



Casa abierta al tiempo

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA**  
**Unidad Xochimilco**

**DIVISION DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES**

**LICENCIATURA EN SOCIOLOGIA**

**Trabajo terminal**

**Trimestre 25-I**

**Modulo XII**

**SER O PARECER: Cuentas Falsas e Identidad en Twitter**

**Presenta: Avelar Hernández María Fernanda.**

**Matricula: 2202021656**

**Asesora: Araceli Mondragón.**

## **Agradecimientos**

Antes de cerrar esta etapa, quiero agradecer a todas las personas que de alguna forma estuvieron presentes en este camino, no fue fácil, pero se logró. Primero, a mi familia, a mis padres por su apoyo incondicional, por confiar en mí incluso en los momentos en que yo dudaba. Gracias por su paciencia y por recordarme siempre hacia dónde iba, aun cuando el proceso se sintiera pesado.

A mis amigos, aunque no me acompañaron al inicio de la carrera, estuvieron conmigo, me apoyaron, me escucharon y me dieron ánimos cuando más los necesitaba. A mi asesora, quien, con sus consejos, su tiempo y ayuda, fueron parte importante para darle forma a este trabajo final. Este trabajo no solo es el último, es el reflejo de un proceso personal de crecimiento, de errores, de aprendizajes y de muchísima gratitud. A todos los que fueron parte de ello, de corazón, gracias.

## Índice

Introducción: .....	4
Pregunta de investigación: .....	5
Hipótesis:.....	5
Planteamiento del problema:.....	5
Justificación:.....	6
Metodología .....	6
Conceptos:.....	7
Marco Teórico.....	7
Marco Histórico.....	12
<b>Evolución de los juegos de rol hacia lo digital:.....</b>	<b>13</b>
<b>El roleplay en foros y fanfiction. ....</b>	<b>15</b>
Capítulo 1: "Twitter y las Cuentas Falsas. ....	16
<b>Twitter como plataforma de interacción digital.....</b>	<b>17</b>
<b>Características y dinámicas de las cuentas falsas .....</b>	<b>19</b>
<b>De Twitter al multiverso digital .....</b>	<b>21</b>
Capítulo 2 Entre la realidad y el lado fk: Construcción de la identidad digital. ....	24
<b>El vínculo emocional con la identidad creada. ....</b>	<b>25</b>
<b>Impacto en las relaciones. ....</b>	<b>27</b>
<b>Cultura de la cancelación en este tipo de cuentas. ....</b>	<b>29</b>
Reflexión .....	32
<b>Aportaciones al estudio .....</b>	<b>32</b>
Bibliografía: .....	34

## Introducción:

La vida contemporánea se desarrolla cada vez más en escenarios digitales donde la identidad no solo se expresa, sino que se construye, modifica y, en muchos casos, se disfraza, ya que actualmente las redes sociales juegan un papel importante en la configuración de identidades, siendo X una de las plataformas más influyentes a nivel global. A través de este espacio digital, los usuarios no solo interactúan y comparten información, sino que también negocian su identidad tanto a nivel individual como colectivo, y a la vez se configura un espacio peculiar para la representación del yo, ya que las posibilidades de expresión y representación personal se han ampliado permitiendo a los usuarios moldear su identidad de diversas maneras. Sin embargo, la creación de estas cuentas, específicamente en Twitter (X), ha generado un fenómeno en el que la autenticidad se ve expuesta y la línea entre la vida real y la digital se comienza a ver de forma “borrosa”. Este fenómeno de las cuentas falsas se ha intensificado a lo largo de los años ya que no es algo nuevo, pero con la aparición de tecnologías de IA, estas adquieren una nueva visión: bots que escriben con naturalidad, imágenes de perfil creadas por inteligencia artificial, y la manipulación de identidades se vuelve más sofisticada y menos detectable, la irrupción de la inteligencia artificial en la producción de contenido digital también transforma los modos en que las personas se presentan a sí mismas. Ya no se trata solamente de un usuario que decide ocultar o modificar aspectos de su identidad, sino de la posibilidad de crear desde cero identidades enteras que interactúan, debaten y participan sin ningún anclaje humano. Este trabajo propone un análisis crítico del fenómeno de las cuentas falsas y la identidad digital en Twitter, considerando tres ejes centrales: la autenticidad y percepción del yo en entornos digitales. Aquí se puede jugar con el “parecer”, esto sería la construcción artificial de una identidad, a la par que se impone sobre el “ser”, es decir, sobre la participación propia y genuina de los sujetos sociales.

Twitter, por facilidad de uso, ha sido un campo para la visualización de movimientos sociales contemporáneos: desde protestas locales hasta movilizaciones globales como el #MeToo, el #BlackLivesMatter o las distintas expresiones de protesta feminista y estudiantil en América Latina. Sin embargo, eso también ha provocado operaciones de desinformación, campañas de desprestigio, hate masivo y suplantación de activistas o colectivos mediante cuentas falsas.

Con este trabajo, se busca que el lector comprenda cómo la interacción entre identidad digital y las cuentas falsas crean un espacio donde lo verdadero y lo falso se mezclan, donde la

confianza en lo que vemos o leemos se vuelve un tema de discusión constante ya que muchas veces puede ser algo real o manipulado dependiendo también de la percepción que tiene la sociedad. Este fenómeno desde distintos puntos de vista ayuda a entender no solo cómo está cambiando la forma en que nos comunicamos en internet, sino también qué consecuencias tiene en lo ético, lo político y lo social para las personas que participan en esta red.

### Pregunta de investigación:

¿De qué manera influye la creación de cuentas “falsas” en twitter en la construcción de la identidad digital?

### Hipótesis:

El uso de cuentas falsas influye en la construcción de la identidad digital al permitir a los usuarios explorar diferentes representaciones de sí mismos, permitiendo adoptar identidades alternas que pueden modificar la percepción de la autenticidad en el entorno digital.

### Planteamiento del problema:

Actualmente nos encontramos en la era digital, siendo las redes sociales un punto clave donde las personas han transformado y construyen su identidad. Esta red social conocida como X, anteriormente con el nombre de Twitter, se ha convertido en un espacio donde los usuarios pueden adoptar esta múltiple identidad. Este “fenómeno” plantea ciertas interrogantes sobre la autenticidad de la identidad digital y los efectos que estas representaciones tienen en la percepción social de los individuos.

Estas cuentas “falsas” pueden ser utilizadas para diferentes fines: Exploración de nuevas formas de expresión, hasta manipulación de identidad. Sin embargo, tiene un impacto en la construcción de la identidad digital, ya que este tema sigue siendo poco explorado en la sociología. Podría decirse que es un reflejo de la manera en que los individuos desean ser percibidos en línea.

## Justificación:

Esta investigación nos permitirá comprender cómo las personas construyen su identidad en un entorno digital, explorando su relación con la práctica de la "doble vida". Esta "doble vida" en redes sociales se refiere a la posibilidad de presentarse de manera diferente a como se es en la vida real, adoptando identidades alternativas o modificando ciertos aspectos de la propia personalidad.

Por ejemplo, algunos usuarios pueden crear perfiles anónimos en Twitter para expresar opiniones que no se atreverían a compartir en su entorno personal o profesional. Otros pueden gestionar múltiples cuentas para separar su vida laboral de su vida personal, manteniendo una identidad profesional cuidadosamente construida mientras usan otra cuenta para compartir aspectos más informales o íntimos de su día a día. También existen casos en los que se crean cuentas falsas para explorar nuevas facetas de la personalidad, interactuar con comunidades específicas o incluso para manipular la percepción que otros tienen de ellos. Yo me centraré en las cuentas "fake", anteriormente conocidas como "roleplay", un fenómeno recurrente dentro de X, que ha ido evolucionando a lo largo del tiempo en su uso y propósito.

A través de esta investigación, analizaremos cómo estas prácticas influyen en la autenticidad y percepción de la identidad digital. Twitter, como plataforma, permite un alto grado de experimentación con la identidad debido a su relativa facilidad para crear y gestionar múltiples cuentas. Esto genera interrogantes sobre hasta qué punto la identidad digital refleja realmente a una persona o si, en cambio, se convierte en una representación cuidadosamente seleccionada para encajar en determinados espacios sociales.

Elegí este tema porque vivimos en una era donde nuestra identidad no solo se construye en el mundo físico, sino también en lo digital, en un mundo donde lo digital tiene tanto peso en nuestras relaciones y emociones, creo que es importante conocer sobre lo que realmente significa ser "uno mismo" en línea.

## Metodología

La investigación en curso se enmarca dentro de la sociología digital, de la identidad e imagen ya que estudia cómo las interacciones en redes sociales influyen en la construcción de la

imagen del yo y en las dinámicas sociales contemporáneas. Usaré la red social llamada “X” ya que fue diseñada originalmente para la difusión rápida de ideas y noticias, no exige verificaciones estrictas para la creación de cuentas, a diferencia de Instagram o TikTok, donde la imagen es clave, en X el anonimato es más común, pero con el paso del tiempo, se ha transformado en un escenario donde las cuentas falsas van en aumento. Este proyecto adopta un enfoque meramente teórico porque busca comprender y analizar el fenómeno de la identidad digital y el uso de cuentas falsas desde una perspectiva sociológica y conceptual, no desde una recolección de datos empíricos o de campo. Dado que el objetivo principal es interpretar cómo distintas teorías sociológicas y autores explican la construcción de la identidad en entornos virtuales como Twitter, resulta más adecuado basarse en el análisis crítico de textos, conceptos y marcos teóricos ya existentes.

## Conceptos:

Performatividad.

Identidad.

Identidad digital.

Redes sociales.

