



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA  
METROPOLITANA

---

---

UNIDAD XOCHIMILCO  
DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y  
HUMANIDADES

“DE LA PANTALLA AL CORAZÓN: LA  
EXPERIENCIA DE PERTENENCIA Y  
CONEXIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS  
MULTIJUGADOR ENTRE JÓVENES  
UNIVERSITARIOS”

TRABAJO TERMINAL  
QUE PARA OBTENER EL GRADO DE:  
LICENCIADOS EN PSICOLOGÍA

PRESENTAN:  
MARTÍNEZ CIFUENTES AXEL

ASESOR: Ortiz Tepale Armando

Lector: Padilla Arias Alberto

CIUDAD DE MÉXICO NOVIEMBRE DEL 2024

Resumen: Esta investigación, titulada "De la pantalla al corazón: La experiencia de pertenencia y conexión en los videojuegos multijugador entre jóvenes universitarios", explora cómo los videojuegos actúan como espacios de socialización y expresión de identidad. A través del marco teórico de Erving Goffman, se analizan las dinámicas sociales, el manejo de impresiones y la construcción del "yo" en el contexto de juegos multijugador. La pandemia de COVID-19 intensificó el uso de videojuegos, permitiendo conexiones emocionales sin contacto físico. Los hallazgos destacan la transformación de la percepción de los videojuegos, ahora reconocidos como plataformas significativas para la interacción social y el bienestar emocional.

**Palabras clave:** videojuegos, juventud, digital, grupos, socialización. identidad, bienestar emocional, pertenencia, videojuegos.

## Índice

1. Tema de Investigación
2. Introducción
3. Planteamiento del problema
4. Justificación
5. Marco teórico
  - 4.1 Juventud y Jóvenes Universitarios
  - 4.2 Grupos y Grupalidad en el Contexto de los Videojuegos
  - 4.3 Videojuegos como Plataforma de Interacción Social
  - 4.4 El Yo Digital en los Videojuegos
  - 4.5 Teoría de la Identidad Social en los Videojuegos
  - 4.6 Sentido de Pertenencia en los Videojuegos
  - 4.7 Cibercultura y Videojuegos
  - 4.8 Capital Social en los Videojuegos
  - 4.9 Bienestar Psicológico y Videojuegos
  - 4.10 Subjetividad en el Contexto de los Videojuegos
  - 4.11 Sentido de Pertenencia.
6. Estado del Arte
7. Marco Metodológico

## **8. Análisis de Datos**

## **9. Bibliografía**

### **1. Tema de Investigación.**

La experiencia de pertenencia y conexión en los videojuegos multijugador entre jóvenes universitarios

### **2. Introducción**

La era digital ha tenido un gran impacto en la sociedad ya que nos ha permitido tener una forma diferente de comunicación e interacción. La llegada de la era digital ha generado un crecimiento tecnológico sin precedentes, motivando que -en determinados ámbitos- se hable de la Segunda Revolución Industrial. Esta era tecnológica no sólo ha favorecido una mejora en la calidad de los servicios, sino un aumento espectacular en la diversidad de los mismos. Así, la implementación de estas nuevas tecnologías se está manifestando sobre lo que se ha llamado sociedad industrial, dando lugar a lo que actualmente conocemos como sociedad de la información o del conocimiento (Franco, 2005:93). La era digital ha traído consigo el auge de los videojuegos, convirtiéndolos en uno de las principales fuentes de socialización e interacción entre los jóvenes.

La virtualidad va de la mano con la era digital y los videojuegos en línea porque la virtualidad permite que lo que encontremos en ellos, podamos manifestarnos en distintos contextos generados en dichas plataformas de interacciones sociales

digitales y que generalmente se busca imitarlas o traerlas a la realidad. Para el autor Josep Duart la virtualidad es una apariencia de la realidad y está definida como un proceso imaginario; por ello lo que aprendemos de un sistema de cómputo aparenta ser real porque se estudia de la realidad, pero no es real debido que no estamos en tiempo real; esto es lo que llamamos realidad virtual, abarca diversos aspectos en los que la tecnología digital crea entornos, experiencias o interacciones que, aunque no son físicas, tienen un impacto o existencia en el ámbito digital. Gilés Deleuze en Levy (1999) nos habla sobre la definición de virtual: “Lo virtual posee una realidad” en tanto que para Roy Ascott también en Levy (1999) menciona que “La realidad virtual corrompe la realidad absoluta.”

En la virtualidad aparece el concepto del "yo digital", el cual hace referencia a la identidad que las personas construyen y manifiestan en el entorno digital, incluyendo redes sociales, foros, y videojuegos. Este yo digital puede diferir significativamente del yo en contextos no digitales debido a las características únicas de la interacción en línea, como el anonimato, la posibilidad de crear avatares, y la flexibilidad en la representación de la identidad. A través de la autopresentación en línea, los individuos pueden proyectar una imagen idealizada de sí mismos, mostrando aspectos positivos de su vida y ocultando aquellos que consideran menos favorables (Goffman, 1959). Sin embargo, la gestión del yo digital también puede plantear desafíos en términos de autenticidad y coherencia identitaria. Las diferencias entre el yo digital y el yo offline pueden generar tensiones y conflictos internos en los individuos, especialmente cuando se enfrentan a expectativas sociales contradictorias en diferentes contextos (Boyd, 2010). Además, el yo digital está sujeto a la vigilancia y la percepción de los demás, lo que puede influir en la autoimagen y la autoestima de los individuos (Boyd, 2010)

En la última década, los videojuegos han emergido como una forma omnipresente de entretenimiento y recreación para personas de todas las edades en todo el mundo. Si bien tradicionalmente se han considerado como simples pasatiempos, su influencia en la vida cotidiana, especialmente entre los jóvenes universitarios, ha despertado un interés considerable en los círculos académicos y sociales. Según Gee (2003), los videojuegos no solo son una forma de diversión, sino también una

plataforma para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración. Esta capacidad de los videojuegos para involucrar a los jugadores de manera activa y motivadora los convierte en una herramienta valiosa para la enseñanza y el aprendizaje en entornos educativos formales e informales.

Para poder entender la influencia que estos tienen, primero hay que conocer su origen, el cual radica en las décadas de 1950 y 1960. Los videojuegos han experimentado una evolución extraordinaria que los ha llevado a convertirse en una forma de entretenimiento dominante en la cultura contemporánea. Su historia se remonta a los primeros experimentos con computadoras y tecnologías electrónicas, que sentaron las bases para lo que eventualmente se convertiría en una industria multimillonaria y una parte integral de la vida moderna.

Los primeros intentos de crear videojuegos pueden rastrearse hasta los laboratorios de investigación de instituciones académicas y corporaciones tecnológicas en la década de 1950. Uno de los hitos más destacados fue el desarrollo del juego "Spacewar!" en el Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT) en 1962 por Steve Russell y sus colegas, que se convirtió en el primer videojuego interactivo ampliamente distribuido. Este juego sentó las bases para los futuros desarrollos en el campo de los videojuegos, al demostrar el potencial de la interacción digital y el entretenimiento electrónico.

La década de 1970 marcó el surgimiento comercial de los videojuegos, con la llegada de las primeras consolas domésticas y máquinas recreativas. En 1972, Atari lanzó "Pong", un juego de tenis virtual que se convirtió en un fenómeno cultural y estableció las bases para la industria del videojuego. A medida que la tecnología avanzaba, surgieron nuevas formas de interacción y narrativa en los videojuegos, como se ejemplifica en el juego "Adventure" de Atari, lanzado en 1979, que introdujo elementos de exploración y resolución de acertijos en el medio.

La década de 1980 presenció una explosión en la popularidad de los videojuegos, impulsada en gran parte por el lanzamiento de la consola Nintendo Entertainment System (NES) en 1985 y el juego "Super Mario Bros.", que se convirtió en un ícono cultural. La introducción de gráficos más avanzados y sonido digital en los videojuegos permitió una mayor inmersión y narrativa, lo que llevó a la creación de mundos virtuales cada vez más complejos y envolventes.

El rápido avance tecnológico continuó en la década de 1990 con el advenimiento de los gráficos en 3D y la popularización de los juegos de PC. Títulos como "Doom" y "Quake" definieron el género de los juegos de disparos en primera persona, mientras que juegos como "Final Fantasy VII" demostraron el potencial narrativo y emocional de los videojuegos. Además, la introducción de internet y el juego en línea abrió nuevas posibilidades para la interacción social y la competencia en línea.

