En mi gremio, teníamos jugadores de todas partes del mundo, y nuestra regla principal era el respeto," recuerda un jugador puertorriqueño. Estas iniciativas demuestran que, aunque los MMORPG reflejan las divisiones del mundo real, también ofrecen una oportunidad para construir un modelo alternativo de convivencia.

La solidaridad entre jugadores es una herramienta poderosa para enfrentar el racismo y los estigmas. Los gremios que promueven la inclusión no solo desafían las normas establecidas, sino que también ofrecen un refugio para quienes han sido

marginados en otros contextos. Estas experiencias positivas tienen un impacto duradero en los jugadores, fortaleciendo su confianza y su sentido de pertenencia.

## 6. Exclusión en el Chat Global

Los MMORPG, como cualquier entorno social, no están exentos de los estigmas y prejuicios que moldean nuestras interacciones en el mundo físico. Desde el racismo explícito hasta las exclusiones más sutiles, estos juegos reflejan cómo las dinámicas de poder y las jerarquías sociales influyen en nuestras relaciones. Sin embargo, también ofrecen un espacio para la resistencia, donde los jugadores pueden desafiar las normas y construir comunidades más inclusivas.

Erving Goffman y Oscar Lewis nos ayudan a comprender cómo el estigma y las desigualdades materiales se manifiestan en los MMORPG, mostrando que estos juegos no son solo entretenimiento, sino un espejo de las tensiones y posibilidades del mundo real. En última instancia, los MMORPG no solo son un reflejo de la sociedad, sino también un laboratorio donde podemos experimentar nuevas formas de convivencia y entender mejor las complejidades de la identidad y la interacción humana.

## **Misión 7: Otra oportunidad de vida**

Los MMORPG no solo son juegos; para muchos jugadores, representan una segunda oportunidad. Un espacio donde las reglas del mundo real se diluyen y emergen nuevas posibilidades: ser alguien más, comenzar de nuevo o alcanzar lo que parecía inalcanzable. En estos mundos digitales, los jugadores exploran facetas de sí mismos que en la vida cotidiana están limitadas por las circunstancias, los prejuicios o las expectativas sociales. Esta "otra oportunidad de vida" no solo es una escapatoria, sino una experiencia profundamente transformadora. Como señala Howard Becker, las subculturas ofrecen a sus miembros la posibilidad de redefinir sus roles y normas, creando espacios donde las limitaciones del mundo real pueden ser superadas. En los MMORPG, esta dinámica se manifiesta en la capacidad de los jugadores para reinventarse y encontrar un sentido de pertenencia en una comunidad que valora sus habilidades y contribuciones por encima de su identidad física o social.

Oscar Lewis, en su análisis de las subculturas empobrecidas, señala que las condiciones adversas muchas veces generan una búsqueda constante de alternativas que permitan escapar de esas limitaciones. En los MMORPG, esta búsqueda se traduce en una forma única de movilidad social digital, donde la habilidad y el esfuerzo tienen el potencial de redefinir el lugar de una persona en la comunidad virtual. Aquí, no importa el género, la edad, el estatus económico o la apariencia física; lo que importa es la contribución al mundo del juego.

### **1. Rehaciendo el yo**

Para muchos, los MMORPG ofrecen la posibilidad de recrearse desde cero. "En el juego, yo no era la persona con limitaciones físicas que todos veían afuera; era alguien fuerte, alguien capaz de enfrentar cualquier cosa", relata un jugador chileno. Este tipo de transformación refleja lo que Erving Goffman denomina "presentación del yo": en los MMORPG, los jugadores construyen una versión idealizada de sí mismos, proyectando fuerza, seguridad y habilidades que a menudo sienten que les faltan en la vida real.

Becker añade que, en las subculturas, los individuos adoptan roles que les permiten experimentar con nuevas identidades, algo que en los MMORPG se convierte en una herramienta poderosa para la autoexploración y el crecimiento personal.

Para otros, esta reinención no es solo un ejercicio de imaginación, sino una forma de desafiar el estigma que enfrentan fuera del juego. Una jugadora trans explica cómo su avatar femenino le permitió ser quien realmente era: "En el juego, no tenía que justificar mi identidad. Simplemente existía, y eso me dio una libertad que nunca había sentido." Este anonimato selectivo, combinado con la capacidad de elegir cómo presentarse, hace que los MMORPG sean un espacio único para explorar y afirmar identidades. Como sugiere Becker, las subculturas permiten a los individuos negociar su identidad en un contexto donde las normas dominantes no siempre aplican, lo que en los MMORPG se traduce en una oportunidad para ser quienes realmente son, sin miedo al rechazo o la discriminación.

## 2. La narrativa del progreso

Una de las razones por las que los MMORPG son tan atractivos es la narrativa del progreso que ofrecen. A diferencia del mundo real, donde los obstáculos pueden parecer insuperables, estos juegos están diseñados para recompensar el esfuerzo. Cada misión completada, cada enemigo derrotado y cada nivel alcanzado refuerzan la idea de que el trabajo duro tiene resultados tangibles. Becker señala que las subculturas suelen desarrollar sistemas de recompensa que refuerzan la participación y el compromiso de sus miembros, algo que en los MMORPG se manifiesta en la estructura de progresión del juego.

Un jugador recuerda cómo esta estructura lo motivó a replantearse su vida fuera del juego: "Pasé de ser alguien sin dirección a estudiar programación porque quería crear algo tan increíble como el mundo que exploraba." Este cambio no es inusual. Muchos jugadores encuentran en los MMORPG una fuente de inspiración que trasciende el juego, motivándolos a perseguir metas personales y profesionales. Como sugiere Becker, las subculturas no solo ofrecen un escape, sino también un marco de

referencia que puede influir en las decisiones y aspiraciones de sus miembros en el mundo real.

### 3. El refugio en tiempos difíciles

Para quienes enfrentan dificultades en la vida real, los MMORPG pueden convertirse en un refugio emocional. Un jugador relata cómo, durante un período de desempleo y problemas de salud, el juego le ofreció un escape necesario: "Era el único lugar donde sentía que tenía control. Allí, podía ser alguien que no estaba limitado por mi cuerpo." Estas experiencias reflejan cómo los MMORPG no solo entretienen, sino que también ofrecen un espacio para procesar y sobrellevar las adversidades.

Oscar Lewis describe cómo las subculturas generan patrones de adaptación que les permiten sobrevivir en contextos hostiles. En los MMORPG, estos patrones se manifiestan en la forma en que los jugadores construyen comunidades de apoyo, enfrentan desafíos juntos y encuentran sentido en logros que, aunque digitales, tienen un impacto emocional real.

### 4. Los peligros de la desconexión

Sin embargo, esta "otra oportunidad de vida" no está exenta de riesgos. La inmersión en los MMORPG puede llevar a algunos jugadores a desconectarse del mundo real, descuidando responsabilidades y relaciones. "Hubo momentos en los que el juego se convirtió en mi único enfoque", admite un jugador. "Era más fácil triunfar allí que enfrentar los problemas de mi vida diaria." Becker señala que las subculturas, aunque ofrecen un espacio de pertenencia, también pueden generar tensiones cuando las normas del grupo entran en conflicto con las del mundo exterior. En los MMORPG, esta tensión se manifiesta en la dificultad de equilibrar las identidades digitales y físicas.

Este fenómeno resalta las tensiones entre el yo digital y el yo real. Para algunos, el contraste entre lo que logran en el juego y lo que enfrentan fuera de él puede generar sentimientos de frustración o ansiedad. Erving Goffman señala que esta disonancia

entre identidades puede llevar a una gestión compleja de la identidad, donde los jugadores luchan por equilibrar las demandas de ambos mundos.

## 5. Redefiniendo las posibilidades

A pesar de los desafíos, los MMORPG siguen siendo una herramienta poderosa para la transformación personal. "Gracias al juego, descubrí que podía liderar, que podía ser alguien importante", comenta un líder de gremio. Este tipo de descubrimientos no solo enriquecen la experiencia dentro del juego, sino que también tienen implicaciones significativas en la vida real. Para muchos, la confianza, las habilidades sociales y la resiliencia que desarrollan en estos mundos digitales los preparan para enfrentar desafíos fuera de ellos. Becker destaca que las subculturas no solo ofrecen un escape, sino también un espacio para el desarrollo de habilidades y la construcción de identidades que pueden transferirse a otros contextos.

Los MMORPG también ofrecen un espacio para experimentar con roles y relaciones de manera segura. Una jugadora describe cómo, tras formar una relación sentimental dentro del juego, comenzó a replantearse sus propias expectativas y deseos: "Me di cuenta de que podía ser amada por quien realmente soy, incluso en un mundo donde las apariencias no importan." Como sugiere Becker, estas experiencias no solo transforman la forma en que los jugadores se ven a sí mismos, sino también cómo interactúan con los demás en el mundo real.

## 6. Renacer

Los MMORPG son mucho más que juegos: son escenarios donde los jugadores pueden explorar, aprender y transformarse. Como una segunda oportunidad de vida, ofrecen la posibilidad de superar las barreras que enfrentan en el mundo real, proporcionando un espacio para la autoexploración, la conexión social y el crecimiento personal. Oscar Lewis y Erving Goffman nos ayudan a entender cómo estos mundos virtuales reflejan y desafían las dinámicas sociales del mundo físico. En última instancia, los MMORPG son un recordatorio de que, incluso en un entorno digital, la búsqueda de significado,

identidad y pertenencia sigue siendo profundamente humana. A través de estos juegos, los jugadores encuentran no solo entretenimiento, sino también la oportunidad de ser, al menos por un momento, la mejor versión de sí mismos.

## Misión 8: El juego te jala a otra vida (¿adicción?)

Los MMORPG son más que simples juegos; son mundos paralelos que ofrecen a los jugadores la posibilidad de reinventarse, conectarse con otros y experimentar un sentido de logro que a menudo escasea en la vida cotidiana. Sin embargo, esta inmersión profunda puede convertirse en una dependencia emocional y psicológica, donde el juego deja de ser un pasatiempo para transformarse en una "otra vida" que compite con la realidad. Este capítulo explora cómo los MMORPG atraen y retienen a los jugadores, analizando las dinámicas sociales y emocionales que llevan a algunos a priorizar el mundo virtual sobre el real. A través de las teorías de Erving Goffman, Sherry Turkle y Oscar Lewis, examinaremos cómo estos juegos moldean identidades, reconfiguran prioridades y, en algunos casos, generan patrones de comportamiento que pueden ser interpretados como adicción.

### 1. El magnetismo del juego

Los MMORPG están diseñados para ser irresistibles. Con sistemas de recompensas variables, narrativas envolventes y una sensación constante de progreso, estos juegos crean un ciclo de *engagement* que puede ser difícil de romper. Como señala Howard Becker, las subculturas desarrollan sus propias normas y valores, y en los MMORPG, estas normas giran en torno a la dedicación y el compromiso con el juego. Un jugador relata: "El juego no tiene pausa. Siempre hay algo que hacer, un objetivo que alcanzar." Esta estructura perpetua no solo mantiene a los jugadores conectados, sino que también refuerza la idea de que desconectarse significa perder oportunidades.

Sherry Turkle ha destacado cómo los entornos digitales permiten a las personas experimentar con identidades y roles que les resultan más satisfactorios que los de su vida real. En los MMORPG, esta experimentación se combina con un sistema de recompensas que refuerza la sensación de logro, creando un círculo virtuoso (o vicioso, dependiendo de la perspectiva) que atrae a los jugadores a pasar cada vez más tiempo en el juego.

## 2. El atractivo del progreso constante

Uno de los elementos más seductores de los MMORPG es la narrativa de progreso. Cada nivel alcanzado, cada misión completada y cada mejora en el equipo genera una sensación de logro que puede ser adictiva. Como observa Oscar Lewis en su estudio de las subculturas de la pobreza, las personas en contextos de carencia a menudo buscan formas de obtener una sensación inmediata de control o éxito. En los MMORPG, esta dinámica se traduce en la búsqueda constante de logros dentro del juego, especialmente cuando el mundo real parece ofrecer pocas recompensas comparables.

Un jugador describe cómo el deseo de avanzar lo mantenía conectado durante horas: "No podía dejarlo. Siempre había algo más que hacer, algo que mejorar. Sentía que, si me desconectaba, estaba perdiendo tiempo." Este ciclo de recompensas genera lo que algunos expertos llaman "*engagement* compulsivo," donde los jugadores priorizan el juego sobre otras actividades importantes, como el trabajo, los estudios o las relaciones personales.

## 3. Las señales de la desconexión

A medida que los jugadores pasan más tiempo en los MMORPG, sus conexiones con el mundo real pueden debilitarse. Un líder de gremio relata cómo su rol dentro del juego comenzó a afectar su vida diaria: "Había noches en las que sacrificaba horas de sueño porque no podía dejar a mi equipo. Mis responsabilidades en el juego se sentían más importantes que las de la vida real." Este fenómeno, conocido como desplazamiento de prioridades, es una de las señales más claras de que el juego ha comenzado a jalar al jugador hacia otra vida.

Oscar Lewis también describe cómo las subculturas pueden crear sistemas de valores que chocan con las normas de la sociedad dominante. En los MMORPG, las normas del juego —como la lealtad al gremio o la importancia de cumplir con las tareas grupales— pueden llegar a ser más significativas para los jugadores que las obligaciones del mundo real.

#### 4. El impacto emocional y social

La inmersión prolongada en los MMORPG también tiene consecuencias emocionales. Muchos jugadores experimentan una desconexión emocional al regresar al mundo real, donde los logros son más difíciles de alcanzar y las interacciones sociales no son tan inmediatas ni satisfactorias. "Después de largas sesiones de juego, la realidad me parecía tediosa," confiesa un jugador. Este contraste puede generar sentimientos de insatisfacción e incluso depresión.

A nivel social, la adicción al juego puede aislar a los jugadores de sus relaciones fuera del entorno digital. "Mis amigos dejaron de invitarme porque siempre estaba jugando," comparte otro jugador. Sin embargo, este aislamiento no siempre es percibido como negativo por los jugadores, quienes a menudo encuentran en la comunidad del juego un sistema de apoyo que reemplaza las relaciones físicas.

#### 5. ¿Adicción o adaptación?

El debate sobre si los MMORPG pueden causar adicción sigue abierto. Algunos argumentan que la inmersión en el juego es una forma de adaptación a las tensiones del mundo real, una respuesta a la necesidad de encontrar propósito y conexión. "En el juego, sentía que tenía control, que podía alcanzar cosas que en la vida real parecían imposibles," explica un jugador que enfrentaba problemas económicos y de salud. Desde esta perspectiva, los MMORPG no son el problema, sino un síntoma de desafíos más profundos en la vida de los jugadores.

Erving Goffman sugiere que los entornos sociales tienen el poder de moldear el comportamiento y las prioridades de las personas. Sherry Turkle ha señalado que los entornos digitales pueden ofrecer un refugio para aquellos que se sienten marginados o incomprendidos en el mundo real. En los MMORPG, esto se traduce en una reconfiguración de la identidad y las relaciones, donde el jugador encuentra valor y reconocimiento que a menudo faltan en su entorno fuera del juego.

## 6. El equilibrio como clave

No todos los jugadores caen en la trampa de la adicción. Muchos logran mantener un equilibrio entre su vida digital y la real, utilizando los MMORPG como una herramienta de entretenimiento y conexión sin permitir que dominen sus vidas. "Jugar me ayuda a desconectar y relajarme, pero siempre me aseguro de cumplir con mis responsabilidades primero", comparte un jugador que ha encontrado formas de integrar el juego en su rutina sin que interfiera con otros aspectos de su vida.

Este equilibrio es fundamental para aprovechar los aspectos positivos de los MMORPG sin caer en sus riesgos. Los desarrolladores de juegos también han comenzado a implementar herramientas para ayudar a los jugadores a gestionar su tiempo, como recordatorios para tomar descansos o sistemas que limitan las recompensas después de sesiones prolongadas.

## 7. Debo logearme

Los MMORPG son mundos fascinantes que ofrecen una experiencia inmersiva, pero su capacidad para retener a los jugadores plantea preguntas importantes sobre los límites entre la inmersión saludable y la adicción. En este contexto, la preocupación por el uso excesivo de los videojuegos es cada vez más relevante. Como se menciona en el artículo de la BBC de Nick Dauk, existen casos documentados de jóvenes, como Cam Adair, que han llegado a un punto crítico en su vida debido a la adicción, al grado de abandonar estudios y trabajos y llegar a pensamientos suicidas. Esta problemática también ha sido analizada por neurocientíficos como Andrew Doan, quien la define como el uso excesivo de medios digitales para escapar del estrés cotidiano, un problema que se ha visto exacerbado por los confinamientos recientes. Estos casos nos obligan a analizar cómo el diseño de los juegos, tal como lo señalan expertos, puede moldear la identidad y las prioridades de los jugadores.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Dauk, N. (2021, 22 de noviembre). "Abandoné los estudios, fingí tener empleo y escribí una nota de suicidio": los riesgos de la adicción a los videojuegos. BBC News Mundo. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-59308032>.

