

El Papel que Desempeñan los Videojuegos Multijugador en la Construcción de Identidades y la
Comprensión del Yo, desde la Obra Videojuego de los Oprimidos de Gonzalo Frasca

Juan Esteban Mendoza Peinado

Trabajo de Grado para Optar por el Título de filósofo

Director

Jorge Francisco Maldonado Serrano

Doctor en Filosofía

Universidad Industrial de Santander

Facultad de Ciencias Humanas

Escuela de Filosofía

Bucaramanga

2026

Tabla de Contenido

Introducción.....	5
1. Capítulo de Dinámicas Sociales y Narrativas en los Videojuegos Multijugador y su Incidencia en la Construcción del Yo	10
1.1. Introducción del Capítulo.....	10
1.2. Videojuego, Simulación y Representación.....	11
1.3. Dinámicas Sociales en el Entorno Multijugador	13
1.4. Dinámicas Narrativas y Performativas del Yo.....	15
1.5. Construcción de Identidades “Yo” en el Videojuego Multijugador.....	17
1.6. Conclusiones del Capítulo	19
2. Capítulo de Ampliación de la Noción de Construcción del Yo Virtual desde Turkle y Gee.....	20
2.1. Introducción del Capítulo.....	20
2.2. Turkle. Identidad y Subjetividad en Entornos Digitales.....	21
2.3. Gee. Aprendizaje e Identidad en el Videojuego	23
2.4. Síntesis. Hacia una Noción Ampliada del Yo Virtual.....	24
2.5. Conclusiones del Capítulo	26
3. Capítulo del Videojuego Multijugador como Herramienta de Reflexión Crítica sobre el Sujeto y la Cultura Digital Contemporánea	27
3.1. Introducción del Capítulo.....	27
3.2. Simulación, Ideología y Cultura Digital	28
3.3. Del Jugador Inmerso al Jugador Crítico.....	30
3.4. El Multijugador como Espacio de Reflexión Crítica	31
3.5. El Sujeto en la Cultura Digital Contemporánea.....	33
3.6. Conclusiones del Capítulo	35
4. Conclusiones	36
Referencias Bibliográficas	40

Resumen

Título: El Papel que Desempeñan los Videojuegos Multijugador en la Construcción de Identidades y la Comprensión del Yo, desde la Obra Videojuego de los Oprimidos de Gonzalo Frasca*

Autor: Juan Esteban Mendoza Peinado**

Palabras Clave: Videojuego multijugador, yo virtual, simulación, identidad digital, aprendizaje situado, cultura digital.

Descripción: La presente investigación de grado analiza el papel que desempeñan los videojuegos multijugador en la construcción de identidades y en la comprensión del yo, desde la perspectiva teórica de Gonzalo Frasca y su concepción del videojuego como simulación. La indagación se desarrolla mediante una metodología documental y bibliográfica, orientada por la filosofía de la técnica, los estudios sobre cultura digital y las reflexiones acerca de la identidad en entornos virtuales. En la primera parte, se estudian las dinámicas sociales, narrativas y performativas del videojuego multijugador, con el propósito de comprender cómo la interacción entre jugadores, las reglas del sistema, la cooperación, el conflicto y el reconocimiento colectivo inciden en la configuración del yo virtual. En la segunda parte, la noción de yo virtual se amplía a partir de los aportes de Sherry Turkle y James Paul Gee, quienes permiten abordar la identidad digital como una experiencia de exploración subjetiva y como un proceso de aprendizaje situado dentro del juego. En la tercera parte, la reflexión vuelve a Frasca para interpretar el videojuego multijugador como un espacio que permite pensar críticamente al sujeto en la cultura digital contemporánea. La tesis sostiene que el videojuego multijugador constituye un escenario filosófico en el que el jugador ensaya formas de presencia, negocia su lugar ante los otros y aprende a comprender las reglas técnicas y sociales que orientan su experiencia.