Doble vida.

Individuo.

## Marco Teórico.

A lo largo de los años, lo que es la identidad digital ha sido estudiada especialmente por el crecimiento de las redes sociales, donde se convirtieron con el paso de tiempo en vitrinas donde los usuarios muestran versiones diseñadas de sí mismos, seleccionando cuidadosamente aspectos que refuercen su aceptación social y pertenencia a cierto sector. El presente apartado desarrolla las bases teóricas que sustentan esta investigación, ya que se irá abordando la identidad digital como un fenómeno que va transformándose dentro de estos

entornos virtuales. En este caso específico, el uso de cuentas falsas en la red social Twitter genera no solo dinámicas de representación, también autenticidad y validación social. Para ello, se emplearán ciertas teorías sociológicas que permitirán comprender la construcción del yo en la era digital. Aunque los enfoques de los autores varían, todos coinciden en que la identidad no es un ente fijo, sino un proceso dinámico que se adapta a los cambios tecnológicos y culturales.

Para empezar, este concepto es fundamental en las ciencias sociales, permitiendo comprender cómo los individuos se perciben a sí mismos y cómo su entorno los percibe en diferentes contextos. Desde una perspectiva psicológica “La identidad emergente sirve de puente entre las etapas de la infancia, cuando el yo corporal y las imágenes parentales adquieren sus connotaciones culturales, y la etapa de la adultez joven, cuando una variedad de roles sociales se vuelve accesibles y, de hecho, cada vez más coercitivos” (Erikson, 1950, p. 211). Ya en términos sociológicos, Mead (1934) sostiene que la identidad no es una entidad fija, sino que se forma a través de la interacción con otros individuos, lo que aumenta la idea de que el “yo” es un reflejo de las relaciones sociales y del entorno en el que se relaciona. Para Butler (1990) argumenta que la identidad no es algo esencial, sino que se construye a través de la repetición de actos y discursos. También sostiene que los individuos no tienen una sola identidad, sino que pueden desempeñar múltiples roles o identidades a lo largo del tiempo. Y la identidad digital se refiere a la manera en que los individuos se presentan en entornos digitales, utilizando plataformas para construir y gestionar su imagen pública. (Turkle, 1995).

El avance a la tecnología ha sido un enorme “BOOM” en la actualidad, ya que ha marcado un antes y un ahora a lo largo del tiempo, facilitándonos cosas que antes costaba tan siquiera imaginarnos. Desde las primeras sociedades agrícolas hasta la revolución industrial, y más recientemente, la era digital, la tecnología ha jugado un papel importante en la reconfiguración de las relaciones sociales y en la construcción de identidades, la relación entre cómo construimos nuestras identidades y la tecnología no ocurre por casualidad, está influida por los cambios históricos, sociales y tecnológicos que han transformado la sociedad.

En las últimas décadas, las tecnologías digitales han redefinido profundamente las formas en que los individuos se relacionan consigo mismos y con los demás, dando lugar a



lo que Sherry Turkle denomina *talleres de identidad*, dando a entenderse como espacios diseñados ya sea para explorar o construir la identidad individual o colectiva. Las plataformas en línea, como redes sociales, juegos de rol masivos y mundos virtuales como una vida alternativa, no solo permiten la conexión global, sino que también ofrecen espacios donde las personas pueden experimentar con sus identidades, fragmentándolas o reconstruyéndolas según sus necesidades y deseos. Este proceso refleja lo que Goffman describió como la representación de la vida cotidiana, donde cada individuo actúa de acuerdo con el rol que desea desempeñar frente a su audiencia, ya que en una situación social trata de controlar la impresión que produce en los demás, presentando un "yo" que corresponde con las expectativas del contexto social en el que se encuentra. Goffman propone que las personas emplean diversas técnicas para generar impresiones específicas, lo que resulta en un proceso constante y dramático de actuación y percepción.

Por otro lado, la tecnología ha modificado los patrones de interacción social. Mientras que en el pasado las relaciones se construían en entornos físicos, hoy muchas conexiones surgen y se desarrollan en espacios virtuales.

Anthony Giddens, en su teoría de la modernidad tardía, introduce el concepto de *identidad reflexiva*, que describe cómo, en un entorno donde las tradiciones pierden fuerza, los individuos deben construir narrativas personales que brinden coherencia y sentido a sus vidas. Esta construcción de identidad, antes anclada en roles sociales fijos, ahora se realiza en un marco fluido que encuentra en los mundos virtuales un espacio privilegiado para su expresión (Giddens, 1995). Buckingham (2008) complementa esta idea al señalar que la identidad se construye en dos niveles: individual y social. Mientras los individuos buscan diferenciarse, también necesitan ser reconocidos y aceptados por una comunidad, lo que en plataformas como Twitter se traduce en la necesidad de validación a través de interacciones y reacciones del público.

Por otro lado, Manuel Castells (1996) analiza cómo la digitalización ha reconfigurado la identidad en un entorno interconectado, permitiendo que las interacciones trasciendan los límites espaciales y temporales. Esta visión se alinea con la modernidad líquida de Bauman (2000), quien argumenta que las identidades en la era digital son efímeras y cambiantes, influenciadas por la constante necesidad de adaptación. Bauman sostiene que la tecnología

ha fomentado una individualización extrema, donde la identidad digital se convierte en un proyecto personal sujeto a la presión de las expectativas sociales.

Dufour (2007) señala que "el sujeto ya no está sólo dividido, sino que es la mitad y/o el doble de sí mismo: el siglo XXI bien podría ser la época de los sujetos y de los cuerpos postidentitarios: muchas identidades en un mismo cuerpo, una misma identidad compartida por varios cuerpos" (p. 114). Esta fragmentación y multiplicación de identidades que describe Dufour se conecta directamente con el fenómeno observado en los espacios digitales, especialmente en plataformas como Twitter, donde los usuarios crean estas cuentas fake que representan distintas versiones de sí mismos. En estos entornos, ya no se trata únicamente de interpretar un rol de manera consciente, sino de experimentar de manera continua con distintas facetas del yo, construyendo identidades que a veces conviven, se mezclan o incluso entran en conflicto. Esta dinámica refuerza la noción de que la identidad digital no es simplemente una máscara temporal, sino un entramado complejo de performances que, como dice Butler (1990), constituyen la identidad misma. Lo que se ve en las cuentas fake es precisamente esta evolución: sujetos que ya no necesitan definirse a partir de una única narrativa coherente, sino que encuentran en la multiplicidad su forma principal de existencia en el entorno digital.

Una de las ideas más fuertes que plantea Dufour (2007) es la de la *desimbolización*, que básicamente habla de cómo en el mundo actual hemos perdido esos símbolos o referencias que antes ayudaban a darle sentido a quiénes somos. Antes, la identidad de una persona estaba más conectada con valores, historias o la comunidad. Ahora, todo eso ha sido reemplazado por una lógica mucho más rápida, donde importa más la imagen, el consumo y lo inmediato. En lugar de construirnos a partir de algo que nos ancle, hoy las personas parecen adaptarse a lo que el entorno espera de ellas: buscan aprobación en rede o se mueven con las modas.

Byung-Chul Han (2022) amplía esta discusión al abordar el fenómeno de la *alienación digital*, donde las personas construyen una identidad en línea que, aunque no siempre representa su verdadero ser, se mantiene debido a la validación social que proporciona. Han compara esta necesidad de reconocimiento con rituales religiosos, donde la confesión tradicional ha sido reemplazada por la exposición en redes sociales para obtener

aprobación. También en su libro "infocracia" resalta cómo la inmediatez y superficialidad de la comunicación digital pueden afectar la participación ciudadana y el pensamiento crítico.

A partir de estas discusiones con los autores ya mencionados, la identidad digital no solo es una construcción social y psicológica, sino también una narrativa influenciada por las dinámicas algorítmicas de las plataformas digitales. Las cuentas falsas en Twitter representan un caso particular en este proceso, pues no solo permiten la exploración de múltiples identidades, sino que también generan nuevas formas de interacción social basadas en la simulación y el anonimato. La identidad digital debe entenderse no solo como un reflejo del individuo, sino como una entidad en constante negociación entre la autenticidad, la validación social y la influencia de la tecnología. Desde un criterio propio, la identidad y la identidad digital puede entenderse como un fenómeno que va en constante evolución, siendo moldeado tanto por las interacciones sociales en línea, como por las dinámicas tecnológicas y culturales que marcan en estas plataformas, hoy conocidas como redes sociales. No solo siendo una extensión de la identidad física, sino un espacio donde las mismas personas puede experimentar con su autopercepción, proyectando sus versiones idealizadas de sí mismas o, en algunos casos, fragmentar su personalidad en distintas representaciones.

De los autores revisados, hay varios puntos clave que resaltan para esta investigación. Aunque Erikson abordó el desarrollo de la identidad desde una perspectiva más tradicional y centrada en la psicología, su teoría sigue siendo muy útil hoy en día. Nos ayuda a entender cómo la identidad evoluciona a lo largo de la vida, pasando por distintas etapas de exploración y consolidación. Esto también sucede en el mundo digital, especialmente en redes como Twitter, donde las personas pueden probar diferentes versiones de sí mismas y experimentar con quiénes quieren ser.