En el siglo XXI, los videojuegos se han convertido en una forma de entretenimiento omnipresente y diversificada, con una amplia gama de géneros, plataformas y experiencias disponibles para los jugadores. Desde los juegos móviles hasta la realidad virtual, los videojuegos continúan desafiando las fronteras de la creatividad y la tecnología, ofreciendo nuevas formas de expresión y experiencia. En palabras de Juul (2010), los videojuegos han evolucionado para convertirse en "una forma fundamental de entretenimiento humano".

En la era digital actual, los videojuegos han emergido como una herramienta significativa en la socialización de los jóvenes, transformando la manera en que estos interactúan y establecen relaciones. Este fenómeno se observa en diversas dimensiones, desde la creación de comunidades en línea hasta el desarrollo de habilidades sociales específicas. En primer lugar, los videojuegos proporcionan un espacio común donde los jóvenes pueden encontrarse y compartir intereses. Según Granic, Lobel y Engels (2014), los videojuegos multijugador facilitan la creación de redes sociales virtuales, permitiendo a los jugadores formar equipos, colaborar y competir, lo cual fomenta el desarrollo de relaciones interpersonales. Estos entornos virtuales replican, en muchos aspectos, las dinámicas sociales del mundo real,

ofreciendo a los jugadores la oportunidad de practicar habilidades sociales en un contexto seguro y controlado.

Además, los videojuegos pueden actuar como un medio para la expresión de la identidad y la pertenencia a un grupo. La teoría de la identidad social, propuesta por Tajfel y Turner (1979), sugiere que las personas definen su identidad en función de su pertenencia a grupos. En este sentido, los videojuegos permiten a los jóvenes identificarse con determinados grupos de jugadores, fortaleciendo su sentido de pertenencia y cohesión social. Esta identificación puede ser particularmente relevante en la adolescencia, una etapa crucial para el desarrollo de la identidad personal y social, los videojuegos también facilitan la adquisición de habilidades de comunicación y trabajo en equipo. Un estudio de De la Hera, Loos y Simons (2017) destaca que los juegos en línea requieren de la coordinación y cooperación entre los jugadores para alcanzar objetivos comunes. Esta interacción promueve la comunicación efectiva y el desarrollo de estrategias colectivas, habilidades que son transferibles a contextos sociales fuera del ámbito virtual. Los videojuegos ofrecen un vasto espectro de posibilidades de interacción y experiencias inmersivas que van más allá de la mera diversión. Sin embargo, esta versatilidad plantea preguntas importantes sobre los efectos que pueden tener en los jóvenes, incluyendo su contexto universitario.

El uso extendido de los videojuegos entre los jóvenes universitarios plantea interrogantes sobre cómo estos afectan sus rutinas diarias, su rendimiento académico y su bienestar psicológico y emocional. ¿Son los videojuegos simplemente una forma de escapismo para estos jóvenes, o desempeñan un papel más profundo en la formación de su identidad y las formas de relacionarse

### **3. Planteamiento del Problema**

**Pregunta:** ¿Cómo experimentan los jóvenes universitarios la conexión y el sentido de pertenencia a través de los videojuegos en línea?

**Objetivo general:** Analizar la percepción de los jóvenes universitarios sobre el sentido de pertenencia generado a través de su participación en videojuegos multijugador y la influencia de estos

**Objetivos:**

- Examinar cómo los jóvenes universitarios perciben la calidad de las interacciones que experimentan en los videojuegos multijugador en línea.
  
- Estudiar cómo los jóvenes universitarios construyen su identidad grupal dentro de los videojuegos multijugador y cómo esto influye en su sentido de pertenencia.
  
- Examinar cómo el sentido de pertenencia experimentado en los videojuegos multijugador afecta el bienestar emocional y psicológico de los estudiantes universitarios.

**4. Justificación**

La relevancia de los videojuegos como medio de socialización en jóvenes universitarios ha crecido exponencialmente desde los años 2000, convirtiéndose en una herramienta fundamental para la interacción social en el contexto contemporáneo. Este fenómeno ha cobrado mayor relevancia en el marco de la pandemia de COVID-19 y el incremento de la virtualidad, evidenciando la necesidad de explorar más a fondo esta dinámica.

Desde el inicio del milenio, los videojuegos han evolucionado de simples formas de entretenimiento a complejas plataformas sociales. Estudios tempranos, como el de Cole y Griffiths (2007), ya señalaban cómo los videojuegos en línea ofrecían oportunidades significativas para la socialización, destacando que los jugadores no solo interactúan con el contenido del juego, sino también con otros jugadores. Estas interacciones pueden incluir la formación de equipos, la comunicación constante y la creación de comunidades virtuales, lo cual facilita la construcción de redes sociales y la cohesión grupal.

La teoría de la identidad social de Tajfel y Turner (1979) proporciona un marco teórico para entender cómo los videojuegos facilitan la formación de identidades grupales. Los jóvenes universitarios, en particular, encuentran en los videojuegos una vía para conectarse con otros que comparten sus intereses y pasiones, lo que fortalece su sentido de pertenencia y les permite experimentar con diversas facetas de su identidad. Además, los videojuegos multijugador masivos en línea (MMORPG) como World of Warcraft o League of Legends ofrecen entornos donde los jugadores pueden colaborar y competir, reforzando habilidades de trabajo en equipo y comunicación (Cole & Griffiths, 2007).

La pandemia de COVID-19 exacerbó la dependencia de las interacciones virtuales debido a las restricciones de movilidad y el distanciamiento social. Según un estudio de Kowert, Domahidi y Quandt (2020), los videojuegos se convirtieron en una herramienta esencial para mantener las conexiones sociales durante este período. La transición a la educación en línea y la falta de interacción cara a cara hicieron que muchos jóvenes universitarios recurrieran a los videojuegos no solo como un medio de entretenimiento, sino como una plataforma crucial para la socialización.

Este fenómeno subraya la capacidad de los videojuegos para llenar el vacío de las interacciones sociales tradicionales, proporcionando un espacio alternativo para la interacción y el apoyo emocional.

Además, la virtualidad intensificada por la pandemia ha demostrado que los videojuegos pueden ser una fuente valiosa de bienestar psicológico. Valkenburg y Peter (2011) destacaron que la comunicación mediada por tecnología, incluidos los videojuegos, puede reducir sentimientos de soledad y aislamiento, proporcionando una sensación de comunidad y pertenencia. En un contexto universitario, donde el estrés académico y la presión social pueden ser significativos, los videojuegos ofrecen una salida para el esparcimiento y la conexión social, contribuyendo al bienestar general de los estudiantes.

En términos de habilidades prácticas, los videojuegos también han demostrado ser eficaces en el desarrollo de competencias relevantes para la vida cotidiana y profesional. Según Granic, Lobel y Engels (2014), los videojuegos pueden mejorar habilidades cognitivas y sociales, como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la cooperación. Estas habilidades son transferibles a entornos académicos y profesionales, lo que destaca la importancia de los videojuegos en la formación integral de los jóvenes universitarios.

## **5. Marco Teórico**

### **1. Juventud y Jóvenes Universitarios**

#### **1.1. Definición de Juventud**

Para Guevara, la juventud es un concepto basado en lo situacional y lo histórico, lo que significa que influye en “los universos simbólicos, las relaciones cotidianas y el campo social en que se desenvuelven las personas” (2010: 50). Entonces, la condición juvenil “alude a los mecanismos tanto estructurales como (especialmente) culturales que

enmarcan los procesos de inserción de sujetos concretos, considerados jóvenes, en una dinámica sociocultural histórica y geopolíticamente configurada” (Reguillo, 2013: 401). En otras palabras, la juventud hace referencia a una “edad social” definida por el lugar en el que se encuentran “los individuos de cierta cohorte de edad en el entramado de poderes tanto coyunturales como estructurales en que se desenvuelven en una etapa de su vida y que se define por su posición al interior del sistema familiar y de la sociedad” (Guevara, 2010: 50).

La juventud ha sido históricamente interpretada como una etapa de transición entre la infancia y la vida adulta, pero esta definición ha evolucionado debido a los cambios culturales, sociales y tecnológicos. José Manuel Valenzuela (2009) enfatiza que la juventud es una categoría social y culturalmente construida, y que las experiencias de los jóvenes están profundamente influenciadas por las dinámicas tecnológicas contemporáneas, especialmente en la era digital. Valenzuela argumenta que los videojuegos se han convertido en una plataforma donde los jóvenes exploran su identidad y forman parte de comunidades que les ofrecen un sentido de pertenencia. Rossana Reguillo (2010) añade que la juventud está marcada por la búsqueda de significado y la creación de nuevas subjetividades, lo que hace que los jóvenes se apropien de los espacios digitales, como los videojuegos, para expresar su identidad y formar vínculos sociales.