A través de la lente de autores como Erving Goffman y Oscar Lewis, podemos proporcionar un marco para analizar no solo los riesgos de la dependencia, sino también las oportunidades que estos mundos ofrecen. En última instancia, la relación de cada jugador con el juego es única. Para algunos, es una fuente de conexión y propósito; para otros, un refugio que puede convertirse en una trampa. La clave está en reconocer los límites y en encontrar un equilibrio que permita disfrutar de los MMORPG sin que estos consuman la vida real. Los jugadores, al final del día, son quienes deciden cuánto espacio le darán a esta "otra vida" dentro de sus realidades cotidianas.

## **Misión 9: Barreras internacionales (Impacto físico al conocer a un jugador)**

Los MMORPG, al ser espacios globales, trascienden fronteras geográficas, culturales y sociales. En ellos, las interacciones no están limitadas por la proximidad física, permitiendo que personas de diferentes partes del mundo se conecten en una experiencia compartida. Sin embargo, cuando estas relaciones digitales intentan trasladarse al mundo físico, surgen barreras únicas que van desde los costos de los viajes hasta las diferencias culturales y las expectativas personales.

Erving Goffman, en su teoría sobre la interacción social, señala que las personas manejan sus presentaciones en función de los entornos en los que se encuentran y de los públicos con los que interactúan. Cuando las relaciones virtuales se trasladan a la realidad, los jugadores enfrentan un ajuste significativo, donde deben reconciliar el "yo" digital con el "yo" físico. Este proceso, aunque emocionante, puede ser desafiante y, en ocasiones, desilusionante.

### **1. El inicio de conexiones internacionales**

Las relaciones internacionales en los MMORPG comienzan con interacciones simples: una misión compartida, un intercambio en el mercado del juego o una conversación en el chat. "Conocí a mi novia en una mazmorra. Al principio solo éramos compañeros de equipo, pero las largas noches jugando juntos hicieron que nos acercáramos más," relata un jugador. Estas interacciones, aunque digitales, suelen ser profundamente humanas, impulsadas por intereses compartidos y la sensación de estar construyendo algo en conjunto.

Sin embargo, el anonimato y la distancia permiten que estas relaciones florezcan sin las restricciones habituales del mundo físico. Los prejuicios, las barreras lingüísticas y las diferencias culturales a menudo pasan a segundo plano, reemplazados por la afinidad que surge al trabajar hacia objetivos comunes. Este contexto idealizado puede hacer que las conexiones en el juego parezcan más puras y auténticas, al menos mientras permanecen en el ámbito digital.

## 2. El salto al mundo real

Cuando los jugadores deciden llevar sus relaciones al mundo físico, enfrentan una serie de desafíos logísticos y emocionales. El costo de los viajes internacionales, los trámites de visado y las diferencias horarias son solo algunas de las barreras prácticas. "Ahorré durante meses para poder visitar a alguien que conocí en el juego," comparte un jugador. "Fue emocionante, pero también aterrador. ¿Y si la conexión que teníamos no era la misma en persona?"

El primer encuentro físico suele estar cargado de expectativas. Goffman explica que, en cualquier interacción, las personas buscan manejar sus impresiones para alinearse con las expectativas del otro. En el contexto de los MMORPG, esto significa que los jugadores deben reconciliar la versión idealizada de sí mismos que han proyectado en el juego con la realidad. Esto no siempre es fácil, y algunos encuentros resultan en decepciones profundas cuando las expectativas no se cumplen.

## 3. Impactos emocionales y culturales

Además de los desafíos logísticos, las diferencias culturales pueden generar tensiones inesperadas. Un jugador relata cómo su pareja virtual, originaria de otro país, tenía valores y normas sociales que chocaban con los suyos: "Había cosas que nos parecían normales en el juego, pero en persona, nuestras diferencias culturales comenzaron a mostrarse." Estas diferencias no siempre son insuperables, pero requieren un esfuerzo consciente para construir un entendimiento mutuo.

Para otros, el encuentro físico puede ser una experiencia profundamente gratificante. "Cuando finalmente conocí a mi pareja en persona, fue como si el juego cobrara vida," comparte un jugador. "Habíamos compartido tanto en el mundo digital que, en muchos sentidos, ya nos conocíamos mejor que muchas parejas que solo han estado juntas físicamente." Estos encuentros exitosos destacan cómo las conexiones formadas en los MMORPG pueden ser tan significativas como las del mundo real.

#### 4. La disonancia entre el yo digital y el físico

Uno de los aspectos más desafiantes de trasladar una relación del juego al mundo físico es enfrentar la disonancia entre el yo digital y el físico. En el juego, los jugadores pueden elegir avatares que representan una versión idealizada de ellos mismos, mientras que en la vida real están limitados por sus cuerpos y contextos. "En el juego, yo era un guerrero fuerte y valiente. En persona, me preocupaba no estar a la altura de esa imagen," admite un jugador.

Goffman describe cómo las personas manejan esta tensión a través de la "impresión idealizada," intentando alinear su comportamiento real con las expectativas creadas previamente. Sin embargo, este proceso no siempre tiene éxito, y cuando las diferencias son demasiado grandes, puede haber un impacto emocional significativo en ambas partes.

#### 5. Barreras emocionales y aceptación

Otro desafío importante es la vulnerabilidad que surge al revelar aspectos más personales y físicos de uno mismo. Una jugadora trans relata cómo, tras años de mantener una relación virtual, decidió revelar su identidad de género a su pareja antes de encontrarse en persona: "Fue uno de los momentos más difíciles de mi vida, pero también uno de los más liberadores. En el juego, yo ya era quien quería ser, pero necesitaba que esa aceptación se trasladara al mundo real."

En este contexto, Oscar Lewis aporta una perspectiva valiosa sobre cómo las experiencias en comunidades marginadas pueden influir en las relaciones. La aceptación que los jugadores encuentran en los MMORPG puede ser un refugio frente al rechazo que enfrentan en el mundo físico, pero también puede crear una dependencia emocional que hace que cualquier rechazo en la transición al mundo real sea aún más doloroso.

#### 6. ¿Un puente o una brecha?

El impacto físico y emocional de conocer a alguien del juego en el mundo real depende en gran medida de las expectativas y de la preparación emocional de ambas partes. Para algunos, estos encuentros actúan como un puente, fortaleciendo la conexión y permitiéndoles construir una relación más sólida. Para otros, sin embargo, las diferencias entre el mundo digital y el físico pueden convertirse en una brecha insalvable.

"Cuando conocí a mi amigo del juego, me di cuenta de que teníamos menos en común de lo que pensaba", confiesa un jugador. "Aun así, no me arrepiento. Lo que compartimos en el juego siempre será especial." Este tipo de experiencias destacan cómo los MMORPG son capaces de crear relaciones significativas, pero también muestran que estas conexiones no siempre se traducen fácilmente al mundo real.

## 7. Del Chat al Encuentro

Los MMORPG ofrecen un espacio único para construir relaciones que trascienden las fronteras físicas y culturales, pero el traslado de estas conexiones al mundo real no está exento de desafíos. Desde las barreras logísticas hasta las diferencias culturales y las tensiones entre el yo digital y el físico, estos encuentros son complejos y emocionalmente intensos.

Erving Goffman y Oscar Lewis nos ayudan a entender cómo estas dinámicas reflejan las tensiones más amplias entre nuestras identidades en línea y fuera de línea. A pesar de las dificultades, los MMORPG siguen siendo un puente poderoso entre personas de todo el mundo, demostrando que, incluso en un entorno digital, las conexiones humanas pueden ser profundas, significativas y, en ocasiones, transformadoras.

## **DLC de Expansión (Reflexiones)**

Los MMORPGs han trascendido su propósito inicial como juegos, convirtiéndose en espacios donde se exploran algunas de las preguntas más fundamentales de la experiencia humana: ¿Quién soy? ¿Dónde pertenezco? ¿Qué puedo lograr? Estos mundos digitales, al permitirnos construir, explorar y conectar, nos recuerdan que la búsqueda de significado es una constante, tanto en lo real como en lo virtual.

La dualidad entre lo digital y lo físico, lejos de ser una división tajante, es una interacción constante que redefine nuestras nociones de comunidad y pertenencia. Los MMORPGs nos muestran que las fronteras entre estos mundos son más permeables de lo que parecen, y en esa permeabilidad reside su poder. Ofrecen un espejo donde los jugadores no solo se ven reflejados, sino también transformados. En esos mundos, las jerarquías pueden desdibujarse, las conexiones humanas pueden florecer y las identidades pueden expandirse más allá de los límites impuestos por las circunstancias de la vida cotidiana.

Dentro de un MMORPG, un jugador puede asumir un avatar que representa una versión idealizada, alternativa o completamente ficticia de sí mismo. Esta libertad para reinventarse no está sujeta a las limitaciones físicas, culturales o sociales del mundo real. Un individuo que en la vida cotidiana puede sentirse limitado por su entorno, puede transformarse en un líder carismático, un guerrero invencible o un mago sabio en el mundo virtual. Esta capacidad de explorar identidades alternativas no solo refleja la fluidez de la identidad en el siglo XXI, sino que también tiene repercusiones significativas en la percepción que una persona tiene de sí misma. Los MMORPGs actúan como espejos donde los jugadores no solo se ven reflejados, sino también transformados, desafiando las jerarquías y normas que rigen sus vidas fuera de línea.

Esta libertad para reinventarse no se limita a la identidad personal, sino que también se extiende a la creación de espacios seguros para el desarrollo humano. Los MMORPGs permiten el desarrollo humano como una extensión de este en un entorno más seguro, ofreciendo espacios que en la vida real podrían ser inaccesibles debido a limitaciones físicas, sociales, económicas o incluso biológicas. En estos mundos

digitales, un jugador con discapacidades físicas puede convertirse en un héroe, alguien con limitaciones económicas puede liderar un gremio próspero, y una persona socialmente tímida puede florecer como un comunicador carismático. Estos juegos no solo brindan oportunidades para superar barreras, sino que también ofrecen un espacio donde los individuos pueden explorar aspectos de sí mismos que de otra manera permanecerían ocultos. Sin embargo, surge una pregunta inevitable: ¿hasta qué punto estas experiencias virtuales pueden compensar las limitaciones del mundo real? Esta pregunta queda abierta para futuras investigaciones.

Más allá de ser un escape, los MMORPGs parecen replicar las necesidades humanas más fundamentales en un mundo paralelo. Los humanos parecen estar replicando sus necesidades físicas, sociales, culturales, de identidad, comerciales, e incluso emocionales (como amistades y matrimonios) en un mundo paralelo. Este fenómeno no solo refleja la esencia misma del ser humano, sino que también plantea preguntas sobre cómo estas experiencias virtuales están redefiniendo nuestras expectativas y comportamientos en el mundo real. ¿Estamos creando una nueva forma de humanidad, una que existe simultáneamente en lo físico y lo digital? Esta dualidad merece un análisis más profundo en futuros estudios.

Uno de los aspectos más fascinantes de esta replicación es la formación de lazos emocionales profundos. Los lazos de amistad, hermandad y romance que se forman en los MMORPGs parecen ser tan fuertes, o incluso más, que aquellos en el ámbito físico. Las conexiones que nacen en estos entornos virtuales a menudo se trasladan al mundo real, ofreciendo apoyo emocional, camaradería y, en algunos casos, relaciones duraderas. Estas conexiones no solo desafían las nociones tradicionales de amistad y amor, sino que también plantean preguntas sobre la naturaleza de las relaciones humanas en un mundo cada vez más digitalizado. ¿Cómo se comparan estas relaciones virtuales con las físicas en términos de profundidad y autenticidad? Esta es una cuestión que requiere mayor exploración.

Estas relaciones no existen en el vacío, sino que forman parte de una integración social y cultural más amplia. La integración social y cultural en los MMORPGs se vuelve

internacional, donde cada individuo aporta elementos de su propia cultura, creando un mosaico global de interacciones. Este fenómeno puede entenderse como un modelo similar a la gentrificación de una ciudad, donde diversas culturas chocan y se amoldan poco a poco hasta adaptarse. Comprender este proceso en los MMORPGs puede ofrecer insights valiosos sobre cómo se integran los extranjeros en ciudades como la Ciudad de México, donde la diversidad cultural es cada vez más prominente. Sin embargo, queda pendiente responder: ¿cómo se traducen estas dinámicas virtuales a contextos físicos? Estas experiencias no solo transforman las relaciones, sino que también tienen un impacto profundo en el aprendizaje y el desarrollo personal. El aprendizaje en un MMORPG desarrolla al individuo, permitiéndole conocer entornos sociales a los que le sería imposible ingresar debido a sus limitaciones socioculturales o económicas en la vida cotidiana. Estas experiencias pueden servir como catapulta para su inserción social y laboral, proporcionándole habilidades y confianza que trascienden el ámbito virtual. Aunque estas experiencias no conforman el 100% de su identidad, sí representan una parte significativa de su desarrollo personal. ¿Cómo pueden estas experiencias virtuales ser aprovechadas para mejorar las oportunidades en el mundo real? Esta es una línea de investigación prometedora para el futuro.

En última instancia, los MMORPGs son un recordatorio de nuestra capacidad para imaginar, construir y transformar, tanto nuestros mundos virtuales como nuestras realidades físicas. La relación entre estos dos mundos no es unidireccional; cada experiencia en el juego deja una huella en el jugador, una marca que trasciende lo digital para influir en cómo vive, cómo se conecta y cómo entiende su lugar en el mundo. Este viaje entre mundos, esta constante negociación de lo real y lo virtual, nos invita a reflexionar sobre la esencia de lo humano: la búsqueda de conexión, identidad y propósito.

Los MMORPGs no son solo juegos; son mundos vivos donde las personas exploran aspectos de sí mismas que quizás no se atreverían a revelar en la vida real. A través de la interacción, la colaboración y la competición, los jugadores descubren nuevas facetas de su identidad y desarrollan habilidades que trascienden el ámbito

virtual. En estos espacios, las jerarquías pueden desdibujarse, las conexiones humanas pueden florecer y las identidades pueden expandirse más allá de los límites impuestos por las circunstancias de la vida cotidiana. En última instancia, los MMORPGs ofrecen un espacio único para la experimentación y el crecimiento personal, desafiando nuestras nociones tradicionales de identidad y comunidad.

En este cruce de caminos entre lo digital y lo real, descubrimos que las historias que emergen de estos mundos no son meras fantasías, sino reflejos de nuestra lucha constante por definir quiénes somos, dónde pertenecemos y cómo nos conectamos con los demás en una sociedad en constante cambio. Los MMORPGs nos recuerdan que, al final, la vida, ya sea física o digital, es un escenario donde seguimos aprendiendo, creciendo y evolucionando.

Este viaje entre mundos, esta constante negociación de lo real y lo virtual, nos invita a reflexionar sobre la esencia de lo humano: la búsqueda de conexión, identidad y propósito. En los MMORPGs, encontramos no solo un juego, sino un terreno fértil para entendernos a nosotros mismos y a las sociedades que construimos, recordándonos que, al final, la vida, ya sea física o digital, es un escenario donde seguimos aprendiendo, creciendo, evolucionando y creando.

## El Boss Final (Conclusiones)

### Mazmorra 1: Identidades y Comunidades en los MMORPGs

En el vasto universo de los MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games), se despliega un espacio único donde las reglas del mundo físico ceden terreno a narrativas emergentes, identidades dinámicas y conexiones humanas inesperadas. Estos mundos virtuales no son simples espacios de ocio, sino complejas subculturas donde los jugadores negocian significados, forjan relaciones y exploran aspectos profundos de su humanidad. Este análisis, guiado por las perspectivas de los autores mencionados, arroja luz sobre las dimensiones sociológicas y culturales de esta fascinante forma de interacción humana. Donde las identidades son maleables y las normas se negocian en tiempo real, podríamos decir, siguiendo a Howard S. Becker que nos encontramos ante un mundo colectivo en estado puro, donde los jugadores, como aquellos músicos de jazz de sus estudios, improvisan sus roles pero siguen partituras sociales invisibles. Cada *servidor*<sup>8</sup> funciona como una escena con sus propias convenciones: los nuevos jugadores aprenden las reglas (desde la recolección de objetos, hasta el lenguaje del chat) mediante un proceso de socialización que Becker reconocería al instante, los veteranos actúan como maestros del arte, premiando a quienes adoptan las conductas esperadas y marginando a quienes rompen el frágil equilibrio, ya sea un jugador que sabotea misiones o uno que estafa oro virtual. Los grupos o clanes, esas hermandades digitales, operan como redes de cooperación creativa donde los roles se especializan (tanques, sanadores, magos, etc.) y la reputación se construye mediante actos repetidos de competencia y solidaridad, no muy distinto a cómo Becker analizó las carreras de los artistas en los círculos bohemios. Pero aquí, a diferencia del jazz, el escenario es infinito: economías virtuales replican el capitalismo real (con sus *farmeadores* de oro o servicios de renta para subir de nivel, en la base y los *streamers* famosos en la cima), las identidades se fragmentan

---

<sup>8</sup> Un servidor es un sistema informático central (computadora) que aloja el mundo del juego y permite que múltiples jugadores se conecten e interactúen en tiempo real. Es esencial para los MMORPG porque mantiene la persistencia del mundo virtual (24/7 hrs), almacenando el progreso, los personajes y el estado del juego para todos los usuarios.