Mead y Goffman ofrecen una base sólida para entender la identidad como la construcción de interacción social y la representación ante su entorno. Esta idea es un punto fijo para analizar cómo los usuarios gestionan su imagen en Twitter/X. Por otro lado, la perspectiva de Sherry Turkle enfatizando en los *talleres de identidad* ayuda a tener una visión más amplia, comprendiendo cómo los espacios digitales permiten la experimentación con el yo. Sin embargo, considero que lo más relevante para esta investigación es la idea de Byung-Chul Han sobre la alineación digital y la búsqueda de constante validación. Esta visión que

tiene de cómo la era digital ha convertido la identidad en un objeto de exposición y consumo repercute con el fenómeno de las cuentas falsas. Estas mismas cuentas no solo sirven como herramienta para la exploración, sino que también reflejan una presión social por encajar en determinados grupos, queriendo ese reconocimiento en un entorno donde la autenticidad cada día es más difusa.

Cada teoría aporta algo valioso al análisis, aunque algunas son más relevantes ya que abordan de manera directa cómo se construye la identidad y el papel que juega la interacción social en ese proceso, como lo plantean Mead y Butler. Aun así, las teorías que hablan sobre la fragmentación de la identidad en la modernidad líquida o la alienación digital también enriquecen la comprensión, ya que añaden nuevas perspectivas que permiten ver el fenómeno de manera más completa.

## Marco Histórico

Las cuentas falsas, conocidas actualmente como "fake", tienen su origen en el fenómeno del roleplay (RP), una práctica que surgió mucho antes de la popularización de las redes sociales. Como señala Panqueva (1998), un juego de roles se basa en la modelación de una situación estructurada por reglas de interacción, donde cada jugador asume un papel según su interpretación y enfrenta las consecuencias de sus decisiones dentro de ese marco.

Antes del nacimiento de Dungeons & Dragons<sup>1</sup>, ya existían juegos que exploraban conceptos similares de interpretación y simulación de situaciones. Uno de los antecedentes más importantes fueron los juegos de guerra, especialmente el *Kriegsspiel*<sup>2</sup>, desarrollado en 1812. Estos juegos se basan en mapas detallados, reglas estrictas y la adopción de roles militares específicos, lo que permitiría a los participantes experimentar estrategias de combate de manera estructurada. Con el tiempo, los juegos de guerra evolucionaron hacia experiencias más abiertas y centradas en la narrativa, lo que sentó las bases para la creación de este tipo

---

<sup>1</sup> Dungeons & Dragons (D&D) es considerado el primer juego de rol moderno y uno de los más influyentes en la evolución del género de juegos de rol en mesa y videojuegos. Fue creado en 1974 por Gary Gygax y Dave Arneson.,

<sup>2</sup> Kriegsspiel que en alemán significa "juego de guerra" es un tipo de juego de simulación militar que fue desarrollado en el siglo XIX, especialmente por el ejército prusiano. Su objetivo era entrenar a los oficiales militares en estrategias y tácticas sin la necesidad de un conflicto real.

de juegos. En este contexto, *Kriegsspiel* sentó las bases para que los juegos de mesa despegaran en cuanto a popularidad, en este caso uno de los más famoso con D&D en el año de 1994, donde los jugadores adoptaban identidades ficticias y desarrollaban historias dentro de un universo narrativo, los jugadores asumen la personalidad de personajes específicos en un mundo imaginario, estos se encargan desde la actuación de su personaje, las reglas y todo lo que conlleva, desarrollando el carácter que eligieron, como magos, guerreros o elfos, con el objetivo de completar aventuras en un entorno narrativo guiado por un "Dungeon Master", quien se encarga de la ambientación y la historia. A través del juego, los participantes exploran identidades que pueden ser radicalmente diferentes a las suyas. Por ejemplo, un jugador puede asumir el rol de un mago con poderes sobrenaturales, lo que le permite escapar de la realidad y adoptar una personalidad ficticia por un tiempo.

### Evolución de los juegos de rol hacia lo digital:

La llegada de los juegos de rol en línea marcó el primer gran paso en la evolución de esta práctica. A medida que el acceso a Internet se expandió, los jugadores comenzaron a conectarse de manera virtual para participar en juegos que permitían una interacción continua y en tiempo real. Juegos como Ultima Online <sup>3</sup>(1997) y EverQuest <sup>4</sup>(1999) fueron pioneros en el establecimiento de mundos persistentes en los que los jugadores podían explorar, luchar y colaborar en entornos virtuales. A diferencia de los juegos de mesa, los personajes en línea pudieron evolucionar con el tiempo, adaptándose a las acciones y decisiones de los jugadores dentro de la narrativa del juego.

---

<sup>3</sup> Ultima Online es un videojuego de rol multijugador masivo en línea (MMORPG) lanzado en 1997, desarrollado por Origin Systems y creado por Richard Garriott. Es considerado uno de los primeros MMORPG exitosos y un pionero en la creación de mundos virtuales persistentes.

<sup>4</sup> EverQuest es un videojuego de rol multijugador masivo en línea lanzado en 1999, desarrollado por Sony Online Entertainment. Se ambienta en un mundo de fantasía llamado Norrath, donde los jugadores pueden crear personajes de distintas razas y clases, como elfos, enanos, humanos, magos, guerreros y curanderos, entre otros. A lo largo del juego, los jugadores exploran mazmorras, luchan contra criaturas, completan misiones y participan en eventos y batallas de gran escala.

La verdadera transformación ocurrió con la aparición de los MMORPG (Juegos de rol multijugador masivo en línea), como World of Warcraft <sup>5</sup>(2004) y Second Life <sup>6</sup>(2003). Los jugadores en estos mundos podrían crear avatares altamente personalizados, desde su apariencia hasta su comportamiento, permitiendo una amplia gama de exploración de identidad. Además, la interacción entre los jugadores no se limitaba al ámbito de la batalla o la exploración, sino que también incluía relaciones sociales complejas, comercio, creación de contenido y más. Este nuevo tipo de espacio ofreció a los individuos la oportunidad de no solo experimentar con su identidad digital, sino también de formar parte de comunidades virtuales.

La creación de identidades digitales en juegos masivos trajo consigo una nueva forma de interactuar socialmente. A medida que los jugadores pasaban más tiempo en estos mundos virtuales, empezaron a difuminarse las fronteras entre su identidad real y la digital. En juegos como Second Life, por ejemplo, no solo se asumían identidades ficticias, sino que los jugadores podían experimentar relaciones sociales, económicas y emocionales dentro de un mundo paralelo que reflejaba muchas de las dinámicas de la vida real. Esta interacción profunda con los avatares y los mundos virtuales permitió a las personas vivir una especie de “doble vida” digital, que superaba las formas tradicionales de roleplay. La transición hacia los MMORPG también transformó la manera en que se formaban las comunidades en línea. Ya no se trataba solo de interacciones aisladas entre jugadores, sino que surgían facciones, gremios y alianzas dentro de los juegos, donde la colaboración y la competencia se mezclaban.

Esta expansión de la identidad digital y de las comunidades virtuales no se quedó únicamente en los videojuegos. Antes del auge de las redes sociales como las conocemos hoy, ya existían espacios digitales donde los usuarios exploraban identidades alternativas y formas de interacción similares al juego de roles. Plataformas como MetroFLOG, Hi5,

---

<sup>5</sup> World of Warcraft (WoW) es un videojuego de rol multijugador desarrollado por Blizzard Entertainment, lanzado el 23 de noviembre de 2004. El juego está ambientado en el mundo de Azeroth, un vasto y detallado universo de fantasía que incluye múltiples continentes, facciones, razas y clases.

<sup>6</sup> Second Life es un mundo virtual en línea lanzado en 2003 por la compañía Linden Lab. A diferencia de los juegos tradicionales, que suelen estar centrados en misiones o competiciones, se enfoca en ofrecer a los jugadores una plataforma para la creación y experimentación de su propia vida digital, en un entorno virtual abierto. Los usuarios, llamados "residentes", pueden crear avatares, que son representaciones digitales de sí mismos, y participar en una amplia variedad de actividades, como socializar, construir objetos y edificios, emprender negocios, o incluso desarrollar contenidos artísticos.

MySpace o incluso los primeros años de Facebook ofrecían la posibilidad de personalizar perfiles, compartir pensamientos, fotos y gustos musicales, lo que permitiría construir una imagen pública muchas veces distinta a la del "yo" offline. En los foros de internet también se daban estas dinámicas: los usuarios creaban avatares, firmaban con nombres ficticios y participaban en conversaciones y comunidades con reglas propias, creando pequeñas así sociedades virtuales donde se negociaban identidades y roles. Incluso en estos entornos más limitados técnicamente, ya se podía ver cómo el internet servía como un escenario de representación, donde el anonimato o la flexibilidad de la identidad permitían experimentar sin las restricciones del mundo físico.

Fue en estos espacios donde muchas de las prácticas de roleplay comenzaron a salir del ámbito exclusivo del juego para integrarse en la vida cotidiana digital. La creación de perfiles “falsos”, las amistades basadas en personajes ficticios o la participación en “familias virtuales” marcaron una transición hacia formas más complejas de representación en línea, anticipando lo que más tarde se consolidaría como el fenómeno de las cuentas falsas en redes sociales.

### **El roleplay en foros y fanfiction.**

Antes de que las redes sociales fueran lo que son hoy, el roleplay ya tenía su lugar en internet, especialmente en los foros y espacios de fanfiction que empezaron a ser populares desde finales de los noventa y principios de los 2000. Lugares como Fanfiction.net, Foroactivo, LiveJournal o incluso páginas más informales como MetroFLOG o Hi5, se convirtieron en rincones donde muchas personas, especialmente jóvenes, empezaron a crear historias junto con otros, metiéndose en la piel de personajes. inventados o sacados de libros, películas o animes.