Adicionalmente, Pierre Bourdieu (1999) menciona que la juventud está determinada por las expectativas sociales y los campos de poder, donde los jóvenes son moldeados por las estructuras educativas y culturales. En este sentido, los videojuegos se presentan como un espacio alternativo donde los jóvenes pueden desafiar estas

expectativas y crear nuevas formas de pertenencia y participación social.

### **1.2. Los Jóvenes Universitarios y la Identidad**

En el contexto universitario, los jóvenes enfrentan múltiples desafíos relacionados con la construcción de su identidad. Rossana Reguillo (2010) sugiere que los jóvenes universitarios transitan entre la presión institucional y las dinámicas sociales externas, utilizando plataformas como los videojuegos para negociar su identidad. Parra (2011) argumenta que ser joven no es solo una cuestión biológica, sino una condición social que se construye a partir de la interacción con las instituciones educativas, las relaciones interpersonales y los entornos digitales. En este sentido, los videojuegos permiten a los jóvenes universitarios experimentar roles sociales y construir identidades en un contexto libre de muchas de las limitaciones del mundo offline.

Erik Erikson (1968), en su teoría de la crisis de identidad, destaca la importancia de la adolescencia y juventud como momentos clave para la formación del yo, donde la experimentación con diferentes roles es esencial para el desarrollo de una identidad coherente. Los videojuegos multijugador proporcionan un entorno donde los jóvenes universitarios pueden explorar estos roles de manera segura, lo que facilita la consolidación de una identidad más robusta y flexible.

## **2. Grupos y Grupalidad en el Contexto de los Videojuegos**

### **2.1. Teorías sobre los Grupos**

El concepto de grupo ha sido estudiado desde diversas disciplinas, pero en el campo de la psicología y la sociología, los grupos son vistos como unidades fundamentales de la interacción social. Enrique Pichon-Rivière (1985) destaca que un grupo no es simplemente una

suma de individuos, sino un conjunto articulado donde cada miembro tiene una representación interna de los otros, lo que permite la cohesión y el logro de metas comunes. En los videojuegos multijugador, los jugadores forman grupos que se organizan alrededor de un objetivo compartido, como completar una misión o competir contra otros equipos. Este proceso genera vínculos emocionales y sociales que refuerzan el sentido de pertenencia de los participantes.

Por otro lado, Kurt Lewin (1948) en su teoría de la dinámica de grupos, menciona que los grupos son sistemas de fuerzas interdependientes donde el comportamiento de un individuo está influenciado por las relaciones dentro del grupo. Esta interdependencia es crucial en los videojuegos, donde los jugadores deben cooperar, negociar roles y tomar decisiones conjuntas, lo que refuerza la cohesión grupal y facilita el sentido de pertenencia.

## **2.2. Grupalidad y Dinámicas en los Videojuegos**

Didier Anzieu (1999) introduce el concepto de "envoltura grupal", que actúa como una protección psicológica para los miembros del grupo, permitiéndoles experimentar un sentido de seguridad y pertenencia. En los videojuegos multijugador, esta envoltura se manifiesta en la forma en que los jugadores forman equipos, clanes o guilds, que les proporcionan una estructura de apoyo tanto emocional como funcional. Esta dinámica no solo facilita la cooperación dentro del juego, sino que también fortalece los lazos emocionales entre los jugadores, quienes experimentan una sensación de "ser parte de algo más grande".

Además, Henri Tajfel (1981) complementa esta idea con su noción de "diferenciación positiva", en la que los individuos tienden a resaltar las cualidades de su grupo en comparación con otros. En el contexto de

los videojuegos, los clanes o equipos compiten entre sí, lo que refuerza la identidad grupal y promueve una mayor cohesión interna, alimentando el sentido de pertenencia y el compromiso con la comunidad del juego.

### **3. Videojuegos como Plataforma de Interacción Social**

#### **3.1. El Rol de los Videojuegos en la Socialización**

Los videojuegos han evolucionado significativamente desde ser simples herramientas de entretenimiento hasta convertirse en plataformas clave para la interacción social. James Paul Gee (2003) argumenta que los videojuegos son entornos donde los jugadores no solo aprenden a resolver problemas, sino que también desarrollan habilidades sociales como la comunicación y el trabajo en equipo. En los videojuegos multijugador, los jóvenes universitarios tienen la oportunidad de interactuar con otros jugadores en tiempo real, lo que fomenta el desarrollo de relaciones sociales significativas. Estas interacciones permiten a los jugadores formar conexiones emocionales y sociales que trascienden el juego, contribuyendo a su sentido de pertenencia.

Además, Howard Rheingold (2000) menciona que los videojuegos son un ejemplo claro de "comunidades virtuales", donde las personas se reúnen en línea para interactuar, compartir experiencias y formar vínculos. Estas comunidades permiten a los jugadores crear redes sociales que, aunque virtuales, tienen un impacto profundo en sus vidas reales, promoviendo un sentido de comunidad y pertenencia que es crucial para su bienestar emocional.

#### **3.2. Videojuegos Multijugador y Socialización**

Helen Granic, Adam Lobel y Rutger Engels (2014) sostienen que los videojuegos multijugador son espacios ideales para el desarrollo de habilidades interpersonales y la creación de vínculos sociales. Estos juegos permiten a los jugadores interactuar con otros en un entorno donde la colaboración y la competencia son esenciales. Nick Yee (2006), en sus estudios sobre los videojuegos multijugador masivos en línea (MMORPG), señala que estos juegos facilitan la formación de comunidades que ofrecen a los jugadores un sentido de pertenencia y apoyo social. Los jugadores no solo interactúan entre sí, sino que también construyen relaciones que se basan en la confianza, la cooperación y el respeto mutuo.

Las teorías de Vygotsky (1978) sobre el aprendizaje social también pueden aplicarse aquí, ya que los videojuegos permiten a los jugadores aprender unos de otros a través de la interacción colaborativa. La zona de desarrollo próximo de Vygotsky sugiere que los individuos pueden alcanzar niveles más altos de desempeño cuando colaboran con otros, lo cual es evidente en los videojuegos multijugador donde los jugadores dependen de las habilidades y conocimientos de los demás para tener éxito.

## **4. El Yo Digital en los Videojuegos**

### **4.1. El Concepto del Yo Digital**

Sherry Turkle (1995) define el "yo digital" como una identidad que los individuos construyen en el espacio virtual, que puede diferir significativamente de su identidad offline. En los videojuegos, los jugadores crean avatares y perfiles que representan versiones idealizadas o alternativas de sí mismos. Esta capacidad de experimentar con diferentes aspectos de la identidad en un entorno controlado permite a los jugadores explorar roles que no

necesariamente adoptarían en su vida diaria. El yo digital se convierte en una extensión del yo real, donde los jugadores pueden proyectar sus deseos, miedos y aspiraciones en un contexto seguro y sin las restricciones del mundo físico.

La teoría de Carl Rogers (1959) sobre el "yo ideal" también puede aplicarse aquí. Rogers sostiene que las personas tienen una imagen de lo que les gustaría ser, y en los videojuegos, los avatares permiten a los jugadores experimentar esta versión idealizada de sí mismos. Esta autoexploración puede ser un proceso terapéutico y liberador, lo que refuerza el sentido de pertenencia y conexión en las comunidades virtuales.

#### **4.2. Impacto del Yo Digital en la Identidad**

El yo digital tiene un impacto profundo en la forma en que los jugadores interactúan entre sí y cómo construyen su identidad en el espacio virtual. Bessièrè, Seay y Kiesler (2007) señalan que los jugadores a menudo crean avatares que reflejan versiones mejoradas de sí mismos, lo que les permite explorar aspectos de su personalidad que no siempre se manifiestan en el mundo offline. Este proceso de creación y personalización del avatar no solo facilita la interacción social dentro del juego, sino que también refuerza la identidad del jugador dentro de la comunidad de jugadores. A medida que los jugadores se involucran en el juego, sus avatares se convierten en extensiones de su identidad, lo que facilita la conexión emocional y el sentido de pertenencia dentro del grupo.

Además, Erving Goffman (1959) en su teoría de la representación del yo en la vida cotidiana, argumenta que los individuos tienden a presentar diferentes facetas de sí mismos dependiendo del contexto social en el que se encuentren. En los videojuegos, los jugadores tienen la libertad de elegir cómo se representan a sí mismos, lo que les permite ajustar su yo digital de acuerdo con las normas y expectativas de la comunidad del juego. Este proceso de autopresentación influye en cómo los jugadores se perciben a sí mismos y cómo son percibidos por los demás, lo que contribuye a la formación de su identidad digital.