(un tímido contable puede ser un líder carismático en el juego), y el conflicto surge cuando las expectativas chocan, como cuando un jugador casual es excluido de una raid élite, revelando las mismas dinámicas de exclusión que Becker documentó en los mundos del arte marginal. Al final, lo que parece un juego es en realidad un taller permanente de construcción social, donde las reglas son flexibles pero las consecuencias emocionales son palpables, y donde, como diría Becker, "la cultura no es algo que tienes, sino algo que haces". Píxel a píxel, tecleo a tecleo.

## Mazmorra 2: La Construcción de una Nueva Identidad

Desde el prisma de Erving Goffman, los MMORPGs son un escenario perfecto para observar cómo los jugadores gestionan sus identidades en función del contexto y de las expectativas del grupo. Estos mundos permiten a los jugadores asumir roles que trascienden las limitaciones del mundo físico. Un avatar puede ser una representación idealizada o una exploración de facetas de la personalidad que, en la vida real, estarían limitadas por las normas sociales o las circunstancias personales.

Para algunos jugadores, esta posibilidad representa una oportunidad de renacimiento. Como relata una jugadora transgénero, en el juego pudo ser aceptada como mujer, sin las barreras del estigma social. Goffman describe cómo las personas adaptan su "presentación del yo" a los entornos sociales en los que participan, y en los MMORPGs, esta adaptación es llevada a un nivel extremo, donde la apariencia, el género y la historia personal pueden reescribirse libremente.

Este proceso de creación de identidad tiene un impacto significativo en la autoestima y la percepción de uno mismo. Para muchos, liderar un gremio, superar desafíos grupales o simplemente ser parte de una comunidad valorada en el juego genera una sensación de logro y pertenencia que trasciende el entorno virtual, afectando positivamente su vida real.

### Mazmorra 3: Solidaridad y Exclusión

Howard S. Becker, en su análisis de las subculturas, argumenta que los grupos desarrollan sus propias normas y valores, muchas veces en contraste con la sociedad dominante. En los MMORPGs, las comunidades virtuales funcionan bajo códigos no escritos que fomentan la colaboración y el apoyo mutuo. Los gremios y facciones no solo son herramientas para alcanzar objetivos en el juego, sino microcosmos sociales donde se negocian relaciones de poder, se establecen jerarquías y se crean redes de apoyo.

Sin embargo, estas mismas dinámicas pueden ser terreno fértil para la exclusión y el estigma. Las diferencias culturales, económicas o lingüísticas a menudo generan tensiones dentro de la comunidad. Como señala Oscar Lewis en su análisis de la “cultura de la pobreza”, las desigualdades materiales y sociales se reproducen incluso en los mundos digitales. Los jugadores de regiones económicamente desfavorecidas a menudo enfrentan prejuicios y discriminación en los MMORPGs, destacando cómo estas plataformas reflejan, y a veces amplifican, las tensiones del mundo real.

No obstante, también hay espacio para la resistencia y la solidaridad. Muchos gremios promueven la inclusión y el respeto, creando espacios donde las diferencias se celebran en lugar de dividir. Estas comunidades inclusivas funcionan como redes de apoyo emocional, demostrando que los MMORPGs no son solo un reflejo de las jerarquías del mundo físico, sino también laboratorios donde los jugadores experimentan con nuevas formas de convivencia.

### Mazmorra 4: Adicción y Equilibrio

Los MMORPGs son profundamente inmersivos, ofreciendo a los jugadores una narrativa de progreso constante y un sentido de propósito que a menudo falta en el mundo físico. Este diseño puede ser un arma de doble filo. Para algunos, el juego se convierte en un refugio necesario; para otros, en una trampa que los desconecta de sus responsabilidades y relaciones reales.

Erving Goffman y Oscar Lewis ofrecen herramientas clave para entender esta dualidad. Goffman destaca cómo los jugadores gestionan sus roles en el juego frente a los de la vida real, mientras que Lewis nos recuerda cómo las condiciones sociales y económicas pueden influir en la forma en que las personas buscan escape o consuelo en estos mundos digitales. La inmersión en los MMORPGs no es inherentemente negativa; su impacto depende del equilibrio que los jugadores logren entre sus vidas digitales y físicas.

No es que los jugadores escapen del mundo real, sino que se sumergen en otro, con sus propias normas, jerarquías, estigmas y rituales; un mundo donde, como diría Erving Goffman “la presentación del yo se vuelve más deliberada, más compleja, pero también más reveladora”. Lo que a simple vista podría parecer ocio digital o entretenimiento ligero, es en realidad la formación de comunidades con códigos culturales propios, de alianzas que recuerdan a los grupos (clanes) descritas por Oscar Lewis en sus estudios de sobrevivencia urbana, y de prácticas que, desde la perspectiva de Becker, bien podrían entenderse como “desviaciones” organizadas: conductas que, fuera del contexto gamer, serían juzgadas como infantiles, improductivas o adictivas, pero que dentro del juego cobran sentido, valor y hasta respeto. Así, este análisis no busca moralizar ni patologizar la experiencia del videojuego masivo, sino comprenderla como un fenómeno cultural profundamente humano, donde se ensayan otras formas de ser, de convivir y de imaginar lo que podría ser una segunda oportunidad de vida.

#### Mazmorra 5: Barreras y Conexiones

Una de las características más fascinantes de los MMORPGs es su capacidad para conectar a personas de diferentes culturas y contextos. Estas relaciones trascienden las fronteras digitales y, en ocasiones, se trasladan al mundo real. Sin embargo, como explica Goffman, estas transiciones están marcadas por la tensión entre la identidad digital idealizada y la realidad física.

Los encuentros en persona entre jugadores revelan tanto el potencial transformador como los desafíos de estas conexiones. Desde el choque de

expectativas hasta las diferencias culturales, estas experiencias destacan cómo los MMORPGs son un espacio donde las identidades se negocian constantemente, tanto dentro como fuera del juego. En los MMORPGs. Se entra a vivir otra vida, las reglas del mundo físico ceden su poder frente a narrativas que brotan entre líneas de código y decisiones colectivas, identidades que se construyen con más libertad que en cualquier aula o barrio, y vínculos humanos que a menudo superan en intensidad y significado a los que se forjan cara a cara.

### Mazmorra 6: Impacto y Comunidad

A medida que los MMORPGs continúan evolucionando, también lo hace su impacto en las identidades y comunidades de los jugadores. Para algunos, estos juegos representan una segunda oportunidad de vida, un espacio para explorar quiénes son o quiénes quieren ser. Para otros, son un espejo que refleja las desigualdades y tensiones del mundo real, ofreciendo tanto desafíos como oportunidades.

Howard S. Becker, Erving Goffman y Oscar Lewis nos ayudan a comprender la complejidad de estos mundos digitales, mostrándonos que los MMORPGs no son solo plataformas de entretenimiento, sino escenarios donde las personas negocian identidad, comunidad y propósito.

### El Legado del Héroe: Implicaciones de los Mundos Virtuales

Más allá de las mazmorras y los clanes, el verdadero legado de los MMORPGs no reside en sus mecánicas de juego, sino en la profunda reconfiguración de lo que entendemos por identidad, comunidad y socialización. Lo que este trabajo ha desglosado capítulo a capítulo es una verdad fundamental de nuestra era: los mundos virtuales no son un escape de la realidad, sino un reflejo hiperbólico de la realidad, los juegos no solo copian el mundo real, sino que lo exageran. El *bullying* o en el liderazgo: en el juego, se ven de forma mucho más clara y directa, pareciera un laboratorio de experimentación de la realidad. Los juegos son como un lugar seguro donde puedes probar cosas sin las consecuencias del mundo real. Puedes explorar una identidad diferente, un rol de

liderazgo o un comportamiento sin que eso afecte la vida real. A nivel sociocultural, los MMORPGs se han convertido en espejos de nuestra propia sociedad, revelando y amplificando sus dinámicas más complejas. Este concepto ayuda a argumentar que los juegos no son perfectos. Aunque desaparecen las barreras del mundo real, a veces las desigualdades (como la pobreza) se ven reflejadas. Por ejemplo, un jugador sin dinero podría no tener acceso a equipo de alta calidad, lo que lo pondría en desventaja.

La fluidez de la identidad (Bauman) que se ensaya en estos entornos, donde un "yo" estático se vuelve maleable, prefigura una era donde las identidades son cada vez más fluidas y contextuales en el mundo físico quiero decir que se adapta y cambia según el entorno. En los MMORPGs, esto es evidente: un "yo" puede ser tímido en el mundo real, pero un líder en el juego. Esto nos enseña que la identidad no es una sola cosa, sino que es múltiple y flexible. La búsqueda de pertenencia en un clan (Becker) es un eco de la necesidad humana de encontrar tribus en una sociedad fragmentada. Este concepto se refiere a que la gente siempre busca pertenecer a un grupo. En el mundo real, esto podría ser una familia o un equipo deportivo. En el juego, es un clan o gremio. La gente se une para encontrar amigos, un propósito y sentirse parte de algo. Este trabajo argumenta que esta necesidad de pertenencia se satisface de forma muy fuerte en los MMORPGs.

Y la gestión deliberada de una identidad (Goffman) nos muestra cómo, incluso en el mundo real, cada vez somos más conscientes de la imagen que proyectamos en nuestras redes sociales y plataformas digitales. Es cómo actúas en una fiesta o en una entrevista de trabajo, nos presentamos de una forma específica para dar una buena impresión, en los juegos, esta "actuación" es mucho más obvia y consciente, porque puedes elegir tu nombre, tu género, tu ropa y tus acciones para ser exactamente cómo quieres que te vean. La implicación, es que los MMORPGs no son un pasatiempo; son una práctica social que moldea a sus participantes. Como hemos visto, estas experiencias influyen en la forma en que los jugadores se relacionan con sus familias, desarrollan habilidades de liderazgo y negocian el equilibrio entre sus vidas *online* y *offline*. Los juegos no solo te entretienen, sino que te dan habilidades de liderazgo, te

enseñan a trabajar en equipo y te conectan con personas. La inmersión, que algunos podrían juzgar como un signo de patología, es en realidad un síntoma de una búsqueda de propósito y de una "segunda oportunidad" para aquellos que, por diversas razones, no encontraron un lugar en el mundo físico. Los conflictos y las desigualdades que se replican en estos mundos (Lewis) nos recuerdan que, incluso en un espacio sin fronteras físicas, la condición humana y sus sesgos persisten.

En resumen, la pantalla es solo un portal. Lo que hay al otro lado es un vasto y complejo campo de estudio sobre la naturaleza de la conexión humana en el siglo XXI. Estos mundos virtuales no solo son un "qué", sino un "por qué" y un "cómo" que nos obliga a repensar nuestra propia existencia y las formas en que nos construimos, nos unimos y nos definimos en la era digital. Se trata del porqué los jugadores buscan lazos sociales y la construcción de un "yo" en estos entornos, y el cómo logran crear comunidades, jerarquías y culturas que, aunque no sean físicas, tienen un impacto palpable en sus vidas. Esta dinámica nos obliga a replantear nuestra propia existencia. La forma en que nos construimos, nos unimos y nos definimos ya no está limitada por el espacio físico o las normas sociales tradicionales. Ahora, cada uno de nosotros tiene la posibilidad de forjar, a través de la conexión digital, un camino único hacia la autoexpresión y la pertenencia.

Para finalizar, me gustaría plantear algunas preguntas abiertas con la esperanza de que futuros compañeros, afines a estas ideas, puedan retomar y profundizar en estas reflexiones. Estas preguntas no solo buscan explorar el impacto de los MMORPGs en la vida de los jugadores, sino también conectar estas experiencias virtuales con problemáticas sociales, económicas y culturales del mundo real. Al hacerlo, se abre la puerta a investigaciones que no solo sean académicamente relevantes, sino que también tengan implicaciones prácticas para el diseño de políticas públicas, la educación y la comprensión de las dinámicas sociales en un mundo cada vez más digitalizado.

## Preguntas abiertas para futuras investigaciones

1. ¿Cómo pueden las experiencias en los MMORPGs compensar las limitaciones del mundo real, especialmente en términos de desarrollo personal y social?
  - En un mundo donde las desigualdades económicas, sociales y físicas limitan el acceso a oportunidades, los MMORPGs ofrecen un espacio donde individuos marginados pueden desarrollar habilidades, construir redes sociales y explorar identidades que de otra manera serían inaccesibles. Sin embargo, ¿hasta qué punto estas experiencias virtuales pueden transformar las condiciones materiales y sociales de los jugadores en el mundo real? ¿Pueden los MMORPGs ser una herramienta para reducir brechas sociales, o simplemente actúan como un escape temporal que no aborda las raíces de estas desigualdades?
  
2. ¿De qué manera las relaciones virtuales (amistades, hermandades y romances) se comparan con las relaciones físicas en términos de profundidad y autenticidad?
  - En un contexto donde las relaciones humanas están cada vez más mediadas por la tecnología, los MMORPGs han demostrado ser espacios donde se forman lazos emocionales profundos y duraderos. Sin embargo, ¿cómo se comparan estas conexiones con las relaciones cara a cara en términos de intimidad, confianza y compromiso? ¿Estamos presenciando una redefinición de lo que significa "autenticidad" en las relaciones humanas, o estas conexiones virtuales son simplemente una extensión de nuestras necesidades sociales básicas, adaptadas a un mundo digital?
  
3. ¿Cómo pueden los procesos de integración social y cultural en los MMORPGs informar políticas de integración en contextos urbanos multiculturales?
  - En ciudades como la Ciudad de México, la llegada de migrantes y extranjeros ha generado tensiones sociales, económicas y culturales,

desde el desplazamiento de comunidades locales hasta la gentrificación y la transformación de identidades urbanas. Los MMORPGs, con su capacidad para integrar a personas de diversas culturas en un espacio compartido, ofrecen un modelo único de convivencia y adaptación. ¿Qué lecciones pueden extraerse de estos entornos virtuales para diseñar políticas públicas que fomenten la inclusión y reduzcan los conflictos en contextos urbanos multiculturales? ¿Cómo se pueden trasladar las dinámicas de colaboración y adaptación cultural de los MMORPGs a la vida real?

4. ¿Qué papel juegan los MMORPGs en el desarrollo de habilidades sociales y laborales, y cómo pueden estas experiencias ser aprovechadas para mejorar las oportunidades en el mundo real?
  - En un mercado laboral cada vez más competitivo y globalizado, las habilidades sociales, de liderazgo y de trabajo en equipo son esenciales. Los MMORPGs, con su énfasis en la colaboración, la estrategia y la comunicación, ofrecen un entorno donde los jugadores pueden desarrollar estas habilidades de manera práctica. Sin embargo, ¿cómo pueden estas experiencias ser reconocidas y validadas en el mundo laboral? ¿Podrían los MMORPGs convertirse en una herramienta educativa formal para preparar a las personas, especialmente a jóvenes y grupos marginados, para los desafíos del siglo XXI?
  
5. ¿Cómo impactan los MMORPGs en la construcción de identidades colectivas y en la percepción de pertenencia en un mundo globalizado?
  - En un contexto donde las identidades nacionales y culturales tradicionales están siendo desafiadas por la globalización, los MMORPGs ofrecen un espacio donde los individuos pueden experimentar con identidades fluidas y transnacionales. Sin embargo, ¿cómo afecta esta fluidez a la

cohesión social y a la construcción de comunidades en el mundo real?  
¿Estamos presenciando el surgimiento de nuevas formas de identidad colectiva que trascienden las fronteras físicas, o estas experiencias virtuales simplemente diluyen las identidades tradicionales sin ofrecer un reemplazo sólido?

## Bibliografía

- Bauman, Z. (2003). *Amor líquido: Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Fondo de Cultura Económica.
- Becker, H. S. (1963). *Outsiders: Studies in the Sociology of Deviance*. Free Press.
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of age in Second Life: An anthropologist explores the virtually human*. Princeton University Press.
- Bourdieu, P. (2007). *El sentido práctico*. Siglo XXI Editores.
- Goffman, E. (1959). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Amorrortu.
- Goffman, E. (1963). *Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity*. Prentice-Hall.
- Goffman, E. (1970). *Estigma: La identidad deteriorada*. Amorrortu.
- Lewis, O. (1966). *Los hijos de Sánchez: Autobiografía de una familia mexicana*. Random House.
- López Novelo, R. A. (Coord.). (2021). *Ocio y entretenimiento en el contexto digital*. Editorial Gedisa.
- Sáez A., H. E. (2008). *Cómo investigar y escribir en ciencias sociales*. Universidad Autónoma Metropolitana.
- Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. Simon & Schuster.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books.

- Turkle, S. (2017). *En defensa de la conversación: El poder de la conversación en la era digital*. Ático de los Libros.

#### Entrevistas.

- García Huerta, C. (2024). Entrevistas realizadas “Datos inéditos” investigación de campo:
  - Mariana Martínez (Ciudad de México, México).
  - Alfredo López (Ciudad de México, México).
  - Andrés Benítez (Buenos Aires, Argentina).
  - Cesar García Huerta (Ciudad de México, México).
  - Daniel López Zambudio (Daniela) (General Pico, Argentina).
  - Roberto Díaz (Aguas Buenas, Puerto Rico).
  - Roberto García (Ciudad de México, México).
  - Vicente Araya Sánchez (Santiago, Chile).

Referencias en línea, recuperado el 16 de mayo del 2025.