Lo interesante de estos espacios era que no solo se escribía por escribir. Cada quien tomaba el papel de un personaje y respondía como si fuera él, creando conversaciones, relaciones e historias con otras personas. Era una mezcla entre escribir, actuar y jugar, todo al mismo tiempo. Y aunque pareciera solo una forma de entretenimiento, en realidad era mucho más: ahí se experimentaban emociones, se formaban lazos reales con otros usuarios y, sobre todo, se exploraban otras formas de ser uno mismo, desde un lugar seguro y creativo.

A diferencia de otros espacios más visuales o estructurados como los foros, Wattpad permitió que el juego de rol se diera en formato literario, casi como una novela compartida por turnos.

En muchos casos, el fanfiction permitía reescribir historias que no representaban a todos. Se empezaron a ver personajes diversos, con otras orientaciones sexuales, géneros o contextos. Esto se convirtió al fanfiction en un espacio para romper estereotipos, crear inclusión y apropiarse de narrativas que los medios tradicionales no ofrecían. Muchos escritores, diseñadores, ilustradores o incluso desarrolladores de videojuegos empezaron su camino creativo en estos espacios. No solo se trataba de escribir, sino también de diseñar firmas, editar imágenes de personajes, crear mundos enteros, fue una verdadera escuela digital, aunque muchas veces no se reconociera como tal.

Estas primeras experiencias de roleo en línea marcaron a toda una generación, y fueron el paso previo a lo que después serían las comunidades en redes sociales, donde la identidad también comenzó a jugarse de maneras muy distintas a la vida “real”.

## Capítulo 1: "Twitter y las Cuentas Falsas.

La identidad digital es un concepto que ha cobrado mayor importancia con el auge de las redes sociales. En este capítulo se analizará cómo Twitter, con su forma única de interacción, impacta la manera en que las personas construyen su identidad en línea, específicamente en el fenómeno de las cuentas “fake”. La posibilidad de permanecer en el anonimato y de crear múltiples perfiles les da a las personas la libertad de experimentar con su identidad en línea. Algunas lo hacen para reforzar una imagen específica, otras para explorar diferentes facetas de su personalidad y, en ciertos casos, incluso para influir en la percepción de los demás. A través de este análisis, se busca entender cómo estas prácticas afectan la autenticidad, la necesidad de validación y la manera en que nos relacionamos en el mundo digital.

En la actualidad, vivimos en una era digital donde las redes sociales han redefinido la manera en que las personas construyen y presentan su identidad. En este contexto, X, anteriormente conocido como Twitter, se ha convertido en un espacio donde los usuarios pueden adoptar múltiples identidades, aprovechando el anonimato y la flexibilidad que ofrece la plataforma. Este fenómeno plantea preguntas importantes sobre la autenticidad en la



identidad digital y los efectos que estas representaciones tienen en la percepción social de los individuos. Sin embargo, más allá de su uso, estas cuentas impactan la manera en que se construye la identidad digital, un tema que aún no ha sido suficientemente explorado desde la sociología. En muchos casos, la identidad en línea se convierte en un reflejo de cómo nos gustaría ser percibidos, más que en una representación de lo que realmente somos. A lo largo de este capítulo, se analizará cómo estas dinámicas afectan la autenticidad, la validación social y la forma en que interactuamos en el mundo digital.

### Twitter como plataforma de interacción digital

¿Por qué específicamente esta red social? La historia de Twitter comenzó desde su lanzamiento en 2006. En sus inicios, fue diseñada como un espacio para el microblogging y la interacción dentro del entorno la web social. A través de los llamados "tweets", los usuarios pueden compartir mensajes cortos, lo que ha convertido a la plataforma fácil de usar por todo lo que te ofrece, desde personalizar tu perfil, tener mayor interacción con otros usuarios, aunque una de sus principales funciones es la facilidad con la que puedes informarte de noticias, acontecimientos importantes, convirtiéndose en una herramienta esencial para la comunicación global y la difusión de información en tiempo real.

Había sospechas de que se vendería la plataforma teniendo a los usuarios con expectativas y cierto miedo ya que es la red social favorita de muchos, en su defecto, cerrar la red social. No fue hasta que Elon Musk en el 2023, compró la plataforma, esta experimentó cambios significativos, empezando por el nombre a X, argumentando que quería hacer de la plataforma un espacio de mayor libertad de expresión, como parte de la visión de Musk de convertir la plataforma en una "super app" similar a WeChat en China, con funciones más allá del microblogging.

Twitter, ahora conocido como X, ha evolucionado hasta convertirse en una de las plataformas más influyentes, hasta abril de 2025, la plataforma cuenta con aproximadamente 570 millones de usuarios activos mensuales en todo el mundo. En México, se estima que hay alrededor de 19.6 millones de usuarios de X. Esto ha transformado la forma en que nos comunicamos e interactuamos en el mundo digital. Su diseño, basado en la inmediatez y la brevedad, ha cambiado la manera en que compartimos información, expresamos opiniones y

creamos comunidades en torno a intereses en común. A diferencia de otras redes sociales que priorizan las imágenes o los videos, Twitter ha mantenido el texto como su herramienta principal, permitiendo la difusión de mensajes rápidos y directos a través de los famosos "tweets". Esto ha convertido a la plataforma en un espacio clave para el debate público, la participación en eventos globales y la viralización de tendencias. Lo que hace a Twitter tan particular es su capacidad para conectar a personas de distintos lugares y contextos en tiempo real. Gracias a los *hashtags* y menciones, cualquiera puede unirse a conversaciones o dirigirse directamente a figuras públicas, instituciones o comunidades específicas. Esto ha hecho de la plataforma un recurso esencial para la movilización social, la difusión de noticias y el activismo digital, ya que permite visibilizar temas que en otros medios podrían pasar desapercibidos.

Sin embargo, esta misma apertura también ha traído ciertos problemas, ya que esta red social facilita la creación de cuentas, muchas de ellas anónimas o falsas, y esto ha generado preocupaciones sobre la autenticidad de la información y las identidades en línea. Mientras que el anonimato puede ser útil para la privacidad y la libre expresión, también ha sido usado para difundir desinformación, manipular o dañar la reputación de personas y grupos. En este contexto, Twitter se ha convertido en un espacio donde la identidad digital se construye y transforma constantemente. La validación social, reflejada en la cantidad de seguidores, retweets y "me gusta", influye en la manera en que los usuarios se presentan y son percibidos dentro de la plataforma. Esta necesidad de reconocimiento muchas veces lleva a la creación de personajes digitales que se moldean según las expectativas del entorno, poniendo en duda la autenticidad de lo que se muestra en línea.

Más allá de ser solo una red social, Twitter es un reflejo de cómo la tecnología ha cambiado la forma en que nos informamos, interactuamos y nos identificamos en el mundo digital. Su impacto en la comunicación y la construcción de la identidad es innegable, convirtiéndola en un espacio clave para entender las dinámicas sociales en la era de la hiperconectividad.

## Características y dinámicas de las cuentas falsas

Hablar de cuentas falsas no es solo pensar en perfiles inventados sin una persona real detrás. En muchos casos, estas cuentas tienen una intención mucho más compleja que simplemente engañar. A menudo, están construidas con mucho detalle: tienen nombres, historias, fotos cuidadosamente seleccionadas e incluso una forma específica de escribir o comportarse en línea. Estas cuentas pueden formar parte de comunidades muy activas, participar en conversaciones, reaccionar a publicaciones y hasta generar contenido original.

Una de las características más notorias es la construcción de una identidad coherente. Aunque esa identidad sea ficticia, muchas veces tiene una lógica interna, con relaciones, gustos, historia y hasta emociones asignadas. En el caso del roleplay, por ejemplo, esto se convierte en una forma de expresión creativa y colectiva. Sin embargo, fuera de ese contexto, una cuenta falsa también puede usarse para observar sin ser visto, para explorar otras formas de ser o, en algunos casos, para manipular o acosar.

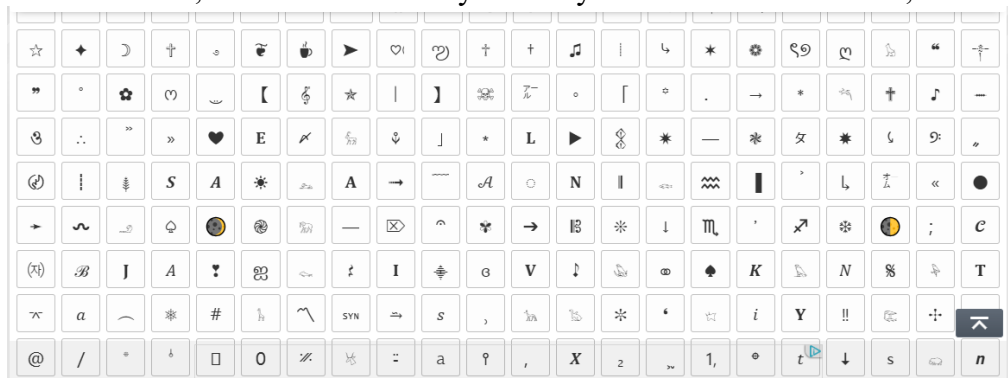
Las dinámicas que se dan alrededor de estas cuentas también son complejas. Algunas crean vínculos profundos con otras personas en línea, otras se mantienen al margen. Algunas fingen ser anónimas, otras se presentan como figuras públicas falsas. Pero lo que todas tienen en común es que operan dentro de un juego de apariencias: muestran algo, pero también esconden mucho. Entender estas dinámicas ayuda a ver las cuentas falsas no solo como un problema digital, sino como una forma de interacción con raíces más profundas en cómo nos relacionamos y presentamos en línea. En Twitter, entramos en un terreno muy particular. A diferencia de otras plataformas, aquí lo breve, lo inmediato y lo viral tienen un peso enorme, y eso influye directamente en cómo se construyen y se mueven estas cuentas. Muchas de ellas no son simplemente bots o perfiles vacíos. En el mundo del juego de rol, por ejemplo, estas cuentas crean universos completos en 280 caracteres. Simulan relaciones, discuten, se enamoran, se pelean, todo dentro de un guion colectivo que va creciendo con el tiempo.