## **5. Teoría de la Identidad Social en los Videojuegos**

### **5.1. Formación de la Identidad Grupal en Videojuegos**

La teoría de la identidad social, desarrollada por Henri Tajfel y John Turner (1979), postula que los individuos construyen su identidad en función de su pertenencia a grupos sociales. En los videojuegos multijugador, los jóvenes universitarios forman parte de comunidades de jugadores donde su identidad social se ve reforzada por su participación activa en estos grupos. La identificación con el grupo no solo fortalece los lazos sociales, sino que también contribuye a la autoestima de los jugadores, quienes ven su valor reflejado en el éxito colectivo del grupo.

Tajfel y Turner también hablan de la "categoría social", donde los individuos no solo se identifican con un grupo, sino que también comparan su grupo con otros, lo que genera una diferenciación social. En los videojuegos multijugador, esta diferenciación es evidente en la competencia entre clanes o equipos, donde los jugadores tienden a reforzar su identidad grupal al destacar las fortalezas de su equipo en

comparación con otros. Esta competencia no solo fortalece la cohesión dentro del grupo, sino que también aumenta el sentido de pertenencia y lealtad hacia la comunidad de jugadores.

## **5.2. Cohesión y Pertenencia en Grupos de Videojuegos**

La cohesión grupal es un elemento clave para la formación del sentido de pertenencia en los videojuegos multijugador. Tajfel y Turner (1979) argumentan que los individuos buscan pertenecer a grupos que refuercen su identidad social y les proporcionen apoyo emocional. En los videojuegos, los jugadores dependen de sus compañeros de equipo para alcanzar objetivos comunes, lo que fomenta un fuerte sentido de cohesión. Williams, Yee y Caplan (2008) añaden que las interacciones dentro de estos grupos no solo promueven el sentido de pertenencia, sino que también ayudan a los jugadores a desarrollar habilidades de comunicación y cooperación, que son esenciales para el éxito dentro del juego.

Además, las teorías de Norbert Elias (1994) sobre la "civilización del juego" también son relevantes aquí, ya que describen cómo las normas y reglas dentro de los videojuegos ayudan a regular el comportamiento de los jugadores y a promover la cooperación. Estos códigos de conducta no solo facilitan la interacción social, sino que también refuerzan el sentido de pertenencia al grupo al proporcionar un marco común para la acción colectiva.

## **6. Sentido de Pertenencia en los Videojuegos**

### **6.1. El Sentido de Pertenencia en la Psicología**

El sentido de pertenencia ha sido identificado por diversos autores como una necesidad psicológica fundamental. Abraham Maslow

(1943) lo sitúa en su jerarquía de necesidades como una de las condiciones esenciales para el bienestar emocional, justo después de las necesidades fisiológicas y de seguridad. En los videojuegos multijugador, este sentido de pertenencia se manifiesta cuando los jugadores forman parte de comunidades o grupos dentro del juego que les proporcionan apoyo, reconocimiento y un espacio donde se sienten valorados. Rossana Reguillo (2010) añade que los jóvenes, al sentirse parte de estas comunidades virtuales, encuentran un espacio de protección emocional y social, lo que es crucial para su estabilidad psicológica en la etapa universitaria.

Además, la teoría de la "identidad grupal" de Tajfel (1979) sugiere que la pertenencia a un grupo no solo satisface necesidades sociales, sino que también refuerza la autoestima y la autopercepción. Los jóvenes que participan en videojuegos multijugador encuentran en estos grupos un lugar donde pueden ser reconocidos y aceptados por sus habilidades y contribuciones, lo que refuerza su sentido de pertenencia y su bienestar emocional.

## **6.2. Factores que Facilitan el Sentido de Pertenencia**

Varios factores contribuyen al desarrollo del sentido de pertenencia en los videojuegos. Valkenburg y Peter (2011) destacan que las interacciones mediadas por la tecnología pueden proporcionar una sensación de comunidad y apoyo emocional, especialmente en aquellos jóvenes que buscan escapar del aislamiento social. En los videojuegos multijugador, la cooperación y la comunicación constante entre los jugadores refuerzan esta conexión emocional. La capacidad de los jugadores para colaborar en la consecución de metas comunes,

compartir logros y superar desafíos colectivos fortalece los lazos dentro de la comunidad, lo que a su vez refuerza su sentido de pertenencia.

Además, la teoría de la "resonancia emocional" de Jaak Panksepp (1998) explica cómo las experiencias compartidas en entornos sociales intensos, como los videojuegos, generan vínculos emocionales profundos entre los participantes. En el contexto de los videojuegos multijugador, los jugadores experimentan altos niveles de excitación emocional al enfrentarse a desafíos colectivos, lo que refuerza su sentido de pertenencia y compromiso con el grupo.

## **7. Cibercultura y Videojuegos**

### **7.1. Los Videojuegos como Parte de la Cibercultura**

Pierre Lévy (1999) define la cibercultura como el conjunto de prácticas sociales, culturales y tecnológicas que emergen en torno a las nuevas tecnologías, como los videojuegos y las plataformas digitales. En este contexto, los videojuegos multijugador representan una de las manifestaciones más claras de la cibercultura, ya que permiten a los jugadores interactuar y formar comunidades en entornos virtuales que trascienden las fronteras geográficas y culturales. Estas comunidades virtuales no solo facilitan la interacción social, sino que también proporcionan un espacio donde los jugadores pueden construir su identidad y experimentar un sentido de pertenencia.

Manuel Castells (2001), en su teoría de la "sociedad red", sostiene que las interacciones sociales en la era digital están cada vez más mediadas por las tecnologías de la información, lo que transforma las

formas tradicionales de socialización. En los videojuegos multijugador, los jóvenes universitarios forman parte de redes globales de jugadores, donde las relaciones virtuales tienen un impacto significativo en su vida social y emocional. Estas redes ofrecen un espacio donde los jugadores pueden experimentar un sentido de conexión y pertenencia que es fundamental para su bienestar emocional en la sociedad contemporánea.

## **7.2. La Sociedad Red y los Videojuegos**

Castells (2001) también argumenta que la "sociedad red" ha creado un nuevo paradigma social donde las interacciones virtuales son tan importantes como las interacciones físicas. Los videojuegos multijugador son un claro ejemplo de cómo los jóvenes participan en esta sociedad red, formando parte de comunidades virtuales que no solo les proporcionan entretenimiento, sino también un sentido de pertenencia y apoyo emocional. Los jugadores utilizan estas redes para crear vínculos sociales que pueden ser tan significativos como las relaciones en el mundo offline, lo que refuerza su sentido de pertenencia y conexión con los demás.

## **8. Capital Social en los Videojuegos**

### **8.1. Acumulación de Capital Social en Videojuegos**

Pierre Bourdieu (1986) define el capital social como los recursos acumulados a través de las redes de relaciones que una persona puede movilizar para su beneficio. En el contexto de los videojuegos multijugador, los jugadores desarrollan relaciones sociales que no solo

les proporcionan reconocimiento y apoyo dentro del juego, sino que también les permiten acumular capital social que puede ser útil en otros aspectos de su vida. Los jugadores que participan activamente en comunidades de videojuegos pueden obtener ventajas sociales, como el respeto y la admiración de sus compañeros, lo que refuerza su sentido de pertenencia y aumenta su estatus dentro de la comunidad.

Además, Robert Putnam (2000) en su obra *\*Bowling Alone\** destaca que las interacciones en entornos comunitarios refuerzan el capital social, ya que fomentan la confianza, la reciprocidad y el compromiso social. En los videojuegos multijugador, los jugadores desarrollan estos lazos a través de la cooperación y la colaboración, lo que refuerza su sentido de pertenencia y contribuye a la cohesión del grupo.

## **9. Bienestar Psicológico y Videojuegos**

### **9.1. Bienestar Subjetivo y Emocional en los Videojuegos**

El bienestar subjetivo es un concepto que se refiere a la percepción que tiene una persona sobre su propia vida y su estado emocional. Ed Diener (1984) argumenta que el bienestar subjetivo está compuesto por emociones positivas, satisfacción vital y la ausencia de emociones negativas. En el contexto de los videojuegos multijugador, los jugadores experimentan bienestar emocional al participar en comunidades que les proporcionan apoyo social y un sentido de pertenencia. Las interacciones dentro del juego les permiten desarrollar relaciones significativas que contribuyen a su satisfacción vital y a la reducción del aislamiento social.

Ryan y Deci (2000), en su teoría de la autodeterminación, sostienen que el bienestar psicológico está relacionado con la satisfacción de tres necesidades básicas: autonomía, competencia y pertenencia. Los videojuegos multijugador satisfacen estas necesidades al permitir que los jugadores tomen decisiones dentro del juego, se enfrenten a desafíos que les permitan desarrollar sus habilidades, y formen parte de comunidades donde son aceptados y valorados. Esta combinación de factores contribuye significativamente al bienestar emocional de los jóvenes universitarios, quienes encuentran en los videojuegos un espacio donde pueden experimentar un sentido de logro y pertenencia que es crucial para su desarrollo psicológico.