BBC News. (2020, 18 de febrero). *Crisis en Venezuela: los reyes del "farmedo", los jóvenes que se ganan la vida jugando a los videojuegos*. BBC News Mundo. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-51683440>

Dauk, N. (2021, 22 de noviembre). *“Abandoné los estudios, fingí tener empleo y escribí una nota de suicidio”: los riesgos de la adicción a los videojuegos*. BBC News Mundo. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-59308032>

Xataka. (2023, 27 de junio). *La edad dorada del MMORPG y Ultima Online: la revolución de nuestra forma de jugar*. <https://www.xataka.com/n/la-edad-dorada-del-mmorpg-y-ultima-online-la-revolucion-de-nuestra-forma-de-jugar>

Final Fantasy XIV Online. (2010). Square Enix. <https://na.finalfantasyxiv.com>

Shaiya. (2006). Fawkes Games. <https://fawkesgames.com/es/shaiya/>

The Elder Scrolls Online. (2014). ZeniMax Online Studios.  
<https://www.elderscrollsonline.com/en-us/home>

Throne and Liberty. (2023). NCSoft. <https://www.playthroneandliberty.com/es-es/>

World of Warcraft. (2004). Blizzard Entertainment.  
<https://worldofwarcraft.blizzard.com/es-es/>

## **Anexos**

## Entrevista a Mariana Martínez

Edad: 25 años

Ocupación: Estudiante

Ubicación: CDMX, México

Mi nombre es Mariana Martínez, tengo 25 años, soy estudiante y vivo en la CDMX. Mi vida cambió el día que fui a una convención de anime. Caminando por los pasillos, me crucé con un grupo de personas disfrazadas como personajes de un juego. Me fascinó su vestuario y no pude resistirme a preguntarles de qué juego se trataba. Ellos, entusiastas, me contaron sobre el MMORPG del cual provenían sus personajes. Intrigada, y aprovechando que mis amigos también estaban ahí, lo descargamos todos al regresar a casa. Así comenzó mi viaje en ese mundo virtual.

Dentro del juego, mi identidad era completamente diferente. En la vida real, me consideraba alguien tímida, de apariencia emo, y había sufrido bullying durante años. Sin embargo, en el juego, tenía el poder de decidir el destino de los demás jugadores. Me convertí en una bruja imponente, una líder que controlaba cada movimiento a mi alrededor. Mis habilidades de curación me daban el poder de salvar o dejar morir a otros, y eso me hacía sentir poderosa. Mi personaje atraía seguidores que incluso me daban obsequios, casi como si fueran “esclavos” virtuales. En ambos mundos, tenía una personalidad dominante, pero en el juego podía desplegar ese lado controlador sin reservas.

A medida que pasaba más tiempo en el juego, empecé a notar cómo mi vida virtual influía en la real. De repente, quería ser más social, más fuerte, como lo era mi personaje. Ese poder y seguridad se empezaron a filtrar en mi día a día. Prefería crear personajes femeninos y con habilidades mágicas, no sólo porque la magia parecía no tener límites, sino porque también traía ciertos beneficios en el juego. Otros jugadores me regalaban cosas y ayudaban más fácilmente a una hechicera atractiva.

Llegué a jugar tres horas diarias, lo cual, para mí, era mucho tiempo considerando que tiendo a aburrirme rápido. Pero los MMORPG no son como otros juegos; no puedes pausar una misión ni detener el tiempo, solo desconectarte, y eso dificultaba saber cuándo parar. Me absorbía tanto que dejaba mis tareas de lado, y muchas noches me iba a dormir sin haber terminado mis responsabilidades.

La inmersión que sentía al jugar me hacía desconectarme de la realidad. Recuerdo que, al entrar en el mundo virtual, la vida real se desvanecía, especialmente en lo social. Convivir con amigos dentro del juego era como transportarme a una época medieval, una salida de la rutina y del estrés. Cuando jugaba, mi mente se enfocaba exclusivamente en ese mundo; era como si todo lo demás dejara de existir.

Dentro de ese universo digital, también encontré amistades profundas. Algunos de esos amigos virtuales llegaron a serlo en la vida real, y conocerlos en persona fue impactante. Ver que todos éramos adolescentes normales, sin los avatares perfectos del juego, me hizo pensar en cómo el juego permite mostrar una versión de uno mismo sin las limitaciones físicas de la vida real. Incluso tuve un novio en el juego; lo conocí en una misión, y luego nos vimos en un evento de anime.

Comenzamos a jugar juntos y eventualmente nos convertimos en pareja dentro y fuera del juego. Sin embargo, cinco meses después, él me engañó con otra jugadora que había conocido en una convención. El dolor fue enorme, y ella incluso pidió que la comunidad me baneara, lo que finalmente me llevó a dejar de jugar.

Esa experiencia me hizo darme cuenta de cómo mis dos identidades, la real y la digital, podían entrar en conflicto. En el juego era fuerte, decidida, con amigos y admiradores. En la vida real, en cambio, me sentía limitada por mi apariencia y por las normas sociales que siempre me condicionaban. Al salir de largas sesiones de juego, regresaba a mi realidad sintiéndome triste. En el juego tenía amistades, apoyo, y podía defenderme; en la vida real, seguía siendo la chica tímida que no encontraba su lugar.

A lo largo del tiempo, el juego se convirtió en una herramienta de autoexploración. Logré cosas que en la vida real parecían imposibles. Sin embargo, también sentí frustración, pues mientras en el juego alcanzaba mis metas, en mi vida

diaria me sentía atrapada en las limitaciones. Este contraste me causaba ansiedad, porque descuidaba mis responsabilidades y la presión se acumulaba.

Mi personaje digital llegó a ser casi tan importante como mi “yo” real. En el juego, tenía relevancia y poder; en el mundo real, apenas comenzaba a encontrar mi voz. La comunidad de jugadores era un refugio, éramos adolescentes escapando de una realidad que a veces dolía. También había adultos que jugaban para desconectar de sus propias vidas. Todo marchaba bien hasta que mi relación y mis amistades en el juego se quebraron.

Con el tiempo, descubrí que las interacciones humanas en estos espacios digitales podían ser tan complejas y significativas como en la vida real. En mi último año en el juego, ya no jugaba tanto por las misiones o los logros, sino por las amistades. Nos reuníamos, conversábamos, y disfrutábamos del mundo que compartíamos. Al final, aprendí que todos buscamos una identidad que no siempre nos es posible expresar en el día a día, y en ese espacio virtual, logré ser quien realmente deseaba ser, al menos por un tiempo.

## Entrevista a Alfredo López

Edad: 38 años

Ubicación: Estado de México, México

Ocupación: Sistemas de soporte remoto

Me llamo Alfredo López, tengo 38 años y vivo en el Estado de México. Desde los 15 años, mi vida ha estado ligada a los MMORPG. Comencé en aquellos días cuando tenía tiempo libre y buscaba algo que me permitiera explorar mundos nuevos, conocer gente, y, sobre todo, divertirme. Me topé con servidores en Inglaterra, y lo que más me atrajo fue la trama, la historia detrás del juego. Era como vivir en un libro, uno en el que yo era el protagonista. Hoy, a mis 38 años, sigo jugando, aunque mi relación con esos mundos digitales ha evolucionado de formas que nunca imaginé.

Dentro del juego, soy una persona diferente. No hay barreras que me frenen, y eso me hace más desinhibido. Puedo hablar con cualquiera, sin el temor de ser juzgado o malinterpretado. Las personas que encuentro allí comparten mis mismas afinidades, y eso facilita las conversaciones. Es un contraste marcado con mi vida real, donde a veces el miedo al rechazo me impide acercarme a los demás, sobre todo cuando se trata de alguien que admiro o en situaciones sociales nuevas. Es como estar en la escuela otra vez, preocupado por cómo van a reaccionar los demás a cada palabra que digo.

A pesar de la diferencia entre mi identidad en el juego y en la vida real, no he notado que mi comportamiento fuera del juego haya cambiado. Tengo bien definidos mis roles en la vida y en el trabajo. No dejo que los pendientes del juego se filtren en otras áreas de mi vida. Entiendo que el tiempo y las personalidades de las personas varían según el contexto, y mi comportamiento se adapta a cada situación.

Siempre he preferido crear personajes mágicos, especialmente aquellos que se inclinan hacia el lado oscuro. La magia siempre me ha fascinado, desde que leía las crónicas de Dragonlance y me enamoré de un mago oscuro en particular. Ese fue el

primer personaje que creé, un mago del lado oscuro, y nunca me han atraído los personajes femeninos. Encuentro que la magia oscura es más entretenida, mientras que los magos de luz me parecen aburridos.

Mi rutina de juego ha variado a lo largo de los años, pero en mi juventud, dedicaba al menos dos horas diarias a jugar, y los fines de semana podían ser hasta cuatro horas. No permitía que esto interfiriera con mis responsabilidades. Siempre cumplía con mis deberes antes de encender la computadora. Prefería quedarme en casa jugando en lugar de salir a la calle. Durante el día, a veces jugaba básquet o fútbol, pero la noche pertenecía al mundo digital. Cada uno tenía su encanto, pero en el juego podía conocer gente de todo el mundo, personas con intereses más afines a los míos.

El juego me ofrece una forma de desconectarme de la realidad, casi como un hobby que te absorbe completamente. Sólo vuelvo a la realidad cuando alguna necesidad física me lo exige o cuando alguien en casa me llama. Es como leer un buen libro, te sumerges en ese mundo y te olvidas del resto. Y, al igual que leer, creo que es algo positivo para la salud mental; es una manera de liberar el estrés acumulado.

La diferencia entre mi vida social en el juego y fuera de él no es tan grande como podría parecer. En esencia, soy la misma persona, pero las actividades que realizo son distintas. En el juego, me siento más libre, más sincero en mis interacciones. Es como cuando jugaba ajedrez en la calle, siempre estaba dispuesto a enfrentarme a cualquiera que quisiera jugar, aunque supiera que probablemente nunca volvería a ver a esa persona. En el juego, ese espíritu permanece, y mis amistades allí son más sólidas que las de la vida real, en parte porque el contacto digital es más fácil de mantener que el físico. La mayoría de mis amigos reales se casaron y perdimos el contacto, mientras que en el juego, sigo en contacto con aquellos que comparten mis pasiones.

Con el tiempo, he notado que mi identidad digital ha influido en cómo interactúo en la vida real. Me he vuelto más seguro al hablar con otros, menos preocupado por las opiniones de los demás. Si alguien no me cae bien, simplemente sigo adelante, sabiendo que hay muchas otras personas con las que puedo conectar. En el juego, no importa tanto lo físico, lo que importa es la conexión que estableces con la gente.

Después de largas sesiones de juego, siempre me siento físicamente entumido, pero mentalmente relajado y satisfecho. Es una buena sensación, como si no solo hubiera jugado, sino también platicado y logrado algo significativo. Es un alivio poder desconectar de los problemas cotidianos y sumergirme en un mundo donde puedo ser yo mismo, sin las limitaciones de la vida real.

A pesar de las comparaciones que podría hacer entre mis logros digitales y reales, nunca he sentido frustración o ansiedad al respecto. Tengo claro dónde estoy y cuáles son las limitaciones de cada mundo. Entiendo que son cosas muy diferentes y las mantengo separadas en mi mente.

Para mí, mi personaje digital siempre ha sido una fuente de diversión, nada más. En el juego, me han dado roles de liderazgo, como comandante o líder, algo que no tengo en la vida real, donde no poseo títulos, pero sí la capacidad de guiar a otros. La diferencia es que en el juego tienes más control, mientras que en la vida real, la falta de conocimiento y la ambición de las personas generan intolerancia y conflictos.

La comunidad dentro del MMORPG es diversa, como en cualquier juego. Hay quienes buscan divertirse, otros que quieren ganar dinero real, y algunos que solo quieren llamar la atención. Pero también están aquellos que entran al juego para hacer amigos y disfrutar de la experiencia. Estas amistades son importantes porque el juego te obliga a trabajar en grupo para superar desafíos, y ahí es donde realmente valoras la compañía de los demás. Algunas personas incluso se casan en el juego, celebran bodas y compran anillos y vestidos virtuales, lo que demuestra lo significativa que puede ser esta experiencia para algunos.

Finalmente, mi participación en el juego ha cambiado mi visión sobre las relaciones humanas y la identidad. Ser más desinhibido en el juego me ha enseñado a ser menos aprensivo en la vida real. He aprendido a clasificar a las personas y a entender que no todos son lo que parecen, una lección valiosa que me ha permitido navegar tanto en el mundo digital como en el real con mayor confianza.

## Entrevista a Andrés Benítez

Edad: 28 años

Ocupación: Estudiante de sistemas

Ubicación: Gral. Pacheco, Provincia de Buenos Aires, Argentina

Recuerdo claramente el día en que mi primo me habló por primera vez de los MMORPG. Estaba en la secundaria, y mis tardes se dividían entre el estudio y pasar el rato con mis amigos. Fue él quien, junto a otro amigo en común, despertó mi curiosidad por esos juegos en línea que prometían un mundo alternativo, una realidad paralela donde podías ser quien quisieras ser. Me entregaron una computadora que nos dieron como estudiantes, y con ella, se abrió la puerta a un universo nuevo y fascinante.

Al principio, solo era un pasatiempo, algo que hacía para pasar el tiempo con ellos. Pero pronto me di cuenta de que el juego tenía un magnetismo propio, una forma de atraparme y hacerme olvidar del mundo real. Uno de los aspectos más atractivos era la posibilidad de comprar AP, la moneda del juego, directamente desde el móvil. Para nosotros, chicos sin ingresos propios, esto era una bendición, pues nos permitía invertir en el juego sin complicaciones.

Dentro de ese mundo digital, mi identidad comenzó a florecer de una manera que nunca había experimentado en la vida real. En mi día a día, era un chico tímido, reservado, alguien que prefería observar desde las sombras en lugar de participar activamente. Sin embargo, en el juego, todo eso cambiaba. Me convertía en una persona sociable, abierta, dispuesta a ayudar a mis compañeros y a forjar amistades que trascendían las fronteras virtuales. Fue así como, gracias a este juego, hice amigos que nunca hubiera imaginado tener. Uno de ellos incluso me invitó a Uruguay, un país que jamás había visitado antes. Pero, quizás lo más sorprendente fue conocer a mi novia a través del juego. Primero, conocí a su madre en el juego, y luego, como por arte de magia, ella apareció en mi vida. Si algo puedo decir con certeza es que este juego me dejó cosas buenas, cosas que jamás habría esperado.

Con el tiempo, noté cómo mi comportamiento fuera del juego también comenzaba a cambiar. El liderazgo que ejercía dentro del juego, organizando grupos y llevando a cabo misiones, comenzó a trasladarse a mi vida real. De repente, me encontraba tomando la iniciativa en situaciones cotidianas, algo que jamás hubiera hecho antes. Fue como un "click" en mi mente, una revelación que me ayudó a soltarme, a ser más extrovertido. Esto tuvo un impacto directo en mi trabajo; empecé en jardinería y, antes de darme cuenta, ya era supervisor. El juego, sin saberlo, había abierto puertas que no sabía que existían.

Cuando se trataba de elegir un personaje, siempre optaba por crear uno femenino. Había algo en la estética que me atraía, algo que me hacía sentir más conectado con el personaje. Además, prefería los guerreros porque, sinceramente, era la forma más eficiente de avanzar en el juego. Me gustaba alcanzar los objetivos rápidamente, y estos personajes me permitían hacerlo.

Durante esos años, pasaba fácilmente unas 8 horas diarias jugando. No trabajaba ni estudiaba, así que el tiempo no era un problema. Sin embargo, cuando empecé a trabajar, mi rutina cambió. El juego seguía siendo una parte importante de mi vida, pero ahora lo hacía después de cumplir con mis responsabilidades. Curiosamente, fue el juego lo que me inspiró a estudiar programación. La idea de crear un juego similar me motivó a adentrarme en ese mundo, y así, terminé eligiendo mi carrera.

El juego tenía una forma peculiar de hacerme olvidar de la realidad. Había ocasiones en las que me sumergía tanto en ese universo que el tiempo se desvanecía. Cuando levantaba la vista, ya era de noche, y había perdido la noción del tiempo. Esto solía suceder cuando estaba concentrado en llevar gente o en alguna misión que requería toda mi atención.

Mi vida social dentro y fuera del juego era un contraste marcado. Dentro del juego, era un líder nato, alguien que otros seguían y respetaban. Pero fuera de él, volvía a ser el chico tímido que siempre había sido. Era como si llevara dos máscaras, una para el mundo real y otra para el mundo virtual.

A lo largo del tiempo, forjé amistades dentro del juego que llegaron a ser tan importantes, o incluso más, que las de la vida real. Recuerdo a "Curo", un amigo que conocí en el juego, que vino a Argentina para visitarme. A veces, sentía que tenía más en común con mis amigos virtuales que con las personas que me rodeaban en el día a día. Compartíamos los mismos intereses, algo que no siempre encontraba en la vida real.

Sin embargo, no todo era color de rosa. Hubo momentos en los que la diferencia entre mi vida digital y la real me golpeó con fuerza. Me di cuenta de que había logrado muchas cosas en el juego, pero en la vida real, no tenía mucho que mostrar. Fue un golpe duro, una realidad que me obligó a reflexionar sobre el tiempo que invertía en el juego. Aunque me sentía bien jugando, empecé a cuestionarme si no podría estar haciendo algo más productivo con mi tiempo.