Hay características muy puntuales en cuanto a una cuenta del mundo fakeland:

- Suelen tener combinaciones creativas o estéticas, como: @thvlvrs, @yoongi\_heart, @dreaminjjk. A veces hacen referencia a idols de k-pop, personajes ficticios, o

simplemente suenan como apodos inventados, también el nombre por el que quieren ser vistos, a muchos no les gusta tenerlo a la vista.

- Usan símbolos, letras alternas o mayúsculas y minúsculas combinadas, como:



- Biografía en tono ficcional. A veces describe a su personaje (edad, signo zodiacal, MBTI, gustos), otras ocasiones prefieren algo más simple por la estética, ya sean frases o links.
- Perfil visual cuidado (pero no personal). Usan imágenes de idols, animes o modelos desconocidos. Nunca muestran fotos personales reales. Todo el contenido gráfico suele seguir una estética: filtros suaves, tonos pastel o estilo grunge, según el personaje. Actualmente estas cuentas ya muestran fotos de ese lado real, ya sea de sus mascotas o de lo que hacen, pero nunca de su rostro verdadero a menos de que ya se tenga confianza con tus amistades, relaciones o entorno.
- Uso de abreviaciones y códigos del rol: entre ellos los más famosos que son el fk (cuenta fake) rp (cuenta rolplayer) due (para referirse a tu persona real) irl (in real life).
- Tweets narrativos o emocionales exagerados, ya sean frases intensas, dramáticas o en tono poético, que muchas veces no tienen contexto real.
- Si bien algunas veces hay guiños sobre quién está detrás, generalmente la cuenta evita referencias claras al usuario real.

Algunos ejemplos de estas características ya cuentas en Twitter serian como:



Imagen 1. Perfil Bianchi (Avelar2025)



Imagen 2. Perfil Johan (Avelar 2025)



Imagen 3. Perfil Mateo (Avelar

2025)

## De Twitter al multiverso digital

Aunque las cuentas fake tienen su origen y mayor presencia en Twitter, con el tiempo han empezado a expandirse hacia otros espacios digitales donde la convivencia va más allá de los tweets. Para muchos usuarios, interactuar solo por texto no es suficiente; surge la necesidad de “hacer algo juntos”, de crear memorias más allá del rol y de compartir momentos en tiempo real. Este fenómeno no es nuevo, pero se ha intensificado en los últimos años, especialmente con la facilidad de acceso a juegos o entornos virtuales que permiten interactuar de manera más visual y dinámica. Plataformas como Roblox, Rave, Plato, IMVU o incluso llamadas grupales por Discord se han convertido en puntos de encuentro para los usuarios fake, donde el rol se suspende un poco y entra en juego la convivencia “real”. Por

ejemplo, en Roblox<sup>7</sup>, las cuentas fake arman salidas en grupo: van juntas a conciertos virtuales, a parques de diversiones dentro del juego o simplemente se pasean con sus avatares personalizados, hablando por chat o por voz. En Rave<sup>8</sup>, comparten películas o videos mientras comentan en tiempo real, como si estuvieran en una pijamada. En Plato<sup>9</sup>, se organizan partidas de Uno, Ludo, o juegos de palabras, todo mientras siguen roleando o simplemente conviviendo fuera de personaje, muchas veces se hacen torneos.

Algunos ejemplos de plato serian estos, un perfil mas esterilizado, ya que esta aplicación te permite decorar a tu gusto lo que es bibliografía, foto, marco y header. Aquí lo que normalmente se hace son competencias en los diferentes juegos que te ofrece, aquí la comunidad es muy competitiva ya que puedes recibir momeadas por cada torneo ganado, eso ayuda a que puedas comprar mayores ítems.

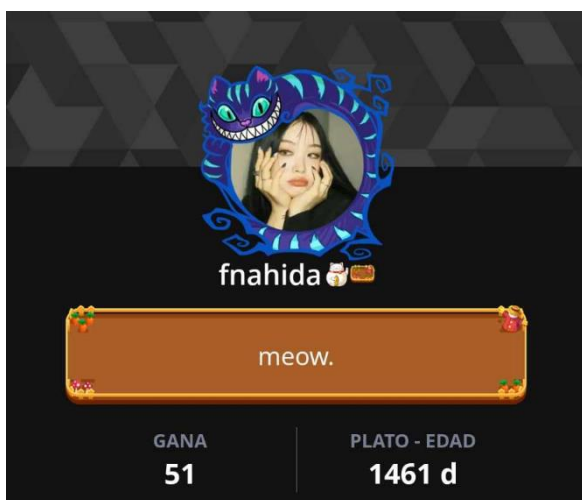


Imagen 4. Perfil plato (Avelar 2025)

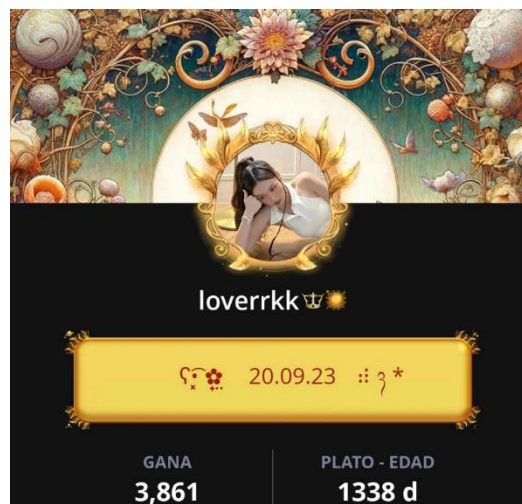


Imagen 5. Perfil plato estético (Avelar 2025)

<sup>7</sup> Roblox es una plataforma digital donde millones de personas de todo el mundo se conectan para jugar, crear y convivir. Su gran atractivo está en que no solo puedes elegir entre miles de juegos diferentes, sino que también puedes diseñar los tuyos propios, conocidos como “experiencias”.

<sup>8</sup> Rave es una aplicación gratuita que permite a los usuarios ver películas, series y videos en línea de forma sincronizada con amigos o familiares, incluso si se encuentran en diferentes lugares.

<sup>9</sup> Plato es una aplicación gratuita que combina juegos multijugador con funciones de mensajería instantánea, permitiendo a los usuarios jugar y chatear simultáneamente.

Acá es diferente, la base de Plato y Roblox son los juegos, pero la estética entra en juego, aquí dos claros ejemplos de un perfil que ya lleva tiempo a un perfil recién creado, si al usuario le importa mucho la estética, gastará dinero real con robux (moneda de roblox) para poder comprar los ítems, y está la otra parte que no le interesa eso, puede pasarla bien con un avatar muy básico.

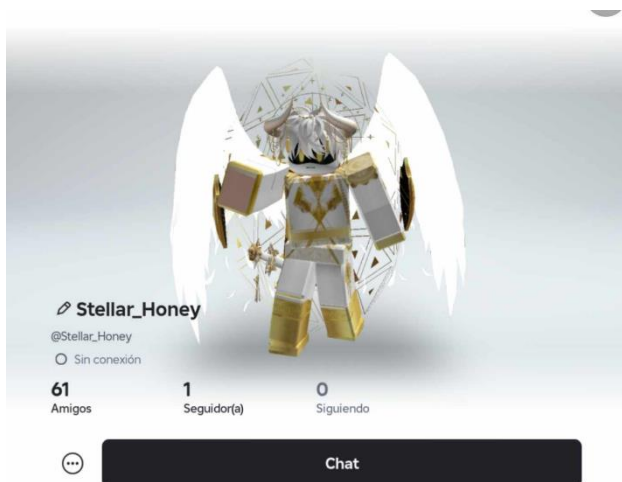


Imagen 6. Avatar roblox (Avelar 2025)

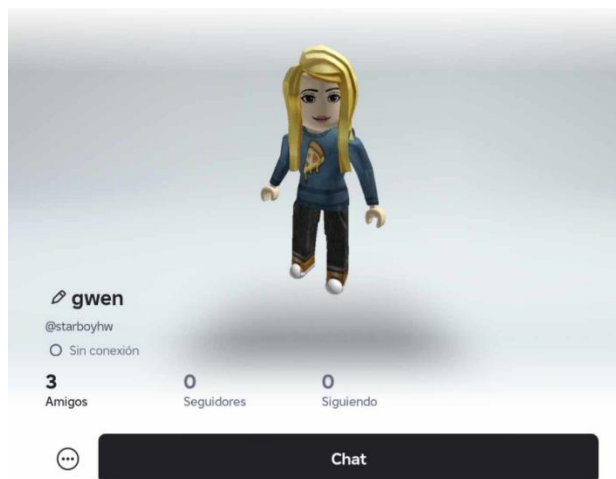


Imagen 7. Avatar roblox simple (Avelar 2025)

Cuando las cuentas fake se van a otras plataformas, lo que realmente están buscando muchas veces no es solo seguir con el personaje, sino pasarla bien con las personas con las que han conectado, en este caso, ya es más el usuario, el que quiere convivir, reírse un rato, distraerse del estrés diario o simplemente no sentirse tan solos. Esos momentos jugando en línea, viendo una película juntos, o quedándose horas en llamada, aunque no hablen mucho terminan fortaleciendo la relación. Y aunque no se ven en persona, la compañía se siente. A veces, más que con gente que está cerca básicamente. En esos espacios, aunque todo sea digital, también se está ahí para el otro, y eso vale muchísimo. Además, esta expansión a otras plataformas también marca una especie de “evolución” del vínculo. Pasar de hablar por Twitter a convivir en tiempo real, aunque sea con avatares o sin mostrar el rostro, requiere confianza. Es una forma de decir: “quiero seguir estando contigo, incluso fuera del

personaje”. Y eso vuelve a poner sobre la mesa lo complejo y a la vez lo bonito de estas relaciones: nacen desde lo ficticio, pero crecen desde lo humano.