## **10. Subjetividad en el Contexto de los Videojuegos**

### **10.1. Concepto de Subjetividad**

La subjetividad se refiere a la forma en que los individuos perciben, interpretan y experimentan el mundo a partir de su propia perspectiva y vivencias. Según Merleau-Ponty (1962), la subjetividad está intrínsecamente ligada a la experiencia corporal y al entorno social en el que se desarrolla. En el contexto de los videojuegos, la subjetividad de los jugadores se configura a través de sus interacciones, las experiencias emocionales y las narrativas personales que construyen dentro del juego. Esta construcción subjetiva no solo se limita a la experiencia individual, sino que también se ve influenciada por la cultura y las dinámicas grupales presentes en el entorno virtual.

### **10.2. Subjetividad y Construcción de Identidad**

La subjetividad juega un papel crucial en la construcción de la identidad de los jóvenes universitarios. Como señala Giddens (1991), la identidad es un proyecto narrativo que se desarrolla a lo largo del tiempo y está influenciada por las interacciones sociales y las

experiencias individuales. En los videojuegos, los jugadores pueden explorar diferentes aspectos de su identidad a través de la creación de avatares y la asunción de roles. Esta capacidad de experimentar con diversas identidades contribuye a la formación de una identidad más compleja y multifacética, lo que a su vez puede impactar en su sentido de pertenencia en el contexto universitario.

### **10.3. Subjetividad y Experiencia Emocional**

La subjetividad también se manifiesta en las experiencias emocionales que los jugadores viven durante el juego. Según Csikszentmihalyi (1990), la experiencia óptima (o "flow") ocurre cuando las habilidades de una persona coinciden con el desafío que enfrenta, lo que genera emociones positivas y una profunda conexión con la actividad. En los videojuegos multijugador, los jóvenes pueden experimentar estados de flow que les permiten desconectarse de la realidad y sumergirse completamente en el juego. Estas experiencias emocionales no solo son gratificantes, sino que también contribuyen a la construcción de la subjetividad del jugador, permitiéndole explorar su mundo interno y desarrollar una narrativa personal en el contexto del juego.

### **10.4. Subjetividad y Conexión Social**

La subjetividad de los jóvenes universitarios también se ve afectada por sus conexiones sociales en el entorno del videojuego. Según el modelo de la red social de Wellman (2001), las relaciones interpersonales en entornos virtuales pueden ser tan significativas como las que se desarrollan en el mundo físico. La subjetividad se enriquece a través de las interacciones con otros jugadores, donde se comparten experiencias, emociones y narrativas personales. Estas conexiones sociales pueden proporcionar un sentido de pertenencia y apoyo emocional, fortaleciendo la identidad individual y colectiva de los jugadores.

### **10.5. Subjetividad y Cibercultura**

La subjetividad en el contexto de la cibercultura se manifiesta en cómo los jóvenes interpretan y dan sentido a sus experiencias en entornos digitales. Lévy (1999) señala que la cibercultura permite la creación de nuevas formas de subjetividad a través de la interacción en línea, donde los jóvenes pueden construir sus identidades y expresar sus deseos en espacios virtuales. En los videojuegos, esta subjetividad se entrelaza con la cultura del juego, donde las narrativas y símbolos compartidos influyen en la forma en que los jugadores experimentan y construyen su realidad.

## **6. Estado del Arte**

Hay diversos trabajos en los que los videojuegos ocupan un eje central como tema de investigación. En este caso, hablar de videojuegos y socialización nos remonta a lo propuesto por Brito, en "Videojuegos como agente de socialización" se analizan múltiples aspectos entre los videojuegos y las relaciones interpersonales, como los prejuicios, el aislamiento social o los estereotipos alrededor de los jugadores. Estudio compuesto de 90 participantes donde se los resultados principales sugieren que estar en un espacio virtual es meramente para divertirse y que le es mejor relacionarse con personas que tienen gustos similares. Entendiendo que, los videojuegos terminan por favorecer la socialización al compartir un gusto como lo puede ser jugar.

Castillo en "Interacción social y videojuegos", una observación a los tipos de relaciones que se constituyen en espacios virtuales y físicos. Una observación sociológica desde un cyber" hace una observación interesante desde un local en el que se alquilan equipos de computación para el uso de videojuegos, donde se cuestiona sobre cómo los videojuegos influyen en la interacción intersubjetiva la construcción de realidades sociales. Por medio

de entrevistas a los usuarios del local, en el mayoritariamente hay una población masculina, se nos dice que cohabitan tanto el espacio físico como el virtual pautas y dinámicas sociales que permiten la inserción o no a círculos virtuales y que en estos se obtienen los mismos “beneficios” que habría en una grupalidad.

Rodríguez, Gonzales y Pastor en “Aspectos sociales de los videojuegos” analizan si los videojuegos condicionan al aislamiento de los sujetos o si lo favorecen. Los resultados obtenidos en el trabajo indican que los videojuegos, en el mayor de los casos, favorecen la interacción. A partir de encuestas logran matizar de manera más amplia aunque no concreta el aspecto socializador de los videojuegos.

Ahora, en teorías que brindan sustento a la investigación podemos encontrar un la teoría de la Comunicación Mediada por Computadora, donde se pueden superar límites que los ordenadores tienen al momento de interactuar con el otro, por lo que se ingenian o se proponen nuevos modos de expresión y conexión más profunda. En este sentido, si bien los videojuegos cuentan con canales para la comunicación, es interesante que se desplieguen otros, autores como Walther permiten profundizar en este concepto.

La identidad social también es otra teoría que va acorde a lo planteado. Entendiendo que hay sujetos que se identifican con grupos en específico, podemos pensar que hay comunidades virtuales en las que se identifican y donde se despliegan significados y modos de socialización únicas que hacen pertenecer al sujeto a un sitio, y no cualquiera, sino a uno al que se empatan gustos. Tajfel y Turner pueden ayudar a profundizar en estas cuestiones.

Otra teoría que vale la pena explorar es la del capital social, en la Bourdieu hace referencia a la acumulación de un recurso no material, sino que de aquello que se puede mover en diferentes redes de relaciones. Hablamos que un jugador se puede posicionar en una red virtual a partir del reconocimiento de otros jugadores o de la manera en la que juega.

## 7. Marco Metodológico

### **Estrategia Metodológica**

En esta investigación se pretende utilizar una metodología mixta, considerando importante recabar datos cualitativos a través de encuestas de plataforma de google forms con la finalidad de obtener información, esta técnica servirá como filtro para información básica sobre la frecuencia de juego, los tipos de videojuegos preferidos y algunas características demográficas y académicas.

Con estos resultados poder construir armar una guía de entrevista semiestructurada para escuchar el discursos de las y los jóvenes que juegan videojuegos online. La estrategia metodológica que se va a usar va a ser la entrevista semi-estructurada, dentro de un enfoque cualitativo, en la búsqueda de una comprensión profunda de las experiencias subjetivas de los jóvenes universitarios con respecto a los videojuegos en línea como medio de socialización. La entrevista es una herramienta que nos permitirá recopilar la información que realmente necesitamos, ya que tenemos el control de las preguntas que hagamos para que los datos obtenidos sean de gran utilidad, se debe de tratar de no tener información sin relevancia por eso debemos de guiar cada pregunta y poner atención en los datos que arroje y sutilmente debemos de dar pausa a las respuestas que no sean de importancia para no abrir otros campos que no nos sirvan.

Las entrevistas semiestructuradas según Laura Díaz Bravo, Uri Torruco García, Mildred Martínez Hernández, Margarita Varela Ruiz

*Presentan un grado mayor de flexibilidad que las estructuradas, debido a que parten de preguntas planeadas, que pueden ajustarse a los entrevistados. Su ventaja es la posibilidad de adaptarse a los sujetos con enormes posibilidades para motivar al interlocutor, aclarar términos, identificar ambigüedades y reducir formalismos.*

### **Delimitación del Campo de Intervención, Análisis e Implicación**

- **Campo de Intervención:** Jóvenes universitarios de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco (UAM X), que participan activamente en videojuegos en línea.
- **Campo de Análisis:** Las experiencias de socialización de los estudiantes en el contexto de los videojuegos en línea, considerando variables demográficas y académicas.
- **Campo de Implicación:** Se trabajará con jóvenes de la UAM-X, sin restricción de alguna carrera o turno e

### **Normas Éticas de la Investigación**

**1. Consentimiento Informado:** Todos los participantes recibirán una explicación detallada sobre los objetivos del estudio y se solicitará su consentimiento informado por escrito.