A pesar de todo, me gustaba ser alguien importante en el juego. Disfrutaba del reconocimiento, tanto dentro como fuera del gremio. Sin embargo, también me di cuenta de que destacar no era fácil, había muchos personajes y muchos jugadores, todos buscando su lugar bajo el sol.

La comunidad dentro del juego era un reflejo de la vida misma, con sus luces y sombras. Había gente muy amigable, dispuesta a ayudar, pero también estaban los que robaban cuentas o hacían cosas negativas. A pesar de eso, siempre sentí que era un lugar donde podía ser yo mismo, donde podía encontrar apoyo y camaradería.

Las amistades que forjé en el juego son algo que atesoro. Aunque no siempre mantenemos contacto, hay un aprecio genuino que persiste. Gracias a Shaiya, conocí a mi mujer, y eso es algo que siempre agradeceré.

Mi participación en el juego cambió mi perspectiva sobre las relaciones humanas y la identidad. Uno de los momentos más significativos fue cuando mi amigo "Curo" me confesó que era gay. Fue la primera vez que alguien me hablaba de esto de una manera tan personal, y me hizo darme cuenta de lo cerrado que había sido en ciertos aspectos. Su confianza en mí me ayudó a abrirme y a aceptar mejor a las

personas tal como son. Fue una lección que me llevó a crecer, tanto dentro como fuera del juego.

## Entrevista a César García

Edad: 36 años

Ocupación: Estudiante de Ciencias Sociales

Ubicación: Ciudad de México, México

Mi nombre es César García Huerta, tengo 36 años y vivo en la Ciudad de México. Soy estudiante de Ciencias Sociales, pero siento que mi verdadera escuela empezó en el mundo de los videojuegos, en los MMORPG, esos juegos de rol masivos en línea que me han acompañado desde que era niño. A veces me pregunto qué sería de mí sin esos juegos, sin esas horas invertidas en mundos virtuales, luchando, creando alianzas, creciendo como líder y como persona. Todo comenzó como una simple forma de entretenimiento, un escape, un juego, pero se convirtió en mucho más que eso: un espacio en el que encontré una parte esencial de mí mismo y, quizás más importante aún, un lugar donde pude conectar con mi padre.

Mi padre siempre fue un hombre de carácter fuerte, de esos que pocas veces muestran sus emociones, y eso complicaba mucho nuestra relación. Pero, de alguna manera, los videojuegos rompían esa barrera. Recuerdo que, cuando era niño, había pocos momentos en los que sentía que realmente conectábamos, y el tiempo que pasábamos jugando fue uno de esos momentos. Compartíamos logros y metas en el juego que, a su manera, se volvieron logros personales, compartidos, como si cada nivel superado, cada victoria obtenida, fuera un pedazo de entendimiento entre los dos. Durante esas horas juntos frente a la pantalla, él se abría un poco más, y yo encontraba el valor para hablarle de mis problemas, de mis miedos, de cosas que, de otra manera, jamás me habría atrevido a mencionar.

Con el tiempo, el juego se convirtió en una extensión de mi vida, en un espacio donde podía experimentar sin las limitaciones de la realidad. De niño era bastante sociable, pero conforme fui creciendo, la vida y sus expectativas comenzaron a rodearme de una especie de caparazón. Mi familia, especialmente mis padres, tenían

ciertas reglas sociales y expectativas de comportamiento que poco a poco fueron influyendo en mi forma de ser. Empecé a tener miedo al rechazo, a sentirme cohibido, a evitar ciertas expresiones de mí mismo. En los MMORPG, sin embargo, podía ser completamente libre. Ahí no importaba la apariencia, la edad o incluso el género. Todo lo que realmente contaba eran mis habilidades, mi capacidad para resolver problemas y, en el caso de mi gremio, mi liderazgo.

Al final, me convertí en el líder de un gremio. Era una responsabilidad, pero también un honor. Tomé decisiones, enfrenté conflictos, aprendí a escuchar y a tomar decisiones difíciles. Ser líder de un grupo en el juego me permitió asumir una autoridad que nunca me habría imaginado en la vida real. Tenía que lidiar con problemas de abuso, ayudar a los jugadores a encontrar su lugar, y delegar poder para mantener el orden. Estos momentos de responsabilidad moldearon mi carácter y me enseñaron habilidades que terminaron influyendo en mi vida real. Sin embargo, siempre sentí que llevaba dos personalidades: la del juego y la de la vida cotidiana. El César que lideraba un gremio de más de cien personas, que creaba reglas y resolvía conflictos, era alguien muy distinto al César que se movía en el mundo real.

En el juego, la comunidad también tenía sus propias reglas no escritas, como la condena al robo, algo que todos respetábamos como un principio básico. Robar en el juego no solo arruinaba la experiencia de otros, sino que significaba una traición a la confianza de la comunidad, algo que se castigaba duramente. Aunque cada uno podía ser quien quisiera, había códigos que eran sagrados, y eso me hacía reflexionar sobre los valores y las normas en la vida fuera del juego.

A lo largo de los años, el juego ha dejado su huella en mí. Aunque siempre he intentado separar mi vida real de mi vida en el juego, la realidad es que he aprendido muchísimo de mi experiencia como líder en un MMORPG. Es curioso, pero esa vida virtual me enseñó a relacionarme mejor con las personas en la vida cotidiana. Aprendí que, al final, todos buscamos lo mismo: experiencias, emociones, momentos que nos hagan sentir vivos. Y en el juego eso se vive de una manera intensa, a un ritmo acelerado, sin tantas barreras ni tantas dudas. Es como si asumiera otra identidad, una

versión distinta de mí, y eso, aunque sutil, ha tenido un impacto profundo en mi personalidad fuera del juego.

Mis personajes en el juego siempre son del tipo tanque, figuras fuertes y resistentes, que pueden soportar grandes desafíos. Creo que el personaje que uno elige dice mucho sobre quién es o quién desea ser, y en mi caso, el tanque representa esa fortaleza que aspiro a tener en la vida real. Aunque los MMORPG permiten crear cualquier tipo de personaje, me gusta sentir que tengo una misión, que puedo proteger a otros y enfrentar cualquier obstáculo que se presente. En el juego, es común tener relaciones virtuales; algunos jugadores incluso celebran bodas y se comprometen en eventos sociales dentro de ese mundo. Es un espacio donde todos pueden ser lo que quieran, incluso personas que en la vida real jamás se atreverían a mostrar esa parte de sí mismos. He conocido a jugadores que se hacen pasar por mujeres para recibir regalos de otros, regalos que luego venden para obtener ingresos. En algunos países, esto incluso se convierte en una forma de sustento económico.

Mi dedicación a los MMORPG es intensa. Dedico más de ocho horas al día cuando las circunstancias me lo permiten, y no puedo negar que hubo momentos en los que el juego llegó a interferir con mis responsabilidades académicas. Recuerdo épocas en las que mi desempeño en la escuela se vio afectado porque prefería pasar el tiempo jugando antes que cumplir con mis obligaciones. Sin embargo, siempre me aseguré de que mi independencia económica no estuviera en riesgo. Para mí, el juego es como una segunda vida, y cuando estoy dentro, es como si el mundo real se desvaneciera. Las reglas del juego se sienten tan naturales, tan lógicas, que cualquier interrupción desde el exterior puede ser frustrante.

Ser el líder de un gremio me ha dado una comunidad a la que pertenezco profundamente. Creo reglas, gestiono un equipo de más de cien personas y confío en mis subcomandantes para ayudarme a resolver problemas y a mantener el orden. Es extraño, pero a veces siento que tengo más confianza en ellos que en algunas personas de mi vida real. Las interacciones en el juego están basadas en el comportamiento y el respeto mutuo, algo que, en ocasiones, no encuentro con tanta claridad fuera de él. La

cercanía que he llegado a tener con algunos miembros de mi gremio es genuina; compartimos experiencias y apoyo en momentos difíciles, y a veces siento que esa autenticidad supera a algunas amistades de la vida real.

Sin embargo, cuando regreso a la vida real después de largas sesiones de juego, a menudo experimento un choque. La realidad se siente lenta, casi tediosa, en comparación con el ritmo acelerado de logros y aventuras en el juego. Incluso llegué a involucrarme en relaciones virtuales, lo cual generó ciertos conflictos con mi pareja en la vida real. El juego es un espacio donde puedo ser un líder, un personaje fuerte, alguien que toma decisiones y enfrenta desafíos, y a veces resulta difícil reconciliar esa parte de mí con el César estudiante de Ciencias Sociales en la Ciudad de México, que debe ceñirse a las normas y seguir el camino tradicional.

Esta vida digital también me ha mostrado otro aspecto de la identidad y las relaciones humanas. Dentro del juego, el anonimato permite a las personas expresarse de formas que en la vida real jamás considerarían. Esto me ha hecho reflexionar sobre el peso de la identidad digital y su impacto en las relaciones. A veces siento que el yo digital y el yo real son dos caras de la misma moneda, que reflejan diferentes aspectos de mi personalidad en contextos distintos. Y aunque ambos mundos parecen opuestos, cada uno ha dejado una huella profunda en quién soy.

He hecho amigos en el juego que considero cercanos, aunque no los comparo con los de la vida real. Aun así, el nivel de confianza que tengo con ellos es alto; compartimos experiencias, nos apoyamos en momentos difíciles y, aunque suene curioso, siento que hay una autenticidad en nuestra amistad que a veces no encuentro en otros lugares. Además, el anonimato digital permite a las personas expresarse de formas que en la vida real quizá nunca se atreverían.

Regresar al mundo real después de largas sesiones de juego no siempre es fácil. La realidad me parece más lenta y me frustra no poder alcanzar en ella los mismos logros que en el juego. Incluso llegué a tener relaciones virtuales, lo que generó tensiones con mi pareja real. De alguna manera, el juego crea un contraste tan intenso entre mi vida digital y mi vida física que a veces es difícil reconciliar ambas partes de mí.

Este viaje en el MMORPG me ha enseñado mucho sobre las relaciones humanas. He comprendido que, aunque la identidad física es lo primero que vemos en los demás, la identidad digital es igual de significativa. En el juego, he podido ser un líder, un amigo y, en ocasiones, alguien diferente a lo que puedo ser aquí afuera. Es una experiencia que ha cambiado mi visión de la identidad, mostrándome que nuestras limitaciones físicas son solo una parte de lo que somos.

## Entrevista a Daniela López Zambudio

Edad: 49 años

Ocupación: Trabajadora de tienda

Ubicación: General Pico, Argentina

Soy Daniela López Zambudio, tengo 49 años y vivo en General Pico, Argentina, donde trabajo en mi propia tienda. Llevo años siendo parte del fascinante mundo de los MMORPG, un tipo de videojuego en línea en el que creas un personaje, te adentra en un vasto mundo virtual y te relacionas con otras personas. Comencé a jugar porque, al tener un negocio propio y no siempre recibir muchos clientes, a menudo me encontraba sola. Además, como mujer trans, las amistades eran difíciles de construir en la vida real; Era complicado sentirme parte de un grupo. Así que, cuando descubrí estos juegos, vi que podía ser mucho más que una distracción. Encontré en ellos un espacio de expresión auténtica y, por primera vez, me sentí libre de ser quien realmente soy.

La vida cotidiana a menudo me recordaba las barreras que enfrentó. En Argentina, la cultura tiene una gran influencia del fútbol y la masculinidad, y no siempre es fácil que las personas comprendan lo que significa ser trans. En mi entorno, muchas veces debía adaptarme o pasar desapercibida. Sin embargo, en el juego era otra historia: ahí podía presentarme tal como me veo y como me siento. Escogía siempre un avatar femenino, y todos los demás jugadores me veían como una mujer, sin cuestionamientos ni prejuicios. En el juego, por fin era yo misma, sin esconderme.

Con el tiempo, descubrí que esta vida virtual comenzaba a moldear también mi forma de sentirme y de comportarme en el mundo real. En un ambiente donde el machismo es tan fuerte, no me era fácil expresarme como mujer, pero poco a poco, me di cuenta de que mi verdadera vida estaba en el juego. Allí podía ser reconocida y aceptada. Era algo sorprendente para mí; incluso tenía varios pretendientes y una aceptación que nunca había encontrado fuera de la pantalla. Esta sensación de libertad

y aceptación me hizo sentir que era posible ser feliz y amada, aunque fuera en un mundo.

Cuando creaba mis personajes, siempre elegía que fueran femeninas. No lo hacía por casualidad; Crear un personaje mujer me permitía ser la Daniela que siempre he sido por dentro. En el juego no se trataba de ser vista como una persona trans, simplemente era una mujer más, y esa normalidad era lo que me hacía sentir segura. Recibía atenciones y, en muchas ocasiones, hasta regalos, y pude permitirme crear vínculos sentimentales sin temor a jugo.

Dedico bastantes horas a este mundo virtual, alrededor de seis o siete al día. Por suerte, al tener la tienda en casa, me resulta sencillo conectarme en cualquier momento, aunque también me limita la cantidad de clientes. A veces, la intensidad de una batalla en el juego requería toda mi atención, y entonces descuidaba un poco el negocio. Esto, aunque me traía algunas dificultades económicas, me hacía sentir que cada hora en el juego valía la pena porque me daba algo que la realidad física no podía darme.

Mientras estoy jugando, la desconexión con el mundo real es casi total, pero no lo considero algo malo. En ese universo virtual, me siento libre, genuina y feliz. La diferencia entre mi vida social en el juego y en la realidad es muy clara. En la vida real, a menudo me sentí sola y desplazada, debido a los prejuicios que hay en mi entorno hacia la comunidad trans. Pero en el juego era distinto. Tenía amigos, novios y era tratada como una mujer sin cuestionamientos. Me convertí en un líder de grupo, alguien conocida y respetada, y eso me permitió ganar objetos y recompensas que podía vender para obtener algo de dinero. Esa pequeña popularidad me llenaba de orgullo y me hacía sentir relevante.

Los amigos que hice en el juego se volvieron personas muy importantes para mí, incluso más cercanas que las amistades que tengo fuera de él. Con ellos compartí confianzas, hablábamos por voz, y llegué a revelar que soy trans. La aceptación y confianza que me ofrecieron me sorprendieron, especialmente al ver que no necesitaba cambiar mi tono de voz; ellos me aceptaron tal cual era.

Pese a esto, no fue fácil tratar de llevar esas relaciones a la vida real. Llegué a tener conexiones sentimentales profundas con algunos jugadores, pero temía que, al conocerme en persona, me rechazaran. Anhelaba tener una pareja que me gustaría por quien realmente soy, pero siempre sentí una barrera. Recuerdo una ocasión en la que conocí a alguien en el juego con quien me entendía de maravilla. Cuando finalmente le confesó que soy trans, él se sintió engañado y reaccionó de manera agresiva. Fue doloroso, y comprendí que las barreras del mundo real son mucho más duras que en el mundo virtual.

Después de largas sesiones de juego, regresar a la realidad me hacía sentir una gran tristeza. La vida en el juego era más feliz y llena de aceptación. En el mundo real, la falta de comprensión y los prejuicios eran difíciles de soportar, y eso me generaba mucha ansiedad y frustración. El contraste entre lo que lograba en el juego y lo que vivía en mi vida diaria me afectaba. En ese mundo virtual, yo era alguien reconocida y valorada, una líder respetada en mi grupo, y mis decisiones importaban. En cambio, en la vida cotidiana, era una persona más, sin ese lugar especial.

La comunidad de jugadores era como una segunda familia para mí. Realizábamos actividades juntos todos los días, compartimos historias y experiencias, y había un sentido de pertenencia que me llenaba el alma. Las interacciones con otros jugadores eran, para mí, la esencia de la experiencia. Estar en uno de los gremios más poderosos del juego me hacía sentir que, por fin, pertenecía a algo importante y que los demás valoraban.

Todo esto cambió mi perspectiva sobre las relaciones humanas y mi propia identidad. En el juego, me sentí libre, fuerte y capaz de lograr cosas que jamás había imaginado. Allí, construí amistades y relaciones que, en muchos aspectos, han sido más significativas que muchas de mis relaciones en el mundo real. Encontré una versión de mí que nunca dejaré de querer: una Daniela segura de sí misma.

## Entrevista a Roberto Díaz

Edad: 31 años

Ocupación: Electricista

Ubicación: Aguas Buenas, Puerto Rico

Mi nombre es Roberto Díaz, tengo 31 años, y resido en Aguas Buenas, Puerto Rico. Mi vida transcurre entre las rutinas de mi trabajo como electricista y las inmersiones en mi pasatiempo favorito: los videojuegos en PC, con una devoción particular hacia los juegos MMORPG

Desde hace cuatro años, mantengo una relación sentimental con una mujer que vive en Argentina. Aunque nuestra relación se desarrolla en el ámbito virtual de un juego MMORPG, ha crecido en intensidad y profundidad con el paso del tiempo. Ella es una persona dulce, generosa, y de corazón noble. Juntos, pasamos largas horas en el juego, conversando y compartiendo nuestras vidas a través de nuestros avatares.

El MMORPG Sahiya Latino es más que un simple juego; es un vasto mundo de rol donde los jugadores asumen identidades a través de avatares y se sumergen en un entorno medieval tridimensional. La libertad que ofrece para explorar, luchar y socializar es uno de sus mayores atractivos. Aunque existen varios servidores que agrupan a jugadores de distintas regiones, yo me conecto al servidor destinado a América Latina, lo que convierte a este espacio en un mosaico socialmente diverso, donde confluyen jugadores de España, Argentina, México y muchos otros países de habla hispana.