Por eso, entender el mundo fake también implica mirar estos otros escenarios donde la identidad digital se sigue construyendo, pero ahora no solo desde el texto, sino también desde la experiencia compartida. Porque al final, en cada plataforma, lo que buscan estas cuentas no es muy distinto de lo que busca cualquier persona: compañía, risas, sentir que se pertenece a algo, aunque ese algo solo exista dentro de una pantalla.

## Capítulo 2 Entre la realidad y el lado fk: Construcción de la identidad digital.

Lo interesante es que, en Twitter, el límite entre lo real y lo ficticio se difumina muy rápido. Una cuenta falsa puede tener más alcance, más interacciones y más "presencia" que una cuenta auténtica. Y aunque esto puede ser parte de un juego, también abre la puerta a conflictos, malentendidos y, en algunos casos, a formas de violencia simbólica o emocional.

Hoy en día, crear una identidad en internet es tan fácil como cambiarse el nombre, elegir una foto y decidir cómo se quiere escribir o hablar. A veces, con pocos esos elementos, ya se puede construir todo un personaje. Y con el tiempo, esa persona inventada puede empezar a sentirse más cercana, más libre, incluso más “tú” que tu propia versión real. Esta confusión es justo lo que hace tan interesante este tema. Porque no se trata solo de perfiles falsos, sino de todo lo que ponemos en ellos: emociones, ideas, miedos, deseos. Es una línea borrosa entre lo que mostramos a los demás, lo que sentimos en ese espacio, y lo que somos de verdad. Y hay ocasiones donde esa línea ya ni siquiera existe del todo. Lo curioso es que, en muchos casos, esa identidad inventada comienza a ocupar un lugar emocional importante. Al principio puede parecer solo una cuenta alternativa, una forma de pasar el rato, jugar o escribir cosas que normalmente no dirías. Pero cuando empiezas a usarla todos los días, a construir relaciones desde ahí, a recibir cariño, atención o incluso validación desde ese personaje, la conexión se vuelve más profunda de lo que uno imagina.

Es como si ese “yo” inventado te diera permiso de ser algo que en la vida real no te atreves. Tal vez más directo, más sensato, más divertido, más dramático... o simplemente



más libre. Y esa libertad engancha, porque no hay reglas estrictas, no hay que dar explicaciones ni cargar con las etiquetas que los demás ya pusieron sobre ti. Ahí puedes construir desde cero y elegir cómo quieres ser visto. Con el tiempo, incluso se vuelve complicado pensar en esa cuenta como algo completamente separado de ti. Tal vez no seas exactamente ese personaje, pero tampoco estás fingiendo del todo. Estás usando una máscara que te deja hablar con más claridad, como si las emociones fueran más fáciles de decir cuando no llevan tu nombre real. Por eso, cuando alguien te habla por esa cuenta, te puede doler, alegrar o emocionar como si te lo dijeran a ti directamente, porque de alguna forma, lo están haciendo.

Y es justo en ese punto donde la ficción se empieza a volver a la realidad. No porque lo inventado sea falso, sino porque lo que se vive ahí, al fin y al cabo, eres humano, los que son las emociones, las conexiones, las experiencias es real, por más que intentes separar a tu yo real con el personaje, muchas veces es algo que no se puede hacer. Lo que cambia es la forma en que se expresa. Y cuando eso sucede, ya no es tan fácil desconectar una cosa de la otra. El personaje y la persona empiezan a mezclarse, y muchas veces, el problema no es que no sepamos quiénes somos sino, o que, en internet, somos muchas cosas al mismo tiempo.

### ***El vínculo emocional con la identidad creada.***

Cuando una persona crea una cuenta falsa en Twitter, muchas veces lo hace con la idea de jugar, desahogarse o simplemente pasar desapercibido. Pero con el tiempo, lo que empezó como un personaje se vuelve algo más cercano. No es raro escuchar frases como “mi fake me entiende más que mi cuenta real” o “aquí sí soy yo”, porque en ese espacio se da algo que no siempre ocurre en la vida cotidiana: se siente libertad.

Esa libertad tiene que ver con no tener que responder a expectativas. En la cuenta fake no hay familia, no hay jefes, no hay conocidos que juzguen lo que escribes, lo que sientes o lo que compartes. Solo estás tú o una parte de ti siendo escuchada por gente que probablemente también está haciendo lo mismo. Ahí se genera un lazo emocional con esa versión de uno mismo, porque por fin se puede hablar sin filtro, sin tener que dar tantas explicaciones. Muchas personas, sin darse cuenta, se sienten más cómodas siendo ese “yo digital” que han creado. Lo alimentan todos los días: le dan una voz, una forma de escribir,

una historia propia. Lo dotan de emociones y lo hacen interactuar con otros personajes. Es un yo construido, sí, pero no por eso menos auténtico. Como dice Sherry Turkle (1995), los espacios digitales son verdaderos “talleres de identidad”, lugares donde las personas prueban distintas formas de ser hasta que alguna encaja con lo que sienten, pero no sabían cómo nombrar. Aquí entra también Judith Butler (1990), quien propone que la identidad no es algo fijo que simplemente se tiene, sino algo que se actúa, se repite y se construye a través del tiempo. En Twitter, esa repetición ocurre en cada tweet, cada respuesta, cada interacción que se hace desde el personaje. Y con el tiempo, ese acto deja de ser solo una ficción y empieza a sentirse como algo propio. En otras palabras: interpretar a un personaje muchas veces termina siendo otra manera de habitarte a ti mismo.

Este vínculo emocional puede volverse tan fuerte que muchas personas sienten que su identidad digital es incluso más clara o más libre que la que muestran en su vida real. No se trata de mentir, sino de tener un espacio donde se puede ser con menos miedo. Donde puedes contar lo que te pasa, decir lo que piensas, o simplemente existir sin tener que cumplir con la imagen que los demás tienen de ti. Sin embargo, esa conexión también puede tener consecuencias. A veces, se genera una especie de apego o dependencia hacia ese personaje. Dejas de usar tu cuenta personal porque no te sientes igual de tú. Empiezas a vivir más desde la cuenta fake que desde tu vida fuera de la pantalla. Y cuando eso pasa, las emociones que surgen ahí, el amor, la tristeza, la frustración, la euforia no son menos reales, aunque hayan nacido en un lugar que muchos siguen viendo como un “juego”.

Por eso, entender este vínculo emocional con la identidad creada es importante. No se trata solo de perfiles falsos o de “gente que se inventa personajes”. Se trata de cómo las personas, en un entorno que a veces no les permite expresarse, encuentran otras formas de ser y de sentirse vivas. De cómo una identidad digital, aunque ficticia en su forma, puede ser profundamente real en lo que permite sentir.



Imagen 8. My cute Valentine (fifis\_husband, s.f.)

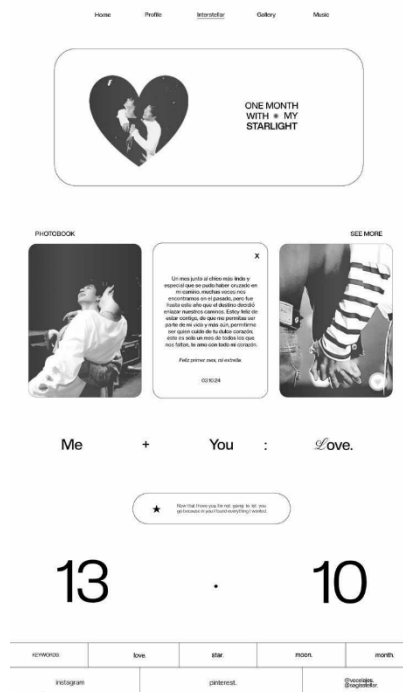


Imagen 9. Ejemplo mesiversario (vocceles & sagistellar, s.f.)

Algunos ejemplos de edits en cuanto algún personaje está en una relación, estos son como los regalos que se pueden hacer para conmemorar la fecha importante.

## Impacto en las relaciones.

Uno de los momentos más delicados y al mismo tiempo más humanos dentro del mundo de las cuentas falsas es cuando lo que se empezó como un juego comienza a traspasar la pantalla. Lo que antes era solo un personaje con un nombre inventado y una historia escrita a pulso, de pronto empieza a generar vínculos reales con otras personas. Relaciones que, aunque nacen dentro de una ficción, se sienten completamente sinceras.

Esto pasa mucho en comunidades como fakeland, donde las dinámicas emocionales se viven con intensidad. Dos cuentas pueden empezar a interactuar como parte de un juego de rol. Pero a medida que la interacción se vuelve constante, los sentimientos comienzan a surgir fuera del personaje. Se mandan mensajes fuera del rol, se comparten cosas que solo tus amigos o pareja entienden, se empiezan a conocer más allá de los tweets. Y entonces, sin planearlo, el personaje se corre a un lado y empiezan a hablarse como personas.