**2. Confidencialidad:** Se garantizará la confidencialidad de la información proporcionada por los participantes, utilizando pseudónimos y asegurando el almacenamiento seguro de los datos.

**3. Voluntariedad:** La participación en el estudio será completamente voluntaria, y los participantes podrán retirarse en cualquier momento sin penalización.

**4. No Maleficencia:** Se buscará minimizar cualquier riesgo o incomodidad para los participantes durante el proceso de investigación.

**5. Beneficencia:** Los resultados de la investigación se utilizarán para promover el entendimiento y el bienestar de los jóvenes universitarios, contribuyendo al conocimiento académico y práctico sobre la socialización en entornos digitales.

## **Procedimientos para la Realización del Trabajo de Campo**

**1. Cuestionario Inicial en Google Forms:** Google Forms es una plataforma que permite crear y responder encuestas de manera accesible y sencilla. Los resultados se revelan en gráficas automáticas (Google, 2024). Esta técnica servirá como filtro para información básica sobre la frecuencia de juego, los tipos de videojuegos preferidos y algunas características demográficas y académicas.

**2. Circulación de la encuesta:** Por medio de Facebook e Instagram se compartirá el código QR y el URL de la encuesta en grupos relacionados con la UAM Xochimilco. También se divulgará entre grupos de amigos para expandir las chances de participación.

**3. Entrevistas Semiestructuradas:** Esta técnica permite recolectar y abrir la conversación con los sujetos por medio de interrogantes formuladas pero que no se cierran a un solo ámbito. Se diseñará una guía que explore las experiencias, las interacciones y relaciones que los videojugadores desarrollan con otros videojugadores.

**4. Realización de Entrevistas:** Las entrevistas se llevarán a cabo en un lugar y momento convenientes para los participantes, asegurando un ambiente cómodo y privado para facilitar la comunicación abierta. También se tendrá en cuenta foros digitales para quienes no se sientan cómodos asistiendo a un lugar de manera física. Las entrevistas serán grabadas (con consentimiento) y transcritas en Verbatim. Se utilizará un enfoque de análisis temático para identificar patrones y temas recurrentes en las narrativas de los participantes.

### **Fundamentación de las Herramientas de Recopilación de Información**

- **Entrevistas Semiestructuradas:** Esta técnica permite una exploración profunda y flexible de las experiencias y percepciones de los participantes, facilitando una comprensión detallada y matizada de cómo los videojuegos en línea actúan como medios de socialización. Kvale (1996) enfatiza que las entrevistas semi estructuradas permiten una interacción dinámica entre el entrevistador y el entrevistado, lo cual es crucial para obtener información rica y contextualizada.

- **Observación Participante (Opcional):** Si es posible, se incluirá la observación participativa en sesiones de juego en línea para obtener una perspectiva directa sobre las interacciones y dinámicas sociales en estos entornos. Según Spradley (1980), la observación participante permite al investigador involucrarse directamente en el contexto social de los participantes, ofreciendo una visión más completa y detallada de sus prácticas y comportamientos.

## 8. Análisis de Datos.

Para el análisis de las entrevistas, se usará el “Marco de experiencias” por parte de Erving Goffman, el cuál es usado para describir cómo los individuos estructuran y dan significado a sus interacciones sociales a través de distintos contextos. Según Goffman, las personas actúan en diferentes "escenarios", adaptando su comportamiento y la representación del "yo" a las expectativas de cada situación. Esto implica que en cada contexto, ya sea académico, social o en videojuegos, los individuos ajustan su "frente" para gestionar las impresiones que desean proyectar.

En el análisis de las entrevistas de jóvenes universitarios sobre su experiencia en videojuegos multijugador, el marco de Goffman se aplica de varias maneras:

1. **Escenarios y Roles:** Los videojuegos permiten a los participantes asumir roles que pueden diferir de su identidad en la vida cotidiana. Por ejemplo, pueden presentarse como líderes o competidores, explorando facetas de su "yo" que no siempre pueden mostrar fuera del juego.
2. **Manejo de la Impresión:** Los entrevistados utilizan los videojuegos como plataformas para gestionar cómo son percibidos por otros, proyectando imágenes de competencia y

camaradería. Esto resalta cómo adaptan su comportamiento según las expectativas del grupo.

3. **Frente y Backstage:** Los videojuegos funcionan como un "backstage", donde los jugadores pueden relajarse y ser más auténticos, contrastando con la presión del "frente" que deben mantener en otros contextos sociales.
4. **Estructuración de la Experiencia:** A través de las reglas y dinámicas de los videojuegos, los jóvenes estructuran su experiencia social, interpretando las normas del juego para dar significado a sus interacciones y relaciones.

Para realizar el análisis de las entrevistas desde la perspectiva de la teoría de la representación del "yo" de Erving Goffman, me enfoqué en cómo los participantes gestionan la presentación de sus identidades en diferentes contextos, así como los videojuegos y sus relaciones interpersonales. Goffman sostiene que los individuos ajustan su comportamiento y la representación de su "yo" dependiendo de los escenarios sociales, lo que se puede observar claramente en las respuestas de los entrevistados.

## **Análisis Individual de las Entrevistas**

### **1. Análisis de la Entrevista de André**

**Identidad en los videojuegos y relaciones sociales:** André, un estudiante de Ingeniería Química, presenta una imagen de sí mismo que es dual: un joven responsable y competitivo en el ámbito académico, y un compañero lúdico y divertido en el mundo de los videojuegos. Goffman (1959) sostiene que las personas presentan diferentes "frentes" según el contexto, y André ilustra este concepto al describir cómo se comporta en su entorno universitario y en sus interacciones en línea. En el

contexto de los videojuegos, André utiliza la noción de un "yo" divertido y colaborativo, buscando cumplir con las expectativas de su grupo de amigos y fortaleciendo su identidad social.

**Manejo de la impresión:** A lo largo de la entrevista, se observa que André se esfuerza por ser percibido como competente y amigable. Esto refleja el concepto de Goffman sobre el manejo de impresiones, donde los individuos ajustan su comportamiento para controlar cómo son vistos por los demás. Su deseo de no decepcionar a sus padres y su búsqueda de aceptación social sugieren una presión interna que él contrarresta al encontrar en los videojuegos un espacio donde puede liberar tensiones y relajarse.

**Roles y performances:** En los videojuegos, André asume múltiples roles, como el de líder del equipo o el de jugador que debe coordinar acciones con sus amigos. Esto refleja la flexibilidad de su identidad, donde puede experimentar con diferentes facetas de su "yo". Según Goffman, esta capacidad de actuación en diferentes contextos es esencial para la construcción de la identidad (Goffman, 1959).

## **2. Análisis de la Entrevista de Alejandro**

**Control de la imagen y el yo en escenarios sociales:** Alejandro se describe como una persona extrovertida que se siente cómodo en situaciones sociales, pero que también encuentra en los videojuegos un medio para conectar emocionalmente con sus amigos. Goffman (1959) sostiene que la adaptación de la identidad en función del escenario es crucial, y Alejandro ilustra este concepto al señalar cómo los

videojuegos le permiten mantener conexiones cercanas durante la pandemia.

**Manejo de la impresión:** La habilidad de Alejandro para manejar las impresiones es evidente cuando destaca su capacidad de hacer reír a sus amigos. En el mundo de los videojuegos, busca proyectar una imagen de camaradería y competencia, adaptándose a las expectativas del grupo. Este ajuste constante refuerza la idea de que el "yo" no es fijo, sino que se transforma según las demandas del contexto social (Goffman, 1959).

**Roles y performances:** Alejandro desempeña roles tanto dentro como fuera del videojuego. En los juegos multijugador, su participación se centra en la coordinación y la estrategia, lo que implica una actuación consciente para contribuir al éxito del equipo. Goffman destaca que el "yo" se presenta de diferentes maneras según el escenario, y en el caso de Alejandro, su "yo" competitivo se manifiesta claramente en su interacción con amigos.

### 3. Análisis de la Entrevista de Diego

**El refugio y la identidad en los videojuegos:** Diego, quien se considera reservado, utiliza los videojuegos como un refugio ante las dificultades sociales que ha enfrentado. Goffman (1959) describe el "backstage" como un espacio donde las personas pueden ser auténticas, y Diego ejemplifica esta idea al señalar que los videojuegos le permiten escapar del juicio social que experimentó en su infancia. Este entorno se convierte en un

lugar donde se puede explorar una identidad más poderosa y heroica.

**Manejo de la impresión:** A lo largo de la entrevista, Diego enfatiza cómo los videojuegos le permiten proyectar un "yo" más fuerte y valorado, en contraste con la sensación de exclusión que experimentó en la vida real. Goffman sugiere que las impresiones que las personas desean transmitir son fundamentales para su autoconcepto. En este sentido, los videojuegos ofrecen a Diego un espacio para ser quien realmente desea ser.