Mi primer contacto con Sahiya Latino ocurrió cuando tenía 23 años. En busca de una experiencia diferente, me encontré con imágenes que captaron mi atención de inmediato: magos, guerreros, elfos, humanos, dragones y caballos, todos inmersos en un entorno medieval detallado y envolvente. La promesa de este mundo virtual me pareció irresistible, y sin dudarlo, descargué el juego.

Mi primer personaje era un guerrero musculoso, armado con un hacha que brillaba a la luz del sol virtual. Aparecí en un paisaje agreste, rodeado de árboles secos,

con un imponente castillo elevándose en el horizonte. El escenario, con sus montañas y un puente de piedra que cruzaba un profundo cañón, me envolvió de inmediato. No había avanzado mucho cuando una chica, con un avatar casi desnudo y musculoso, se me acercó. "¡Hola! ¿Necesitas ayuda?", me preguntó. Sin pensarlo dos veces, acepté su oferta, y juntos comenzamos a derrotar a los monstruos que se interponían en nuestro camino. En poco tiempo, otros dos jugadores se unieron a nuestra alianza, y así fue como inicié mi primera gran aventura en Sahiya.

Aquellos primeros días fueron un torbellino de emociones y descubrimientos. Nos sumergimos en largas sesiones de juego, explorando mazmorras, enfrentando a jefes poderosos, y compartiendo la experiencia con mis nuevos amigos virtuales. Poco a poco, el juego se fue integrando en mi rutina diaria, convirtiéndose en una parte esencial de mi vida. Tras cada jornada laboral, lo primero que hacía era conectarme, esperando reencontrarme con mis compañeros de aventuras.

El tiempo pasó, y con él, Sahiya Latino se transformó en algo más que un simple entretenimiento. Se convirtió en un refugio, un espacio donde podía ser más fuerte, más poderoso, y donde podía disfrutar de una vida llena de logros y satisfacciones que, en ocasiones, parecían eludir mi realidad cotidiana. Sin embargo, no todo era diversión y camaradería. A medida que me sumergía más en este mundo, comencé a descubrir un lado más oscuro y complejo de las relaciones virtuales.

Durante mi tiempo en Sahiya, conocí a muchas personas y, en el transcurso de mis aventuras, entablé siete relaciones amorosas dentro del juego. La primera fue con la chica que conocí aquel primer día. Juntos, crecimos y compartimos incontables momentos. Sin embargo, como en toda relación, no faltaron los problemas. Una situación en particular me marcó profundamente: después de meses de compartir aventuras, descubrí que la persona con la que había estado en una relación no era quien decía ser. Creía estar en una relación con una mujer, pero resultó ser un hombre que había ocultado su verdadera identidad por miedo a perderme.

Esta experiencia fue un despertar a la complejidad y fragilidad de las relaciones en el mundo virtual. Descubrí que muchas personas adoptan máscaras en el juego, no solo para obtener ventajas dentro del entorno digital, sino también para satisfacer necesidades emocionales y afectivas que no encuentran en su vida diaria. Con el tiempo, me di cuenta de que las emociones que sentíamos en Sahiya eran tan reales como las que experimentamos en el mundo físico, aunque envueltas en un velo de anonimato que nos permitía ser quienes quisiéramos ser.

De todas mis relaciones virtuales, la cuarta y última ha sido la más significativa. Ella tiene 42 años, es madre de dos hijos y lucha contra el cáncer. Con el paso del tiempo, nuestra relación se hizo más profunda, y a pesar de la distancia física, logramos mantener un vínculo fuerte y significativo. Hace un año, decidí dar un paso más y ahorré suficiente dinero para viajar a Argentina y conocerla en persona.

El día que llegué a Buenos Aires, estaba lleno de nervios. Sabía que sus padres no aprobaban nuestra relación, pero yo estaba decidido a demostrar que lo que sentíamos era real. Cuando toqué la puerta de su casa, fue su hijo quien me recibió. Dentro, ella me esperaba con una sonrisa cálida, rodeada de su familia. Fue un encuentro extraño, casi surrealista, pero ambos sabíamos que habíamos llegado hasta allí porque lo que compartíamos iba más allá de lo virtual.

Pasamos una semana juntos, explorando la ciudad, compartiendo comidas, y finalmente, nos besamos. No fue como lo había imaginado, pero fue suficiente para saber que lo que habíamos construido en el mundo virtual tenía un reflejo en la realidad.

Al regresar a Puerto Rico, nos despedimos con la esperanza de que, algún día, ella pudiera venir a visitarme. Nuestra relación sigue adelante, y aunque la distancia sigue siendo un desafío, ambos estamos comprometidos a seguir construyendo lo que hemos creado.

Reflexionando sobre mi experiencia en Sahiya Latino, he llegado a la conclusión de que este mundo virtual tiene la capacidad de crear lazos emocionales tan fuertes como los que se forman en la vida real. Sin embargo, también es un espacio donde las identidades se moldean y transforman, donde los roles de género se resignifican, y

donde las emociones se convierten en una moneda de cambio. A pesar de todo, lo que más me ha marcado es la capacidad de este mundo virtual para unir a personas de diferentes partes del mundo, permitiéndoles vivir experiencias compartidas que, aunque idealizadas, son profundamente humanas.

## Entrevista a Roberto García

Edad: 67 años

Ocupación: Trabajador en Mercados

Ubicación: Ciudad de México, México

Soy Roberto García, tengo 67 años y trabajo en los mercados de la Ciudad de México. Mi aventura con los videojuegos comenzó cuando estos salieron al mercado, atraído por la novedad que representaban en aquella época. La situación de inseguridad en esos años me llevó a buscar maneras de mantener a mi hijo en casa y, al mismo tiempo, disfrutar de tiempo juntos. Los videojuegos se convirtieron en una excelente herramienta para lograr esto, además de ser una forma efectiva de estrechar lazos familiares.

Mi interés por los MMORPG se despertó al observar a mi hijo jugando uno en su computadora. Me fascinó el concepto de un mundo en línea donde los personajes tienen diversas habilidades y se avanza en función del juego. Este entorno virtual ofrecía una oportunidad única para convivir con otras personas y experimentar una dinámica de progreso y estatus. Hubo noches en las que nos desvelábamos jugando juntos, lo cual consideraba una alternativa mucho más positiva que otras actividades que se podían realizar en la calle.

En el juego, noté que los personajes interactúan de manera muy similar a como lo hacen las personas en la vida real. La experiencia de ser víctima de un robo dentro del juego me hizo comprender que los comportamientos y vicios humanos se replican en el entorno digital. El estatus y la posición que uno puede alcanzar en el juego ofrecen un respeto y una influencia que son comparables a los que se experimentan en la vida real. Las incursiones y las interacciones con otros jugadores me brindaron una sensación de logro y satisfacción que valoraba mucho.

Aunque durante una época me enfocaba en mejorar mis habilidades y estrategias en el juego, siempre he mantenido una clara distinción entre la realidad y el

mundo digital. Este interés nunca afectó mis responsabilidades laborales ni mi vida personal. La experiencia del juego me permitió explorar nuevas formas de entretenimiento sin comprometer mis obligaciones diarias.

En cuanto a los personajes que prefiero crear, me inclino hacia los personajes mágicos, como los magos, porque me gusta tener un impacto significativo en el juego. Aunque también he probado otros tipos de personajes, siempre busco aquellos que puedan ofrecer una influencia notable dentro del entorno virtual.

Dedicaba varias horas a jugar cada semana, principalmente después del trabajo. A veces, solo entraba para socializar, mientras que en otras ocasiones pasaba toda la noche jugando. Esta rutina, sin embargo, nunca comprometió mis responsabilidades laborales. La capacidad de mantener un equilibrio entre mi tiempo de juego y mis obligaciones diarias fue fundamental.

Nunca me sentí completamente desconectado de la realidad al jugar, aunque sí experimentaba cierto desgaste al equipar a un personaje. En términos de mi vida social, me comportaba de manera similar tanto en el juego como en el mundo real. Sin embargo, dejar el juego fue un desafío debido a su naturaleza adictiva. Ahora, me dedico a estudiar y planificar mi carrera en herbolaria, lo cual siempre ha sido uno de mis objetivos principales.

No desarrollé grandes amistades en el juego, ya que esto habría requerido una dedicación de tiempo que no estaba dispuesto a comprometer. Preferí disfrutar del juego y evitar involucrarme en los problemas personales de otros jugadores. En el entorno del juego, noté que muchos jóvenes con problemas personales buscaban en el juego una forma de escape, lo que a menudo resultaba en manipulaciones y conflictos.

Mi identidad digital no afectó significativamente mis interacciones sociales en el mundo real. Siempre mantuve una separación clara entre mi persona y mi personaje. Aunque algunos jugadores transforman el juego en una fuente de ingresos, para mí siempre fue una forma de diversión y una manera de sentirme poderoso.

Al regresar a la vida real después de largas sesiones de juego, a veces me sentía frustrado por las derrotas y, en otras ocasiones, satisfecho por las victorias. Estos

sentimientos eran pasajeros y rápidamente volvía a mi rutina diaria. La valoración del juego, al igual que el bitcoin, depende de la aprobación de otros; si no se valora, pierde su significado.

Nunca experimenté sentimientos profundos de frustración o ansiedad al comparar mis logros digitales con los reales. Siempre he visto los logros en el juego como algo separado de los logros en la vida real. El gasto en el juego nunca se convirtió en mi prioridad, y aunque algunos jugadores gastan grandes sumas, siempre evité caer en esos extremos.

Observé que aquellos jugadores que gastaban mucho dinero en el juego a menudo eran reconocidos por su poder, pero cuando dejaban de gastar, su estatus cambiaba. Recibí algunos regalos en el juego, pero mantuve mi enfoque en mi familia y en la vida real. Mi prioridad siempre ha sido el bienestar de mis seres queridos.

Me siento bien tanto en mi vida real como en mi personaje digital. No percibo una diferencia significativa entre ambos, ya que soy consciente de mis capacidades y objetivos. Los videojuegos deben ser una forma de entretenimiento sana, y es esencial que los desarrolladores fomenten un equilibrio saludable entre el juego y la vida real.

La comunidad dentro del MMORPG es muy diversa, unida por el objetivo común de destacar y mejorar. He visto que muchos jugadores buscan en el juego una forma de realización que puede ser difícil de alcanzar en la vida real. Es crucial mantener el equilibrio y no perder de vista los objetivos reales, ya que el juego debe ser una actividad que enriquezca, no que agote o frustre.

Finalmente, después de desconectarme del mundo gamer, reflexiono sobre cómo mi perspectiva podría haber sido diferente si hubiera sido remunerado por jugar. Sin embargo, mi enfoque siempre ha sido mi bienestar personal y el tiempo con mi familia, asegurándome de que el entretenimiento no comprometiera lo que realmente valoro en mi vida.

## Entrevista a Vicente Araya Sánchez

Edad: 28 años

Ocupación: Desempleado

Ubicación: Santiago, Chile (Providencia, Avenida Los Leones)

Mi nombre es Vicente Araya Sánchez, tengo 28 años y vivo en Providencia, Santiago de Chile, sobre la Avenida Los Leones. Actualmente estoy desempleado, y eso tiene mucho que ver con mi salud, ya que padezco de diabetes y otras complicaciones que dificultan el llevar una vida laboral estable. Fue justamente esta situación la que me empujó a entrar al mundo de los MMORPG.

Todo comenzó hace varios años, cuando mi familia decidió que era mejor que permaneciera en casa debido a mi condición. Así fue como descubrí los juegos en línea y, en ellos, un escape. Los MMORPG se convirtieron en mi refugio, en una forma de conectar con otras personas sin las limitaciones físicas que la vida real me impone. Empecé a hacer amigos y a explorar un mundo donde, por primera vez en mucho tiempo, podía sentirme libre.

En el juego, mi identidad cambia completamente. Allí, no soy el “chico frágil” que todos ven fuera de la pantalla. Me convierto en alguien fuerte, en un personaje que proyecta salud y confianza, algo que siempre he deseado. Mi personaje me permite ser esa versión de mí que en la vida real parece inalcanzable, y esa libertad me da una fuerza especial. Me hace sentir que puedo enfrentar cualquier desafío sin preocuparme de mis limitaciones físicas.

Con el tiempo, descubrí que el juego también influía en mi vida real. A medida que interactuaba con otros jugadores, fui ganando confianza, y esa seguridad comenzó a filtrarse en mis relaciones fuera del juego. Antes, solía sentirme muy aislado, pero el apoyo y las amistades que he hecho dentro del juego me han ayudado a abrirme más, incluso en la vida diaria.

Normalmente, prefiero crear personajes fuertes y valientes, cualidades que desearía tener en la realidad. Estos personajes me permiten vivir sin barreras, y durante las seis a ocho horas que juego al día, puedo olvidarme de mis problemas de salud. Mis padres me apoyan mucho, y gracias a ellos puedo dedicarme a esta actividad que, para mí, significa mucho más que solo entretenimiento: es un espacio de crecimiento y de conexión.

Durante los eventos importantes del juego, o en las batallas, me desconecto completamente de la realidad. Es en esos momentos cuando me permito soñar con una vida sin enfermedades, una vida donde todo es posible. Es curioso, pero en el juego tengo una vida social mucho más activa que en el mundo real. Tengo amigos, conexiones sólidas e incluso he formado una relación con alguien que comprende mis limitaciones físicas. Dentro del juego, me siento valorado y reconocido; fuera de él, mi vida social es limitada, pero el juego me da esa satisfacción que, de otro modo, no podría experimentar.

Mis amigos del juego han pasado a ser como una familia para mí. Ellos saben de mi situación, me apoyan en los momentos difíciles y siempre están ahí cuando los necesito. Con el tiempo, he dejado de sentir que la “realidad” está aquí afuera. Para mí, el juego se ha convertido en un espacio de verdad, un lugar donde soy alguien con propósito y donde mis relaciones son tan genuinas como las que podría tener en la vida física.

Volver al mundo real después de largas sesiones de juego es una experiencia agri dulce. Siento una mezcla de tristeza y nostalgia, ya que en el juego mi vida es libre, emocionante, y llena de amigos. Al regresar, recuerdo las barreras que enfrento, y eso a veces me causa frustración, especialmente cuando comparo mis logros en el juego con los que puedo alcanzar en la vida real.

Mi personaje digital se ha vuelto una extensión de quien realmente soy. Gracias a él, he conocido el valor de la amistad, el trabajo en equipo y el apoyo mutuo. La comunidad del juego es unida y solidaria; todos sabemos que, de alguna forma, estamos buscando escapar y encontrar una conexión genuina. Gracias a las

interacciones en el juego, he aprendido a ver las relaciones humanas de una forma distinta. Me he dado cuenta de que nuestra identidad no depende de nuestras limitaciones físicas, y he aprendido a valorar relaciones construidas desde la comprensión y la conexión auténtica, sin depender de lo físico.

Al final, este juego me ha permitido explorar nuevas versiones de mí mismo y entender que, aunque mi cuerpo tenga límites, mi espíritu sigue siendo libre.

## **Resumen capitulado: "Outsiders" de Howard S. Becker**

Becker, H. S. (2009). *Outsiders: hacia una sociología de la desviación*. Ciudad de México: Siglo XXI Editores.

"Outsiders" (1963) de Howard S. Becker es una obra clásica de la sociología que explora el concepto de la desviación social a través de su estudio de subculturas. Becker propone que la desviación no es una característica inherente de ciertos comportamientos, sino una etiqueta que la sociedad coloca sobre ciertos grupos o individuos. Becker se centra en la idea de que lo que consideramos "desviado" o "normal" es el resultado de una construcción social y del proceso de etiquetado, explorando este fenómeno a través de dos subculturas: los músicos de jazz y los usuarios de marihuana.

### Resumen Capitulado

#### Capítulo 1:

La desviación como construcción social Becker comienza su libro con una tesis clave: la desviación es un producto de la interacción social. Las normas sociales son establecidas por grupos de poder que definen qué comportamientos son aceptables o no, y aquellos que violan esas normas son etiquetados como "desviados". Sin embargo, el comportamiento en sí mismo no es intrínsecamente malo o problemático; es la reacción de la sociedad lo que lo convierte en desviado. Becker rechaza la visión tradicional de la desviación como una falla moral o psicológica, argumentando que la desviación es el resultado de conflictos entre normas sociales y subculturas específicas.

#### Capítulo 2:

El proceso de etiquetado En este capítulo, Becker introduce la teoría del etiquetado, una de las contribuciones más significativas de su obra. La teoría sugiere que cuando a una

persona se le asigna la etiqueta de "desviado", esta etiqueta puede influir en su identidad y en cómo otros lo perciben. Las personas etiquetadas como desviadas suelen ser marginadas y, en muchos casos, terminan cumpliendo las expectativas de la etiqueta. Por ejemplo, un joven que es etiquetado como delincuente puede asumir esa identidad y seguir comportándose de acuerdo con las expectativas sociales de ese rol.