Es ahí donde muchas veces lo digital deja de ser solo digital. El afecto, la complicidad o incluso el enamoramiento no se quedan en la pantalla: empiezan a afectar lo que uno siente en la vida diaria. Ya no es solo un personaje el que se enoja, se pone celoso o se emociona: es uno mismo. Esa transición es sutil, pero poco a poco toma fuerza. Y aunque puede ser hermosa (porque muchos vínculos profundos nacen así) también puede generar confusión, miedo o dolor, en algunos casos hasta llegar a la obsesión. Uno de los problemas más grandes que enfrentan quienes viven estas relaciones es que no siempre ambas partes están en el mismo canal emocional. A veces, uno de los dos sigue en el juego, mientras el otro ya está sintiendo algo más serio. O incluso puede pasar que ambos sientan algo real, pero no sepan cómo traducirlo fuera de ese entorno. ¿Qué pasa cuando quieres ver a esa persona en la vida real, pero no sabes si su personaje es una máscara o una versión muy suya? ¿Cómo se maneja el hecho de que conociste primero al “fake” y no a la persona tal cual es? Esto es complicado ya que empieza el debate, al conocer a la persona detrás del personaje, pueda que no sea como te lo imaginaste, una idealización de lo que es el fake.

Además, cuando estas relaciones se rompen, duelen tanto como cualquier otra. A veces más, porque todo estaba sostenido por palabras, por tiempo compartido, por presencia emocional constante. Y cuando alguien desaparece de una cuenta falsa sin explicación, el vacío se siente de forma muy real. Hay quienes lo describen como una “pérdida sin duelo”, porque ni siquiera puedes explicarle a los demás por qué te duele tanto algo que “no era real”. Esto demuestra que los vínculos que nacen en este tipo de espacios no son menos válidos por haber nacido en un entorno digital o bajo un personaje. De hecho, muchas veces se sostienen desde un lugar más honesto, porque ahí las personas se permiten mostrar partes de sí mismas que en la vida offline no se atreven. Por eso, cuando el juego se rompe y entra la realidad, no es necesariamente un error: puede ser una oportunidad para ver cómo lo que se fingía terminó revelando algo verdadero.

Y según lo que señala Anthony Giddens (1991) con su concepto de identidad reflexiva, la identidad moderna se construye constantemente a través de las relaciones que mantenemos y los significados que damos a esas experiencias. Así, aunque la cuenta falsa haya nacido como una máscara, si esa relación empieza a ocupar un espacio emocional en tu vida, pasa a ser parte de tu identidad real, de tu narrativa personal. Ahora bien, también

Byung-Chul Han (2022) advierte que esta dinámica puede volverse frágil. En su análisis sobre la alienación digital, plantea que muchas personas acaban atrapadas en una versión de sí mismas que solo existe para recibir aprobación. Si una cuenta falsa se convierte en el único lugar donde alguien se siente validado o querido, puede generar una dependencia emocional, donde el personaje digital parece tener más valor que el yo cotidiano. En este sentido, hay personas que prefieren el lado de fakeland sobre la vida real, su cuenta lo es todo para ellos, se creen dueños de la imagen del idol, actor o a quien usen para darle vida a su personaje, muchas veces hasta pueden empezar “funas<sup>10</sup>” porque X persona tiene el mismo pj, al punto de mandar a sus amistades a decirle que se quite el rostro de su amistad porque es la “real” o la primera en usarla.

### Cultura de la cancelación en este tipo de cuentas.

Lo que empieza como un juego de roles, muchas veces se convierte en algo tan serio que cualquier pelea, traición o problema (aunque haya ocurrido “en personaje”) se vive con la misma intensidad como si fuera en la realidad. Las amistades se rompen, las parejas discuten, y a veces se llega a situaciones bastante complejas, como la manipulación emocional, el chantaje o incluso el uso indebido de información personal.

Una de las expresiones más fuertes de esto es la cultura de la cancelación dentro de Fakeland. Cuando alguien cruza una línea ya sea por supuesta infidelidad entre personajes, por exponer a otra cuenta, por usar contenido sensible o simplemente por “traicionar” la confianza del grupo, rápidamente se le deja de seguir, se le bloquea, se le exponen públicamente o se le acusa sin filtros. Lo que en otros espacios parecería exagerado, ahí se

---

<sup>10</sup> Una funa es una denuncia pública de una persona o institución a través de redes sociales u otros canales digitales. El objetivo es someterla a un juicio social y que otros la denostén.

Fundación de Asistencia Legal del Colegio Médico de Chile. (sf). Las funas en redes sociales: Un fenómeno de denuncia. Revista FALMED

siente como algo justificado, porque todo gira alrededor de la confianza y del rol que cada quien juega en ese pequeño mundo digital.

Y lo más delicado es cuando ese “castigo” traspasa del personaje y empieza a apuntar directamente a la persona real detrás de la cuenta. En algunos casos, se han visto manipulaciones con dinero (“ayúdame que confié en ti”), relaciones tóxicas disfrazadas de juego, o incluso violencia emocional. A veces, lo que parece solo parte de un drama de ficción, termina afectando la salud mental y emocional de quienes participan.

Esto nos obliga a hacernos preguntas incómodas:

*¿Hasta qué punto somos responsables de lo que hacemos detrás de una cuenta falsa?*

*¿Dónde termina el personaje y empieza la persona?*

*¿Por qué se justifica herir o humillar a alguien solo porque “no es real”?*

En estos entornos, donde todo parece simbólico, las consecuencias pueden ser muy concretas. Lo que se dice, lo que se exponen, lo que se oculta, todo tiene un peso. Y cuando el respeto se rompe, no importa si el nombre no es verdadero: el daño se siente igual. Por eso, es importante hablar no solo de lo bonito y creativo del mundo fake, sino también de sus sombras. Porque si vamos a considerar estas identidades como espacios legítimos de expresión, también tenemos que reconocer que ahí puede haber relaciones reales, con afecto real y también con conflictos reales que deben ser cuidados y atendidos como tal. Hay jerarquías sutiles, favoritismos, rumores que circulan en DM y comentarios públicos disfrazados de indirectas. A pesar de tratarse de un entorno digital donde nadie es “real” del todo, las reglas del grupo terminan teniendo tanto poder como en cualquier espacio social fuera de internet.

Estas reglas pueden ser tan estrictas que, cuando alguien se sale del guion (rompe una relación de pareja, deja de rolear con cierta cuenta, o simplemente decide tomarse un descanso), el castigo no tarda en llegar. Lo que pasa es que muchas veces la comunidad que

se forma en torno a estos espacios se vuelve tan cerrada y emocionalmente intensa que cualquier ruptura se percibe como una traición.

En esos momentos, el juego deja de ser juego. Ya no importa si todo comenzó como ficción: lo que ahora se está rompiendo es una red de afectos, de rutinas, de atención mutua. Algunos usuarios describen sentir ansiedad, vacío o incluso culpa, como si hubieran fallado como persona, aunque solo hayan “salido” de un personaje. Esta carga emocional se agrava cuando entran temas sensibles como el chantaje emocional o el abuso de confianza.

Hay casos donde se ha pedido dinero bajo pretextos personales, aprovechando el vínculo creado entre cuentas. También se han dado manipulaciones a través de amenazas de exposición (“sé quién eres”, “voy a publicar tus capturas de pantalla”), o silenciamientos forzados por miedo a ser excluidos o funados. Todo esto demuestra que el entorno puede tornarse muy hostil cuando la confianza se quiebra, y que la protección que da el anonimato también puede volverse un arma para ejercer presión o violencia simbólica.

Además, el tipo de afecto que se construye en estos espacios no siempre es fácil de explicar a otros. Fuera del mundo fake, muchas personas no comprenden por qué duele tanto un conflicto digital, o por qué alguien se siente tan afectado por algo que ocurrió “en una cuenta inventada”. Esta falta de reconocimiento externo solo intensifica el aislamiento emocional: no hay contención, no hay espacio para procesar el duelo, y todo se vive en silencio o entre las mismas cuentas que participan en la dinámica. Por eso, mirar estas experiencias con empatía y profundidad. No se trata de decir que el mundo fake es bueno o malo, sino de entender que ahí también hay personas reales viviendo emociones reales, aunque lo hagan desde un personaje. Y si hay emociones, hay vínculos. Y si hay vínculos, también hay responsabilidad afectiva.

## Reflexión

A veces se piensa que tener una cuenta falsa en redes es solo jugar a ser alguien más. Pero cuando estás dentro, te das cuenta de que muchas de esas historias que se arman ahí vienen desde un lugar muy real. En espacios como fakeland, la gente comienza a conectarse, se escucha, se quiere y aunque también se puede lastimar, es algo muy único que muy pocas personas logran entender. Puede que todo haya comenzado como ficción, pero las emociones que se viven no son inventadas, son como cualquier sentimiento que se fue construyendo poco a poco.

Y es que muchas veces, detrás de una cuenta que no usa un nombre verdadero o una foto propia, hay alguien que encontró por fin un lugar donde puede decir lo que siente sin miedo. Donde puede mostrarse tal cual es, o al menos una parte que en su vida fuera de pantalla no sabe cómo enseñar. Y cuando desde ahí se construyen amistades, parejas o vínculos que terminan ocupando un espacio importante en el día a día, es imposible decir que eso no es real solo porque nació en una cuenta falsa.

Lo importante es entender que esta forma de relacionarse no está vacía, ni es menos válida. Es diferente, sí, pero tiene su propio lenguaje, sus propias reglas, y sobre todo, su propia carga emocional. A veces las personas no buscan mentir, solo buscan ser. Y lo digital, más que una máscara, puede ser una vía para encontrarse con uno mismo y con los demás de otra forma. Porque al final, lo que se vive ahí, aunque sea desde un personaje, deja huella como cualquier otra relación que marca. Y eso, sin importar si tiene nombre real o no, ya es suficiente para tomárselo en serio.