**Roles y performances:** Diego se adentra en el mundo de los videojuegos para asumir roles que le permiten escapar de su vida cotidiana. Esto puede ser visto como un mecanismo de defensa, donde el "yo" que proyecta dentro del juego se convierte en una forma de lidiar con sus sentimientos de soledad y rechazo. Goffman argumenta que la actuación en diferentes contextos es esencial para la construcción de la identidad, y en este caso, los videojuegos permiten a Diego redefinir su imagen social.

#### **4. Análisis de la Entrevista de Pedro**

**La identidad competitiva y el grupo social:** Pedro destaca la importancia de los videojuegos como plataforma de interacción social, especialmente durante la pandemia. Según Goffman (1959), el manejo de impresiones se vuelve fundamental en este contexto, ya que los videojuegos permiten a los jugadores proyectar una imagen de competencia y colaboración.

**Manejo de la impresión:** La necesidad de Pedro de ser percibido como un jugador competente y colaborativo es evidente a lo largo de su entrevista. A medida que juega, ajusta su comportamiento para alinearse con las expectativas del grupo, lo que refleja el concepto de Goffman sobre el manejo de impresiones en situaciones sociales.

**Roles y performances:** Pedro asume roles activos en los videojuegos, donde la dinámica de equipo se convierte en un aspecto crucial de su identidad social. Este entorno permite que los jugadores experimenten con diferentes facetas de su personalidad, ajustando su "yo" según las necesidades del grupo. Goffman resalta la importancia de estos roles en la construcción de la identidad y cómo las personas buscan cumplir con las expectativas del equipo.

## **5. Análisis de la Entrevista de Luis**

**El manejo de la presión y la representación del yo:** Luis describe cómo los videojuegos le han ayudado a gestionar el estrés y la presión tanto social como académica. De acuerdo con Goffman (1959), el ajuste de la identidad según el contexto es fundamental, y Luis utiliza los videojuegos como un medio para liberarse de las tensiones de la vida cotidiana.

**Manejo de la impresión:** A lo largo de la entrevista, Luis revela que los videojuegos le permiten experimentar un "yo" menos controlado, donde puede cometer errores sin las repercusiones que tendría en su vida académica. Esto se alinea con la noción

de Goffman de que las personas adaptan su comportamiento según las expectativas sociales y su entorno.

**Roles y performances:** Luis experimenta con diferentes roles dentro de los videojuegos, desde jugador competitivo hasta colaborador. Este cambio de roles permite una exploración más libre de su identidad, donde puede ser menos rígido y más auténtico. Goffman enfatiza que esta flexibilidad es crucial para la construcción de la identidad en diferentes contextos.

## 6. Análisis de la Entrevista de Carolina

**El yo social y la conexión emocional:** Carolina menciona que los videojuegos son una herramienta esencial para establecer conexiones emocionales con amigos y familiares. Goffman (1959) argumenta que la proyección de una imagen coherente es fundamental en situaciones sociales, y Carolina utiliza los videojuegos para fortalecer estos lazos, adaptando su comportamiento a las expectativas del grupo.

**Manejo de la impresión:** En su participación en videojuegos, Carolina busca proyectar una imagen de cercanía y apoyo emocional. Esto refleja el manejo de impresiones que Goffman describe, donde los individuos ajustan su comportamiento para cumplir con las expectativas sociales y mantener relaciones significativas.

**Roles y performances:** Carolina asume el rol de amiga y compañera en los videojuegos, donde la colaboración y el apoyo son esenciales. Al igual que en el caso de otros

participantes, los videojuegos permiten a Carolina explorar diferentes aspectos de su identidad social, lo que resalta la flexibilidad de su "yo".

De igual manera, se hizo un análisis grupal usando el mismo método de experiencia de Goffman.

### **1. Escenarios y Representación del Yo**

Los videojuegos operan como escenarios donde los jóvenes se presentan de manera diferente en comparación con sus vidas cotidianas. Goffman (1959) sugiere que las personas actúan según las expectativas de cada contexto, y en este caso, los videojuegos ofrecen un entorno único que les permite experimentar diferentes facetas de su identidad. Mientras que en su vida diaria los participantes pueden sentirse presionados a cumplir con ciertas normas académicas y sociales, en el ámbito de los videojuegos pueden adoptar roles que reflejan sus aspiraciones y deseos.

Por ejemplo, André y Alejandro muestran cómo se sienten cómodos y competitivos en los juegos, asumiendo roles de liderazgo y camaradería. Esto contrasta con sus experiencias en la vida académica, donde sienten la presión de ser vistos como responsables y exitosos. En este sentido, los videojuegos actúan como un espacio de libertad donde pueden explorar identidades más fluidas y auténticas.

## **2. Manejo de la Impresión**

Un aspecto central del marco de Goffman es el manejo de la impresión, que se manifiesta en la forma en que los jóvenes presentan su "yo" en el contexto de los videojuegos. A lo largo de las entrevistas, se observa que los participantes utilizan los videojuegos para gestionar cómo son percibidos por sus amigos y compañeros.

Diego y Luis, por ejemplo, utilizan los videojuegos como un refugio donde pueden ser más auténticos y menos juzgados. Esta dinámica resuena con el concepto de "backstage" de Goffman, donde los individuos pueden relajarse y ser más sinceros en la expresión de su identidad. A su vez, Pedro y Carolina enfatizan la importancia de las interacciones sociales en los videojuegos, donde buscan proyectar imágenes de competencia y apoyo, ajustando su comportamiento para alinearse con las expectativas del grupo.

## **3. Roles y Dinámicas de Grupo**

Los videojuegos ofrecen a los participantes la oportunidad de desempeñar diferentes roles dentro de un grupo, lo que es crucial para la construcción de su identidad social. Goffman (1959) argumenta que los roles que las personas asumen en distintos escenarios son fundamentales para su autoidentidad. En el caso de los jóvenes entrevistados, los videojuegos permiten explorar roles como líderes, seguidores y colaboradores, adaptando su comportamiento según las necesidades del equipo.

Por ejemplo, en el caso de Alejandro y Pedro, se destaca la importancia de la coordinación y la estrategia en juegos como "Overwatch" y "Apex Legends". Esta colaboración refuerza la

cohesión grupal y fomenta la creación de lazos sociales, donde cada jugador contribuye al éxito del equipo. En este sentido, los videojuegos funcionan como un espacio de práctica social donde los participantes pueden experimentar la dinámica de grupo y aprender sobre sí mismos y los demás.

#### **4. El Refugio en los Videojuegos**

Los videojuegos también actúan como un refugio emocional para los participantes, lo que permite escapar de las tensiones y presiones de la vida cotidiana. Goffman (1959) describe cómo las personas buscan espacios donde pueden ser auténticas y relajarse. Este concepto se manifiesta en las experiencias de Diego, Luis y Carolina, quienes encuentran en los videojuegos un espacio seguro para explorar su identidad sin el juicio social que enfrentan en su vida diaria.

Diego, en particular, utiliza los videojuegos como una vía de escape tras la pérdida de su madre, creando un vínculo emocional con el mundo virtual. Luis y Carolina también mencionan cómo los videojuegos les ofrecen un espacio para relajarse y gestionar el estrés, lo que les permite ser más flexibles en su presentación del "yo". Este refugio emocional refuerza la idea de que los videojuegos no solo son un medio de entretenimiento, sino también un espacio terapéutico que promueve el bienestar psicológico.

#### **5. Identidad Flexible y Exploración Personal**

Un tema central que emerge de las entrevistas es la flexibilidad de la identidad que los videojuegos permiten. Goffman (1959)

destaca que las personas no tienen un "yo" fijo, sino que ajustan su comportamiento y representación según el contexto. En el caso de los jóvenes entrevistados, los videojuegos proporcionan un espacio para explorar distintas facetas de su identidad. André, Alejandro y Pedro muestran cómo pueden adoptar roles de liderazgo, mientras que Diego y Luis se sienten más libres para ser auténticos y vulnerables. Carolina, por su parte, utiliza los videojuegos para fortalecer sus conexiones emocionales, lo que ilustra la diversidad de identidades que los participantes pueden experimentar en este entorno.

## **6. Interacciones Sociales y Vínculos Emocionales**

Las interacciones sociales que ocurren dentro de los videojuegos son un componente fundamental en la vida de los jóvenes universitarios. Goffman (1959) argumenta que las interacciones en diferentes escenarios permiten a las personas formar conexiones significativas. Durante la pandemia, los videojuegos se convirtieron en una herramienta esencial para mantener la socialización y la conexión emocional.