### Capítulo 3:

Subculturas desviadas. Los músicos de jazz Becker utiliza el caso de los músicos de jazz como un ejemplo de subcultura desviada. Describe cómo estos músicos, aunque altamente respetados por su talento, eran vistos por la sociedad como fuera de la norma por sus hábitos de vida poco convencionales, incluyendo el consumo de drogas. Becker señala que la vida nocturna, la improvisación musical y la bohemia de los músicos de jazz eran conductas que no se ajustaban a las normas sociales convencionales, lo que los convertía en "outsiders". Para ellos, sin embargo, estas prácticas eran parte normal de su estilo de vida, lo que demuestra que la desviación es relativa y depende de quién establece las normas.

### Capítulo 4:

Usuarios de marihuana Otro grupo de estudio de Becker son los usuarios de marihuana. En este capítulo, describe cómo el consumo de esta droga era etiquetado como un comportamiento desviado por la sociedad, pero dentro de ciertas subculturas, el uso de marihuana era aceptado e incluso promovido. Becker enfatiza que el proceso de convertirse en un usuario de marihuana no se trata solo de experimentar los efectos de la droga, sino de aprender a interpretarlos y disfrutarlos en un contexto social. La desviación, por tanto, es el resultado de un proceso social y de aprendizaje, no solo de la acción en sí.

### Capítulo 5:

Carretera hacia la desviación Becker describe cómo el desviado comienza a alejarse más de la sociedad convencional a medida que se integra más en una subcultura alternativa. Este proceso no ocurre de golpe, sino que es una serie de pasos que llevan al individuo a identificarse más con su grupo de pares que con las normas sociales más amplias. Los desviados se agrupan y forman sus propias comunidades, donde las normas y los valores difieren de la sociedad dominante. Esto crea un círculo en el que la desviación se refuerza y se perpetúa.

#### Conclusión:

En "Outsiders", Howard Becker nos ofrece una perspectiva innovadora sobre la desviación, desafiando las concepciones tradicionales de lo que significa ser desviado. La desviación no es una cualidad inherente de ciertos comportamientos, sino un juicio moral que la sociedad impone sobre aquellos que no cumplen con sus expectativas normativas. En otras palabras, ser "outsider" no es algo que defina a una persona desde el principio, sino el resultado de un proceso de interacción social, etiquetado y exclusión.

La teoría del etiquetado que desarrolla Becker es uno de los elementos más importantes de su trabajo. Sostiene que la sociedad juega un papel clave en la creación de desviados al aplicar etiquetas que no solo afectan la percepción externa de una persona, sino también su autoimagen. Al ser etiquetados, los individuos pueden comenzar a verse a sí mismos de manera diferente y comportarse en consecuencia, adoptando los comportamientos que se esperan de ellos como "desviados". Este proceso de etiquetado y respuesta refuerza las divisiones sociales y perpetúa la marginación.

Becker también nos muestra cómo las subculturas (músicos de jazz y los usuarios de marihuana) desarrollan sus propios sistemas de normas y valores que son diferentes a los de la sociedad dominante. Dentro de estas subculturas, comportamientos que son vistos como desviados desde el exterior son, en realidad,

parte del orden social normal. Esto ilustra cómo la desviación es siempre relativa y contextual.

En resumen, "Outsiders" de Howard Becker nos lleva a reconsiderar la naturaleza de la desviación social, sugiriendo que es más un reflejo de las normas sociales y del poder de ciertos grupos que una cuestión de moralidad inherente. Becker nos invita a cuestionar las etiquetas que asignamos y a entender cómo la desviación es un proceso de construcción social.

## **Resumen capitulado: "Estigma: La identidad deteriorada" de Erving Goffman**

Goffman, E. (1963). Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity. Prentice-Hall.

Erving Goffman explora en este clásico de la sociología cómo las sociedades etiquetan y estigmatizan a ciertas personas, y cómo estas etiquetas afectan la identidad y las interacciones sociales de los individuos. A través de ejemplos y análisis, Goffman revela las complejidades de la "gestión de la identidad" y el impacto de los estigmas en la vida diaria.

### Capítulo 1: Conceptos de Estigma

Goffman introduce el concepto de estigma, definiéndolo como un atributo profundamente desacreditador que convierte a una persona en alguien "menos válido" socialmente. Diferencia entre tres tipos principales de estigmas:

1. Estigmas físicos: Deficiencias corporales.
2. Estigmas de carácter: Atribuidos a comportamientos inmorales o desviados (adicciones, problemas de salud mental, etc.).
3. Estigmas de grupo: Estigmatización por pertenencia a una raza, religión o grupo étnico.

Este capítulo establece la base para entender cómo ciertos atributos son socialmente construidos como problemáticos.

### Capítulo 2: Identidad Social y Personal

Aquí se profundiza en cómo la identidad se forma a partir de la interacción entre las expectativas sociales y la percepción de uno mismo. Goffman distingue entre:

- Identidad social virtual: Lo que los otros esperan de una persona.
- Identidad social real: Lo que esa persona realmente es.

El estigma emerge cuando la identidad real no coincide con la identidad virtual, generando un "fallo" en las expectativas sociales.

### Capítulo 3: La Gestión del Estigma

Goffman describe las estrategias que los individuos utilizan para manejar sus identidades estigmatizadas. Estas incluyen:

- Encubrimiento: Esconder el estigma para evitar rechazo.
- Divulgación controlada: Revelar el estigma solo en contextos seguros.
- Compensación: Sobresalir en otras áreas para contrarrestar el estigma.

La gestión del estigma implica un esfuerzo constante por navegar las interacciones sociales sin ser rechazado.

### Capítulo 4: La Vida en los Márgenes

Este capítulo trata sobre las comunidades que comparten un estigma común. Goffman explora cómo estos grupos desarrollan culturas propias donde los estigmas son normalizados o reinterpretados. Las personas estigmatizadas encuentran refugio en estos grupos, pero al mismo tiempo se ven excluidas del resto de la sociedad.

### Capítulo 5: Relaciones entre Normalidad y Desviación

Goffman examina la interacción entre las personas "normales" y las personas estigmatizadas, demostrando cómo los estereotipos generan tensión en las relaciones sociales. Las personas estigmatizadas aprenden a interpretar las actitudes de los demás y a anticipar reacciones negativas, lo que incrementa su ansiedad social.

### Conclusión y Análisis desde la Identidad Cultural

Goffman concluye que el estigma no es solo una característica intrínseca del individuo, sino una construcción social que refleja los valores y expectativas dominantes en una cultura. Su análisis muestra cómo las identidades se gestionan en función de la aceptación social, revelando la dependencia de los individuos en la mirada del otro para validar su identidad.

Conclusión:

Desde una perspectiva de identidad cultural, el libro tiene un impacto profundo al demostrar cómo la pertenencia a un grupo étnico, religioso o minoritario puede ser fuente de estigmatización, afectando la forma en que las personas construyen su identidad. La noción de que ciertos grupos son inherentemente inferiores se mantiene por estructuras de poder y normas sociales que perpetúan exclusión y discriminación.

El análisis de Goffman es especialmente relevante en un contexto contemporáneo de globalización y multiculturalidad, donde las identidades están en constante renegociación. En sociedades donde la diversidad está presente, pero el prejuicio persiste, las personas deben manejar identidades múltiples para encajar en distintos contextos. Esto refleja la complejidad de la identidad fragmentada, donde los individuos se ven obligados a negociar entre su identidad cultural, su pertenencia al grupo y la presión por cumplir con los ideales sociales dominantes.

Finalmente, el libro invita a reflexionar sobre cómo las etiquetas culturales y sociales limitan las oportunidades de los individuos y, en algunos casos, llevan a la internalización del estigma, generando una autoimagen deteriorada. Al reconocer que el estigma es una construcción cultural, se abre la puerta a transformar esas normas y crear espacios más inclusivos y diversos, donde las identidades puedan florecer sin ser limitadas por prejuicios sociales.

### **Resumen capitulado: "Los hijos de Sánchez" de Oscar Lewis**

Lewis, O. (1966). Los hijos de Sánchez: Autobiografía de una familia mexicana. Random House.

"Los hijos de Sánchez" es una obra de Oscar Lewis, escrita en 1961. Es un retrato antropológico de una familia mexicana que vive en la pobreza, detallando las vidas de los miembros de la familia Sánchez en la Ciudad de México. A través de sus relatos, se exploran las complejidades de la pobreza urbana, la violencia, la desesperanza y la lucha por sobrevivir en un ambiente hostil. El libro está organizado en capítulos que recogen las voces de los distintos miembros de la familia, cada uno proporcionando su propia perspectiva.

#### Capítulo 1:

Jesús Sánchez, el patriarca Este capítulo se centra en Jesús Sánchez, el padre de la familia, un hombre autoritario y conservador. Jesús narra su vida desde la juventud, incluyendo sus relaciones con mujeres y el modo en que luchó por mantener a su familia trabajando en oficios mal pagados. Expresa su visión del mundo, su lucha para educar a sus hijos, y su preocupación por el respeto que espera recibir de ellos. Es un retrato de un hombre que ha sido moldeado por las dificultades de la vida, pero que también ha adoptado comportamientos que perpetúan el ciclo de pobreza.

#### Capítulo 2:

Manuel Sánchez, el hijo mayor Manuel cuenta su experiencia como el primogénito, cargando con responsabilidades desde muy joven. A través de su relato, se refleja el impacto de la pobreza en las expectativas de vida, así como la difícil relación con su padre. Manuel narra cómo intentó encontrar estabilidad económica a través del trabajo, aunque se enfrenta a la frustración y la decepción. Su capítulo refleja los sacrificios y la resignación de la clase trabajadora.

### Capítulo 3:

Roberto Sánchez, el rebelde Roberto es el hijo que se resiste a las normas establecidas por su padre. En su capítulo, se describen las dificultades de la juventud, el enojo hacia la autoridad de su padre, y su deseo de liberarse de las presiones familiares. Roberto busca una vida diferente a la que sus padres y hermanos han llevado, pero a menudo encuentra que sus intentos terminan en fracasos. Su historia explora la lucha interna entre el deber familiar y el deseo de independencia.

### Capítulo 4:

Consuelo Sánchez, la hija mayor Consuelo ofrece una perspectiva desde el punto de vista femenino en una familia tradicional y patriarcal. Narra sus experiencias con el amor, el matrimonio, la maternidad, y cómo la sociedad y su padre han definido su papel. Su relato está marcado por el dolor de las limitaciones impuestas por su género, pero también por su resiliencia. Consuelo es un ejemplo de cómo las mujeres, aunque oprimidas, encuentran maneras de resistir y sobrevivir en entornos desfavorables.

### Capítulo 5:

Marta Sánchez, la hija menor Marta, la hija más joven, vive en un mundo lleno de esperanza juvenil, pero también de desilusiones. En su capítulo, describe su relación con sus hermanos y su padre, y cómo su vida ha sido moldeada por la necesidad de conformarse con las expectativas sociales y familiares. A medida que crece, Marta se enfrenta a decisiones difíciles, incluyendo su lugar en el ciclo de pobreza que parece inevitable.

### Conclusión:

Oscar Lewis, en "Los hijos de Sánchez", plantea una hipótesis central que ha sido muy debatida en estudios sociológicos: la existencia de una "cultura de la pobreza". Este concepto, que él desarrolla en varios de sus trabajos, sostiene que las personas que viven en condiciones de pobreza, especialmente en zonas urbanas, no solo enfrentan

carencias materiales, sino que también desarrollan una serie de patrones culturales, actitudes, y comportamientos específicos que son transmitidos de generación en generación. Estos patrones, según Lewis, crean una cultura propia que perpetúa la pobreza y dificulta que quienes nacen en ella puedan escapar.

En la introducción de "Los hijos de Sánchez", Lewis esboza cómo esta "cultura de la pobreza" está caracterizada por un conjunto de valores, creencias, y prácticas que surgen como respuesta a la vida en condiciones de extrema precariedad. Argumenta que, aunque esta cultura es una adaptación a la pobreza, también termina siendo un obstáculo para la movilidad social. Entre los elementos que identifica en esta cultura se encuentran:

1. Desconfianza hacia las instituciones: Las personas pobres suelen tener una visión negativa de las instituciones formales, como el gobierno, la policía o el sistema de justicia. Esto lleva a que muchas veces opten por soluciones informales o ilegales para resolver sus problemas, lo que refuerza su exclusión social.
2. Valores familiares contradictorios: Aunque la familia es una fuente de apoyo, también puede ser un espacio de tensión y violencia. Lewis describe cómo, en la familia Sánchez, los miembros mantienen relaciones complicadas, donde el respeto a la autoridad (el padre) coexiste con el resentimiento y la rebeldía. Estas dinámicas, según su hipótesis, perpetúan las dificultades emocionales y económicas.
3. Fatalismo y resignación: Las personas que crecen en la pobreza suelen desarrollar un sentido de resignación, aceptando que su situación no cambiará significativamente. Este fatalismo, para Lewis, es uno de los elementos más importantes de la "cultura de la pobreza", ya que inhibe los intentos de mejorar la situación personal o social.
4. Falta de planificación a largo plazo: En su obra, Lewis señala que los pobres suelen estar tan concentrados en la supervivencia diaria que les resulta difícil planificar el futuro. La inseguridad y la falta de oportunidades limitan su

capacidad de pensar en términos de ahorro o educación a largo plazo, lo que refuerza el ciclo de la pobreza.

5. Adopción de conductas de riesgo: En la pobreza urbana, las conductas riesgosas, como la delincuencia, el alcoholismo, o la promiscuidad, se vuelven más comunes. Lewis sugiere que estas conductas no solo son una respuesta a las dificultades económicas, sino también parte de la "cultura de la pobreza" que se transmite entre generaciones.

Oscar Lewis no plantea su hipótesis como una justificación moral de la pobreza, sino como un intento de entender los mecanismos que la perpetúan. La cultura de la pobreza, según él, es una adaptación a la marginalidad y la exclusión, pero, al mismo tiempo, crea una barrera invisible que dificulta la movilidad social.

Uno de los puntos clave en la obra es que, aunque esta cultura puede ser un mecanismo de supervivencia, también es una trampa que dificulta salir de la pobreza. Sin embargo, la obra ha sido criticada por algunos académicos que consideran que esta visión puede reforzar estereotipos sobre los pobres, al enfocarse en comportamientos individuales en lugar de en las estructuras sociales más amplias que perpetúan la desigualdad.

En resumen, "Los hijos de Sánchez" es un retrato íntimo de cómo la pobreza no solo impacta la economía de una familia, sino también sus valores, relaciones y perspectivas. La "cultura de la pobreza" que Lewis describe es un concepto complejo que invita a reflexionar sobre cómo los factores sociales, económicos y culturales se entrelazan para crear ciclos de pobreza que son difíciles de romper.

## **Resumen capitulado: "Amor líquido" de Zygmunt Bauman**

Bauman, Z. (2003). Amor líquido: Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos. Fondo de Cultura Económica.

Amor líquido (2003), del sociólogo polaco Zygmunt Bauman, explora la naturaleza frágil y transitoria de las relaciones humanas en la modernidad líquida, un concepto central en su obra. Bauman argumenta que, en la sociedad contemporánea, los vínculos afectivos se han vuelto provisionales, marcados por el miedo al compromiso y la búsqueda de conexiones sin responsabilidades. A través de un análisis crítico, el libro examina cómo la liquidez social transforma el amor, la amistad y la comunidad en experiencias descartables.

### Capítulo 1: Tiempos líquidos, relaciones líquidas

Bauman introduce el concepto de "modernidad líquida", donde las estructuras sociales y personales son inestables y efímeras. Las relaciones humanas, en este contexto, se asemejan a conexiones superficiales y temporales, evitando la solidez del compromiso. El autor contrasta el amor "sólido" (basado en la durabilidad) con el amor "líquido" (flexible y desechable), señalando que la incertidumbre y el individualismo promueven vínculos frágiles.

### Capítulo 2: El miedo al compromiso

Este capítulo analiza la paradoja del deseo de conexión versus el terror a la dependencia. Bauman describe cómo las personas buscan intimidad pero rechazan los lazos permanentes por temor a perder autonomía. Las redes sociales y las aplicaciones de citas ejemplifican esta dinámica, donde las relaciones se gestionan como "opciones" intercambiables. La figura del "amante consumidor" ilustra la mentalidad de usar y descartar vínculos.

### Capítulo 3: Amor y tecnología: Conexiones sin contacto

Bauman examina el impacto de la tecnología en las relaciones. Las interacciones digitales, aunque omnipresentes, suelen ser impersonales y carentes de profundidad. La comunicación virtual reemplaza el contacto físico, creando una ilusión de cercanía mientras se evita la vulnerabilidad emocional. El autor critica la commodificación del amor, reducido a un producto más en el mercado de experiencias.

#### Capítulo 4: La fragilidad de los lazos familiares

El capítulo explora cómo la liquidez afecta a la familia tradicional. Bauman señala que los roles familiares ya no son fijos: divorcios, recomposiciones familiares y la priorización del desarrollo personal debilitan las estructuras duraderas. Aunque esto puede liberar a los individuos de relaciones opresivas, también genera inseguridad y soledad.

#### Capítulo 5: Comunidad y soledad en la era líquida

Bauman reflexiona sobre la pérdida de comunidades sólidas en favor de "tribus" temporales (como grupos en línea). La búsqueda de pertenencia choca con el rechazo a las obligaciones colectivas, dejando a los individuos aislados en multitudes conectadas. El autor advierte que esta dinámica alimenta ansiedades y una nostalgia por vínculos auténticos.