## Aportaciones al estudio

Esta investigación ofrece varias contribuciones importantes. A nivel teórico, conecta las reflexiones clásicas y contemporáneas sobre la identidad con fenómenos actuales como las cuentas fake en la red social antes conocida como Twitter, ayudándonos a entender cómo la identidad digital se convierte en un espacio de construcción, exploración y también de conflicto. A nivel social, visibiliza que estas prácticas no son meramente juegos de internet, sino formas legítimas de buscar pertenencia, experimentar nuevas versiones del yo o encontrar refugio frente a las presiones del mundo físico. Desde un enfoque crítico, se evidencian los riesgos de la alienación digital, donde la búsqueda constante de validación



puede afectar profundamente la percepción de uno mismo. Metodológicamente, el trabajo ofrece una base sólida para que futuros estudios puedan analizar estas dinámicas con metodologías cualitativas o etnográfica digital.

Hoy en día, hablar de identidad ya no es algo que se limite al mundo físico. Con la llegada de las redes sociales y la facilidad para crear perfiles digitales, la identidad se ha vuelto algo mucho más flexible. A través de este fenómeno, podemos observar cómo las personas buscan experimentar nuevas formas de ser, escapar de las presiones de la vida real o simplemente encontrar un espacio seguro para expresar lo que afuera no se atreven. Lo fascinante de este fenómeno no es solo la construcción de un personaje, sino cómo ese personaje empieza a entrelazarse con el mundo real, que impactan de manera muy real en la vida de quienes participan. Además, este trabajo permite reconocer los riesgos que implica esta fragmentación del yo como la alienación o la dependencia de la validación social, sin dejar de valorar la creatividad, la necesidad de expresión y las nuevas formas de socialización que emergen en estos entornos.

## Bibliografía:

- Avelar, M. F. (2025). Perfil Bianchi [Imagen]. Archivo personal.
- Avelar, M. F. (2025). Perfil Johan [Imagen]. Archivo personal.
- Avelar, M. F. (2025). Perfil Mateo [Imagen]. Archivo personal.
- Avelar, M. F. (2025). Perfil Plato [Imagen]. Archivo personal.
- Avelar, M. F. (2025). Perfil Plato estético [Imagen]. Archivo personal.
- Avelar, M. F. (2025). Avatar Roblox [Imagen]. Archivo personal.
- Avelar, M. F. (2025). Avatar Roblox simple [Imagen]. Archivo personal.
- Bauman, Z. (1999). Modernidad líquida. Fondo de Cultura Económica.  
<https://redmovimientos.mx/wp-content/uploads/2020/07/Modernidad-L%C3%ADquida-Bauman.pdf>
- Backlinko. (2025). X (Twitter) Statistics: How Many People Use X?.  
<https://backlinko.com/twitter-users>
- Blizzard Entertainment. (2004). World of Warcraft [Videojuego]. Blizzard Entertainment.  
<https://worldofwarcraft.blizzard.com/> 30/03/2025
- Bowman, S. L. (2024). Descubriendo el yo en los juegos de rol: Tejiendo mito, narrativa e identidad. Media Practice and Education.  
<https://doi.org/10.1080/25741136.2024.2324085>
- Buckingham, D. (2008). Introduction. In D. Buckingham (Ed.), Youth, Identity, and Digital Media (pp. 1–24). MIT Press.  
<https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/26085/1/1004001.pdf>
- Butler, J. (1990). Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity. Routledge.  
[https://lauragonzalez.com/TC/BUTLER\\_gender\\_trouble.pdf](https://lauragonzalez.com/TC/BUTLER_gender_trouble.pdf)
- Castells, M. (1996). The Rise of the Network Society. Blackwell Publishers.

[https://memotef.web.uniroma1.it/sites/default/files/file%20lezioni/Manuel%20Castells%20-%20The%20Rise%20of%20the%20Network%20Society,%20With%20a%20New%20Preface%20Volume%20I\\_%20The%20Information%20Age\\_%20Economy,%20Society,%20and%20Culture%20\(Information%20Age%20Series\)%20\(2010,%20Wiley-Blackwell\)%20-%20libgen.lc\\_.pdf](https://memotef.web.uniroma1.it/sites/default/files/file%20lezioni/Manuel%20Castells%20-%20The%20Rise%20of%20the%20Network%20Society,%20With%20a%20New%20Preface%20Volume%20I_%20The%20Information%20Age_%20Economy,%20Society,%20and%20Culture%20(Information%20Age%20Series)%20(2010,%20Wiley-Blackwell)%20-%20libgen.lc_.pdf)

Cisneros, A. (1999). Interaccionismo simbólico, un pragmatismo acrítico en el terreno de los movimientos sociales. Sociológica (México).

<https://www.redalyc.org/pdf/3050/305026706001.pdf>

Dufour, D.R. (2007). El arte de reducir cabezas: Sobre la servidumbre del hombre liberado en la era del capitalismo total (A. Bixio, Trad.). Paidós.

<https://pdfcoffee.com/dufour-dany-robert-el-arte-de-reducir-cabezaspdf-pdf-free.html>

ElOtroLado.net. (s.f.). Ultima Online. Recuperado el 26 de abril de 2025, de [https://www.elotrolado.net/wiki/Ultima\\_Online](https://www.elotrolado.net/wiki/Ultima_Online)

Enciclopedia Británica. (s.f.). Ernest Gary Gyga. Recuperado el 26 de abril de 2025, de <https://www.britannica.com/biography/Ernest-Gary-Gyga>

Erikson, E. H. (1950). Infancia y sociedad. W. W. Norton & Company.

<http://bloguamx.byethost10.com/wp-content/uploads/2015/04/infancia-y-sociedad-erikson.pdf?i=2>

Erikson, E. H. (1968). Identity: Youth and Crisis. W. W. Norton & Company.

<https://es.scribd.com/document/489728566/Identity-Youth-and-Crisis-by-Erik-H-Erikson-z-lib-org-pdf>

Fifis\_husband. (s.f.). My cute Valentine [Imagen]. Pinterest.

<https://pin.it/681iZDkEE>

Fundación de Asistencia Legal del Colegio Médico de Chile. (s.f.). Las funas en redes sociales: Un fenómeno de denuncia. Revista FALMED. <https://falmed.cl/revista-falmed/las-funas-en-redes-sociales-un-fenomeno-de-denuncia>

Giddens, A. (1995). Modernidad e identidad del yo: El yo y la sociedad en la época contemporánea (J. L. Gil Aristu, Trad.). Ediciones Península.

<https://sociologiaycultura.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/02/giddens-anthony-modernidad-e-identidad-del-yo.pdf>

Giddens, A. (1998). Las consecuencias perversas de la modernidad. Anthropos.

<https://www.uv.mx/blogs/tipmal/files/2016/09/A-GIDDENS-LAS-CONSECUENCIAS-PERVERSAS-DE-LA-MODERNIDAD.pdf>

Goffman, E. (2006). La presentación de la persona en la vida cotidiana. Amorrortu Editores.

[https://consejopsuntref.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/08/goffman\\_erving\\_la\\_presentacion\\_de\\_la\\_per.pdf](https://consejopsuntref.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/08/goffman_erving_la_presentacion_de_la_per.pdf)

Galvin, A. H. (1998). Educación para el siglo XXI apoyada en ambientes educativos interactivos, lúdicos, creativos y colaborativos. Informática Educativa.

<https://redaprende.colombiaaprende.edu.co/recursos/colecciones/UL4MZ3BHLGU/GVJYT-SUMXUD/4524>

Han, B. C. (2022). Infocracia: La digitalización y la crisis de la democracia (J. Chamorro Mielke, Trad.). Editorial Tauro.

<https://perio.unlp.edu.ar/catedras/mmpcat3/wp-content/uploads/sites/210/2023/06/Byung-Chul-Han-Infocracia.pdf>

Hernández, P. (2024). El juego de guerra como instrumento fundamental para la educación militar profesional y el entrenamiento de líderes. Military Review, Edición Hispanoamericana.

<https://www.armyupress.army.mil/Journals/Edicion-Hispanoamericana/Archivo-de-articulos-exclusivos-en-linea/Hispanoamericana-On-line-2024/Hern%C3%A1ndez-SPA-Feb-2024/>

Lamo de Espinosa, E. (1979). La teoría social del interaccionismo simbólico. Revista Española de Investigaciones Sociológicas.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/666889.pdf>

Linden Lab. (2003). Second Life [Mundo virtual]. Linden Lab. <https://secondlife.com/>

Polo, J. D. (2023, diciembre 29). Roblox: qué es, cómo funciona y para qué sirve. Fundación Muy. <https://www.fundacionmuy.org/roblox>

Plato Team Inc. (2025). Platón: Juegos multijugador [Aplicación móvil]. Google Play Store. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.plato.android>

Rave Media, Inc. (2025). Rave – Fiesta de Ver [Aplicación móvil]. Google Play Store. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.wemesh.android>

Sony Online Entertainment. (1999). EverQuest [Videojuego]. Sony Interactive Entertainment. <https://www.everquest.com/>

Turkle, S. (1995). Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet. Simon & Schuster. [https://people.reed.edu/~gronkep/pol370-f01/Turkle\\_Reading.pdf](https://people.reed.edu/~gronkep/pol370-f01/Turkle_Reading.pdf)

Vocceles & sagistellar. (s.f.). One month with my starlight [Imagen]. Pinterest.

<https://pin.it/2VgrYn7w1>

Vox. (2024). Todos vivimos dentro de la máquina de desinformación de Elon Musk. Vox. <https://www.vox.com/>