Alejandro y Pedro destacan cómo jugar juntos les permitió mantenerse en contacto durante el aislamiento. Esto resalta cómo los videojuegos no solo son una forma de entretenimiento, sino también un medio para crear y mantener relaciones interpersonales. La importancia de estos vínculos emocionales se ve reflejada en la manera en que los participantes describen sus experiencias de juego como momentos significativos que fortalecen sus amistades.

Goffman subrayaba que, así como en la vida cotidiana, los individuos ajustan su representación del "yo" dentro de los

videojuegos para alinearse con los roles y expectativas del contexto. Estos espacios permiten tanto la autopresentación controlada como la relajación y el escape, lo que hace que los videojuegos sean un entorno vital para la gestión de la identidad y las relaciones sociales de los jóvenes universitarios.

## **9. Reflexiones Finales**

Como usuario activo de los videojuegos en línea, siempre me llamó la atención el hacer mi tesis acerca de los mismos. Al principio, quería enfocarme más en el ámbito del uso de los videojuegos como una nueva forma de enseñanza en la actualidad, tratando de eliminar el estereotipo negativo que ha acompañado a los videojuegos y a sus jugadores. Sin embargo, a medida que avanzaba en mi investigación, me di cuenta de que era más enriquecedor contar las historias de las personas a través de los videojuegos. Hoy en día, hemos visto cómo ha disminuido el estigma asociado a ser un videojugador, convirtiéndose en una nueva moda en la que miles de millones de personas se conectan diariamente para divertirse, evadir problemas, establecer conexiones con otros o simplemente pasar el rato.

La pandemia de COVID-19 amplificó significativamente el uso y consumo de los videojuegos, permitiendo a las personas descubrir un nuevo mundo donde podían crear amistades sin necesidad de contacto físico. Este fenómeno revela cómo los videojuegos no solo sirven como una forma de entretenimiento, sino que también constituyen una comunidad vasta y acogedora para los jugadores.

Uno de los hallazgos más significativos es cómo los videojuegos permiten a los participantes explorar y expresar su identidad. A través de las entrevistas, los jóvenes manifestaron que, en el mundo virtual, podían asumir roles y comportamientos que no siempre podían experimentar en su vida cotidiana, donde los videojuegos toman el papel de un refugio emocional y social. Durante la

pandemia, estas plataformas no sólo ofrecieron entretenimiento, sino que se convirtieron en espacios donde los jóvenes podían mantener conexiones sociales y fortalecer lazos de amistad.

La capacidad de los videojuegos para permitir el manejo de impresiones es otro aspecto crucial. Los participantes ajustan su comportamiento y cómo se presentan a sus compañeros, buscando cumplir con las expectativas del grupo. Esta búsqueda de reconocimiento y camaradería es fundamental para su experiencia de juego y su bienestar emocional.

Finalmente, la investigación logró demostrar cómo ha cambiado la percepción de los videojuegos a lo largo de las generaciones. Hace 25 años, los videojuegos eran considerados "del demonio" o "satánicos", lo que les otorgaba una mala fama. Hoy, en contraste, se reconocen como un medio de comunicación y socialización entre las personas, constituyendo una parte integral de la identidad de muchos jugadores.

En conclusión, esta investigación no solo contribuye a una mejor comprensión académica de las experiencias de los jóvenes en el contexto de los videojuegos, sino que también invita a reflexionar sobre el valor social y emocional de estas plataformas. A medida que la tecnología avanza y los videojuegos se integran más en la vida cotidiana, es esencial seguir explorando sus impactos en las relaciones sociales, la identidad y el bienestar de los jóvenes. Este estudio abre la puerta a futuras investigaciones que profundicen en cómo los entornos virtuales pueden ser herramientas valiosas para la conexión humana y la autoexploración.

:)

### **Bibliografía**

- American Psychological Association. (2017). *Ethical Principles of Psychologists and Code of Conduct*.
- Anzieu, D. (1999). *The Group and the Unconscious*. Psychology Press.
- Baz, L. (1998). *La identidad y el grupo*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Berger, P., & Luckmann, T. (1966). *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*. Anchor Books.

- Bessi re, K., Seay, A. F., & Kiesler, S. (2007). The ideal elf: Identity exploration in World of Warcraft. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 530-535. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9994>
- Bourdieu, P. (1984). *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Harvard University Press.
- Bourdieu, P. (1986). The forms of capital. In J. Richardson (Ed.), *Handbook of theory and research for the sociology of education* (pp. 241–258). Greenwood Press.
- Bourdieu, P. (1999). *La juventud no es m s que una palabra*. Fondo de Cultura Econ mica.
- Brito, P. Sheila. (2022). VIDEOJUEGOS COMO AGENTE DE SOCIALIZACI N. Departamento de ciencias de la comunicaci n y trabajo social.
- Caplan, S. E. (2002). Problematic Internet use and psychosocial well-being: Development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. *Computers in Human Behavior*, 18(5), 553-575.
- Caplan, S. E. (2002). Problematic Internet use and psychosocial well-being: Development of a theory-based cognitive-behavioral measure. *Computers in Human Behavior*, 18(5), 529-541. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(02\)00005-9](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(02)00005-9)
- Castillo, B. Diego (2020). *Interacci n social y videojuegos, una observaci n a los tipos de relaciones que se constituyen en espacios virtuales y f sicos. Una observaci n sociol gica desde un cyber*. Universidad del Valle.
- Castells, M. (2001). *La galaxia internet: Reflexiones sobre internet, empresa y sociedad*. Plaza & Jan s.
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 575-583.

- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Diener, E. (1984). Subjective well-being. *Psychological Bulletin*, 95(3), 542-575. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.95.3.542>
- Elias, N. (1994). *The Civilizing Process*. Blackwell.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and Crisis*. Norton & Company.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and Crisis*. W. W. Norton & Company.
- Giddens, A. (1991). *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Stanford University Press.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Anchor Books.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Edinburgh: University of Edinburgh Social Sciences Research Centre.
- Goffman, E. (1963). *Behavior in Public Places: Notes on the Social Organization of Gatherings*. New York: Free Press.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Guevara, A. (2010). *Juventud y cultura: La construcción de la subjetividad en la contemporaneidad*. Editorial UAM.
- Kowert, R., Domahidi, E., & Quandt, T. (2020). The relationship between online video game involvement and gaming-related friendships among emotionally sensitive individuals. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(4), 256-261.

- Kvale, S. (1996). *InterViews: An Introduction to Qualitative Research Interviewing*. SAGE Publications.
- Lewin, K. (1948). *Resolving social conflicts; selected papers on group dynamics*. Harper & Row.
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura: La cultura de la sociedad digital*. Anthropos Editorial.
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370-396. <https://doi.org/10.1037/h0054346>
- Mayo, E. (1933). *The Human Problems of an Industrial Civilization*. Macmillan.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. The Penguin Press.
- Panksepp, J. (1998). *Affective Neuroscience: The Foundations of Human and Animal Emotions*. Oxford University Press.
- Parra, M. (2011). La juventud en el contexto de la globalización. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales*, 10(2), 149-170.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative Research & Evaluation Methods* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Pichon-Rivière, E. (1985). *El proceso grupal*. Editorial Nueva Visión.
- Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. Simon & Schuster.
- Reguillo, R. (2010). *Los jóvenes en México: Culturas políticas y ciudadanía*. Fondo de Cultura Económica.
- Reguillo, R. (2013). *Juventud y subjetividad: Aportes desde la investigación en México*. Fondo de Cultura Económica.
- Rheingold, H. (2000). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. MIT Press.

- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Sánchez Rodríguez, P.A.; Alfageme González, M.B. y Serrano Pastor, F.J. (2010). Aspectos sociales de los videojuegos, *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*.
- Spradley, J. P. (1980). *Participant Observation*. Holt, Rinehart and Winston.
- Tajfel, H. (1981). *Human Groups and Social Categories*. Cambridge University Press.
- Tajfel, H., & Turner, J. C. (1979). An integrative theory of intergroup conflict. In W. G. Austin & S. Worchel (Eds.), *The social psychology of intergroup relations* (pp. 33-47). Brooks/Cole.
- Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. Simon & Schuster.
- Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Online communication among adolescents: An integrated model of its attraction, opportunities, and risks. *Journal of Adolescent Health*, 48(2), 121-127. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2010.08.020>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wellman, B. (2001). Networked communities: On and off the internet. In B. Wellman & C. Haythornthwaite (Eds.), *The handbook of internet studies* (pp. 15-45). Blackwell.
- Williams, D., Yee, N., & Caplan, S. E. (2008). Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(4), 993-1018. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2008.00428.x>

- Yee, N. (2006). The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15(3), 309-329. <https://doi.org/10.1162/pres.15.3.309>