#### Conclusión:

Bauman no sólo diagnostica el problema, sino que cuestiona si es posible construir relaciones significativas en un mundo líquido. Su crítica central es que la sociedad actual privilegia la libertad individual sobre la responsabilidad mutua, lo que erosiona la confianza y la reciprocidad. Sin embargo, evita un pesimismo absoluto: sugiere que reconocer la fragilidad de los vínculos puede ser el primer paso para redefinir el amor y la solidaridad en términos más humanos.

Amor líquido es una reflexión urgente sobre cómo el capitalismo tardío y la cultura del consumo transforman los afectos. Bauman invita a repensar si la hiperconectividad realmente nos acerca o nos atemoriza. Aunque su análisis es crítico,

deja espacio para la esperanza: en la aceptación de la interdependencia humana podría residir la clave para relaciones más auténticas.

## **Resumen capitulado: "Coming of Age in Second Life" de Tom Boellstorff**

Boellstorff, T. (2008). *Coming of age in Second Life: An anthropologist explores the virtually human*. Princeton University Press.

Boellstorff comienza con una reflexión sobre cómo los mundos virtuales no son simplemente juegos, sino espacios sociales significativos donde las personas construyen identidades, relaciones y culturas. Como antropólogo, decide aplicar métodos etnográficos tradicionales al entorno de Second Life, un mundo virtual creado por sus usuarios, destacando su potencial como campo legítimo de investigación antropológica. A través de su avatar, Tom Bukowski, explora la posibilidad de lo "virtualmente humano".

### Capítulo 1: Las raíces del mundo virtual

Este capítulo contextualiza la historia y desarrollo de los mundos virtuales. Desde los juegos de rol en línea hasta entornos tridimensionales como Second Life, Boellstorff explica cómo estas plataformas emergen de cambios tecnológicos y sociales, y cómo se diferencian de juegos tradicionales por su apertura, persistencia y creación colectiva. También analiza el concepto de "cibercultura" y la creciente relevancia de las comunidades digitales.

### Capítulo 2: El lugar

Aquí se aborda cómo los residentes de Second Life construyen y experimentan "lugar". A diferencia del espacio físico, el lugar en mundos virtuales es intencionalmente diseñado y habitado, reflejando valores, deseos y prácticas sociales. Desde islas temáticas hasta bares, casas y oficinas, se construye un territorio digital cargado de significados personales y culturales.

### Capítulo 3: Tiempo

El tiempo en Second Life funciona bajo una lógica dual: sincronizado con el mundo real, pero también con sus propias temporalidades internas. Se examinan rutinas diarias, eventos comunitarios, y cómo se vive el “tiempo de avatar”, a menudo separado del cuerpo físico. Boellstorff también analiza cómo el pasado, presente y futuro se entrelazan en la memoria virtual colectiva.

#### Capítulo 4: Persona

Este capítulo explora la identidad digital. En Second Life, los usuarios crean avatares que representan tanto una extensión como una reinterpretación de sí mismos. Se discute el género, la sexualidad, la discapacidad, y otros aspectos identitarios, enfatizando cómo los avatares pueden ser herramientas para experimentar o reconfigurar la identidad. La autenticidad en lo virtual se vuelve un eje central de análisis.

#### Capítulo 5: Intimidad

La intimidad en Second Life va más allá del sexo virtual: incluye amistad, amor, compañía y afecto. Boellstorff documenta cómo las relaciones virtuales pueden tener tanta o más intensidad que las físicas, y cómo estas relaciones se desarrollan con normas propias, explorando temas como el matrimonio, la fidelidad y la emocionalidad digital.

#### Capítulo 6: Comunidad

Se analiza cómo surgen comunidades virtuales en torno a intereses, afinidades y geografías simbólicas. Las reglas, normas, roles de poder y conflictos también aparecen, revelando que lo virtual no escapa de las dinámicas sociales tradicionales. El capítulo resalta el papel de los “grupos”, “eventos” y “foros” como espacios de encuentro comunitario.

#### Capítulo 7: Economía

Boellstorff examina la economía interna de Second Life, basada en su moneda (Linden Dollars) y su sistema de propiedad virtual. Se exploran formas de trabajo digital, comercio de bienes y servicios, y cómo lo económico se entrelaza con lo identitario y lo social. También reflexiona sobre el impacto de las empresas reales dentro del mundo virtual.

#### Capítulo 8: La política del mundo virtual

Aunque no hay un gobierno central, Second Life no es un espacio apolítico. Boellstorff investiga formas de resistencia, organización y agencia política que emergen, incluyendo luchas por derechos de género, minorías sexuales o libertades digitales. Lo virtual se convierte en un nuevo campo para la acción política simbólica y real.

#### Conclusión:

El autor cierra reafirmando que lo “virtual no es lo opuesto a lo real”, sino una modalidad distinta de existencia humana. Los mundos virtuales permiten nuevas formas de ser, de estar y de relacionarse. Lejos de ser evasivos o falsos, estos espacios muestran cómo la humanidad se reinventa y se extiende en lo digital. Boellstorff invita a repensar la antropología para incluir lo virtual como un componente legítimo de la vida social contemporánea.

## **Resumen capitulado: El sentido práctico de Pierre Bourdieu**

Bourdieu, P. (2007). El sentido práctico. Siglo XXI Editores.

Bourdieu plantea que las prácticas sociales no son producto de reglas conscientes ni de cálculos racionales, sino de disposiciones incorporadas en el cuerpo –lo que él llama habitus. Estas disposiciones son el resultado de una historia social sedimentada, que guía el actuar práctico sin necesidad de recurrir al pensamiento explícito.

El objetivo central del libro es romper con el intelectualismo que interpreta las prácticas como decisiones conscientes y revelar cómo los sujetos actúan desde un “sentido práctico” aprendido y encarnado en contextos sociales específicos.

### Capítulo 1: El sentido práctico

Aquí Bourdieu introduce el concepto clave del libro: el sentido práctico. Se refiere a una forma de conocimiento tácito que permite a los agentes desenvolverse eficazmente en el mundo social. Este saber práctico no es discursivo ni teórico, sino intuitivo y corporal, producto de un aprendizaje social prolongado.

Crítica las teorías que reducen la acción social a la obediencia de normas o a la elección racional, defendiendo en su lugar una teoría de la práctica situada y generativa.

### Capítulo 2: La lógica de la práctica

Se desarrolla la idea de que las prácticas no siguen una lógica formal o mecánica, sino una lógica práctica, que tiene coherencia propia dentro de un campo determinado. Las acciones tienen sentido sólo dentro de una red de relaciones históricas, simbólicas y materiales, lo que lleva a una comprensión relacional del mundo social.

### Capítulo 3: Habitus, campo y capital

En este capítulo se sistematizan tres conceptos fundamentales:

- Habitus: sistemas de disposiciones duraderas y transferibles que guían la percepción, acción y pensamiento.

- Campo: espacios sociales estructurados (como el arte, la política, la economía) donde se lucha por distintos tipos de capital.
- Capital: recursos sociales, económicos, culturales o simbólicos que tienen valor dentro de un campo específico.

Estos tres elementos interactúan en la producción de prácticas sociales, y explican cómo la estructura se inscribe en el cuerpo.

#### Capítulo 4: Cuerpo y práctica

El cuerpo es central en la teoría de Bourdieu: es el portador del habitus. A través de la repetición de prácticas (como gestos, maneras de hablar, moverse o vestir), se forma una memoria social incorporada. La práctica es entonces el resultado de la relación entre cuerpo, historia y contexto.

Se incluyen ejemplos etnográficos (como los rituales kabyles) que muestran cómo la vida cotidiana está estructurada por esquemas de percepción y acción encarnados.

#### Capítulo 5: Estructura, agencia y reproducción

Bourdieu responde aquí a una pregunta clave: ¿cómo se reproduce el orden social sin necesidad de coerción explícita?

La respuesta es que el habitus genera prácticas que tienden a reproducir el orden establecido, ya que las personas actúan de manera coherente con sus posiciones sociales, sin necesidad de pensarlo o cuestionarlo. Sin embargo, también reconoce que hay espacios para la transformación, especialmente cuando hay contradicciones entre habitus y campo.

#### Capítulo 6: La ilusión de lo natural

Este capítulo aborda cómo las construcciones sociales tienden a percibirse como naturales o evidentes, lo que contribuye a su legitimación y reproducción. Esta “doxa” (lo que no se cuestiona) está profundamente arraigada en el cuerpo y en la percepción cotidiana del mundo.

### Conclusión:

Bourdieu cierra el libro proponiendo una teoría relacional de la acción social, que supera la dicotomía entre estructura y agencia. Aboga por una sociología que reconozca el papel del cuerpo, del contexto, del tiempo histórico, y de la posición social del sujeto en la producción de las prácticas.

Destaca la necesidad de una reflexividad crítica en las ciencias sociales, ya que incluso los investigadores están atravesados por sus propios habitus y campos.

## **Resumen capitulado: “En defensa de la conversación: El poder de la conversación en la era digital” de Sherry Turkle**

Turkle, S. (2017). En defensa de la conversación: El poder de la conversación en la era digital. Ático de los Libros.

Turkle plantea que, aunque la tecnología nos ha conectado más que nunca, también ha empobrecido nuestra capacidad de mantener conversaciones reales. El libro defiende la conversación cara a cara como una herramienta vital para la empatía, la intimidad y la reflexión. A partir de investigaciones, entrevistas y observación etnográfica, Turkle analiza cómo los dispositivos móviles están afectando nuestras relaciones personales, familiares, laborales y educativas.

### Capítulo 1: Lo que matamos cuando escribimos mensajes

La autora describe cómo la costumbre de enviar mensajes en lugar de hablar en persona reduce la riqueza emocional de nuestras interacciones. Al evitar la incomodidad o la vulnerabilidad de la conversación, perdemos la oportunidad de conectarnos auténticamente. Además, los silencios, matices y expresiones no verbales se pierden, afectando la calidad del vínculo.

### Capítulo 2: Soledad conectada

Turkle introduce el concepto de “soledad conectada”: estamos rodeados de tecnología y aparentemente conectados, pero en realidad experimentamos una creciente desconexión emocional y aislamiento. Las redes sociales permiten proyectar una versión editada de uno mismo, lo que refuerza la superficialidad de los vínculos.

### Capítulo 3: La conversación forma el pensamiento

Este capítulo destaca cómo la conversación no solo conecta a las personas, sino que también moldea la manera en que pensamos. Hablar con otros —especialmente con

quienes no piensan como nosotros— favorece la reflexión crítica, la toma de perspectiva y la creatividad. La conversación profunda estimula el pensamiento complejo que no puede desarrollarse igual con mensajes breves o emojis.

#### Capítulo 4: La empatía en peligro

La autora presenta estudios que demuestran cómo el uso intensivo de tecnología, especialmente en jóvenes, ha reducido los niveles de empatía. La capacidad de comprender al otro se fortalece en conversaciones cara a cara donde hay intercambio emocional y atención plena. El multitasking digital debilita esta atención e impide que nos pongamos realmente en el lugar del otro.

#### Capítulo 5: Conversaciones interrumpidas

Turkle muestra cómo incluso la presencia de un teléfono móvil en la mesa, aunque no se use, cambia la calidad de la conversación. Las personas se muestran menos dispuestas a abordar temas íntimos o complejos, y hay menos implicación emocional. Las interrupciones constantes por notificaciones rompen el flujo de pensamiento y diálogo profundo.

#### Capítulo 6: En la familia

Analiza cómo los hábitos digitales están afectando las dinámicas familiares. Padres e hijos comparten tiempo físico pero no emocional. Muchos niños se sienten ignorados por padres distraídos con sus teléfonos, lo que afecta la formación del apego, la autoestima y el desarrollo emocional. Turkle propone espacios y tiempos sin tecnología.

#### Capítulo 7: En la educación

La educación también sufre: los estudiantes tienen dificultades para mantener la atención, procesar ideas complejas y debatir con profundidad. Turkle plantea que la

conversación es clave para el aprendizaje significativo, y que el aula debería ser un lugar de diálogo y pensamiento colaborativo más allá de las pantallas.

#### Capítulo 8: En el trabajo

En el entorno laboral, los mensajes sustituyen cada vez más a las reuniones cara a cara. Esto diluye la colaboración real y la creatividad. Turkle argumenta que la confianza y la innovación requieren conversaciones auténticas, donde se escuchen ideas diversas y se construya colectivamente.

#### Capítulo 9: Conversaciones con uno mismo

La conversación no solo es interpersonal: también implica diálogo interno. La autora sugiere que el uso continuo de dispositivos impide el silencio necesario para pensar, autorreflexionar y conocerse. La introspección, que nace del silencio y el aburrimiento, está desapareciendo, y con ella nuestra capacidad de tomar decisiones profundas.

#### Conclusión:

Turkle no propone rechazar la tecnología, sino recuperar el equilibrio. Aboga por una cultura que valore los espacios de conversación significativa, sin dispositivos, donde se escuche, se reflexione y se establezcan relaciones más humanas. La conversación no es un lujo, sino una necesidad para la democracia, la empatía y el pensamiento crítico.

**Resumen capitulado: “Ocio y entretenimiento en el contexto digital” de López Novelo, R. A.**

López Novelo, R. A. (Coord.). (2021). *Ocio y entretenimiento en el contexto digital*. Editorial Gedisa.

Roberto Alejandro López Novelo plantea cómo el ocio ha adquirido nuevas formas y significados a partir de la digitalización, destacando que las prácticas de entretenimiento ya no se pueden desligar de los medios digitales. El autor propone una mirada sociocultural para comprender estos fenómenos, defendiendo la relevancia del ocio como objeto de estudio académico, lejos de prejuicios que lo ligan a la improductividad.

Capítulo 1: Internet y entretenimiento en el contexto digital

(Roberto Alejandro López Novelo)

Se analiza la transición del entretenimiento tradicional hacia formas digitales. El autor reflexiona sobre cómo el internet ha transformado los consumos culturales, los hábitos de ocio y los modos de socialización. La convergencia tecnológica se presenta como un factor central en esta mutación del entretenimiento.

Capítulo 2: Sobre el uso de interfaces digitales en espacios de ocio: negociaciones, tensiones y aprendizajes

(Esaú Salvador Bravo Luis)

Este capítulo aborda el papel de las interfaces (como apps, plataformas o videojuegos) en la configuración de experiencias de ocio. Se estudia cómo los usuarios negocian su relación con la tecnología, enfrentando tensiones entre control, autonomía, aprendizaje y placer.

Capítulo 3: Tiempo de ocio y diseño de sistemas de entretenimiento

(Blanca Estela López Pérez)

Se analiza el diseño de sistemas de entretenimiento considerando los tiempos de ocio

contemporáneos. El enfoque está en cómo las plataformas digitales diseñan experiencias dirigidas a captar y retener la atención, adaptándose a las nuevas formas de temporalidad fragmentada.

Capítulo 4: Ocio y entretenimiento: la familia digital ante el fin de los tiempos muertos  
(Jorge Alberto Hidalgo Toledo)

El capítulo reflexiona sobre cómo la digitalización ha disuelto los “tiempos muertos” en la vida cotidiana, impactando los espacios familiares. El ocio se integra a la vida doméstica a través de dispositivos que reorganizan las dinámicas familiares y los momentos de descanso.

Capítulo 5: Bienvenidos al tren del meme: identidad colectiva, memes y tiempo libre en medios sociales

(Gabriel Pérez Salazar, Esaú Salvador Bravo Luis, Salvador Jacques Reyes)

Se estudian los memes como forma de entretenimiento colectivo y de construcción de identidad en redes sociales. El “meme” es visto como práctica cultural que articula humor, crítica social y participación colectiva en contextos de ocio compartido.

Capítulo 6: Advertainment: publicidad y entretenimiento en el nuevo entorno digital de las organizaciones

(Raúl Santos Morales)

Se explora el concepto de advertainment, una fusión entre publicidad y entretenimiento que busca captar la atención de los usuarios a través de contenidos lúdicos. Se discuten estrategias publicitarias digitales que se camuflan como entretenimiento para generar mayor impacto.

Capítulo 7: El videojuego como industria del entretenimiento

(José Ángel Garfias Frías)

Este capítulo ofrece una panorámica de los videojuegos como sector clave en la

economía del entretenimiento. Se analizan modelos de negocio, comunidades de usuarios, profesionalización del gamer y el papel del videojuego como objeto cultural y social.

Capítulo 8: Análisis de plataformas para distribución y consumo de anime y videojuegos

(David Cuenca Orozco)

Se examinan las plataformas digitales como canales privilegiados para la distribución de anime y videojuegos. Se analizan dinámicas de consumo, algoritmos de recomendación, formas de suscripción y la configuración de nichos culturales globalizados.

Conclusión:

El libro ofrece un panorama rico y actualizado sobre cómo el ocio digital reconfigura prácticas culturales, relaciones sociales e incluso estructuras económicas. A través de sus ocho capítulos, se visibiliza la complejidad del entretenimiento digital, donde lo lúdico, lo económico, lo simbólico y lo afectivo convergen. Más que una evasión, el ocio en contextos digitales es una forma central de vivir, aprender y vincularse con el mundo contemporáneo.