* Trabajo de Grado

** Facultad de Ciencias humanas. Escuela de Filosofía. Director: Jorge Francisco Maldonado Serrano. Doctor en filosofía.

Abstract

Title: The Role Played by Multiplayer Video Games in Identity Construction and Self-Understanding, Based on Gonzalo Frasca's Work Video Game of the Oppressed*

Author: Juan Esteban Mendoza Peinado**

Key Words: Multiplayer video game, virtual self, simulation, digital identity, situated learning, digital culture.

Description: This undergraduate research analyzes the role of multiplayer video games in the construction of identities and in the understanding of the self, based on Gonzalo Frasca's theoretical perspective and his conception of the video game as simulation. The study follows a documentary and bibliographic methodology guided by the philosophy of technology, digital culture studies, and reflections on identity in virtual environments. The first part examines the social, narrative, and performative dynamics of multiplayer video games in order to understand how interaction among players, system rules, cooperation, conflict, and collective recognition influence the configuration of the virtual self. The second part expands the notion of the virtual self through the contributions of Sherry Turkle and James Paul Gee, whose approaches make it possible to understand digital identity as an experience of subjective exploration and as a process of situated learning within the game. The third part returns to Frasca in order to interpret the multiplayer video game as a space for critically reflecting on the subject within contemporary digital culture. The thesis argues that the multiplayer video game constitutes a philosophical scenario in which the player rehearses forms of presence, negotiates their place before others, and learns to understand the technical and social rules that shape their experience.

*Degree Work

**Faculty of Humanities. School of Philosophy. Supervisor: Jorge Francisco Maldonado Serrano, PhD in Philosophy.

Introducción

El presente trabajo corresponde a un trabajo de grado de pregrado en modalidad de monografía de investigación documental y bibliográfica. Su objeto es el videojuego multijugador entendido como una forma de simulación social en la que el sujeto actúa, comparece ante otros, produce narraciones sobre sí y aprende a habitar reglas que median su experiencia. La pregunta que orienta la investigación puede formularse así. ¿Desde la perspectiva teórica de Gonzalo Frasca cómo influyen los videojuegos multijugador en la construcción de identidades y la comprensión del yo?

La cuestión planteada requiere una delimitación adicional del objeto en cuestión. El presente estudio abarca las experiencias multijugador donde la asistencia de otros tiene una función estructurante. En ese sentido, el sujeto juega a la vista de los demás otros, dándose cuenta de que su acción también es una forma de ser valorada y recordada por una comunidad. Esta circunstancia modifica la escena filosófica del juego, remite al problema del yo entendido como la autopercepción del jugador frente a un sistema técnico, y también a la forma en la que el sujeto gestiona su exposición, regula sus palabras, ajusta su desempeño y aprende a habitar expectativas compartidas. La realidad virtual se espesa en la medida en que la acción deja huella social y, en la medida en que esa huella retorna sobre el jugador bajo la forma del prestigio, de la sospecha, de la confianza o del rechazo (Gabarnet et al., 2025),

La investigación expuesta se enlaza con la línea de investigación Lenguajes digitales del grupo de investigación Tiempo Cero, el cual está adscrito a la Escuela de Filosofía de la UIS en el que se estudia de manera filosófica los cambios que producen las tecnologías digitales en las maneras de comunicar, representar y subjetivar. Desde esta perspectiva, el análisis de los videojuegos multijugador posibilita el entendimiento de como la identidad es construida en los espacios técnicamente mediados, sobre todo, mediante la figura del avatar, la interacción con los

otros jugadores, las reglas que mediatizan la experiencia en la virtualidad.

El presente trabajo tiene como objetivo general analizar desde la perspectiva filosófica de Gonzalo Frasca en su obra *videojuegos de los oprimidos* como influyen los videojuegos multijugador en la construcción de identidades y en la comprensión del yo. A partir de este propósito, la investigación se orienta en tres direcciones complementarias. En primer lugar, identificar desde la perspectiva de Frasca las dinámicas sociales y narrativas presentes en videojuegos multijugador y su incidencia en la construcción de identidades del yo. En segundo lugar, ampliar la noción de construcción del yo virtual de Frasca con aportes de Turkle y Gee. En tercer lugar, interpretar cómo las propuestas de Frasca permiten repensar el videojuego multijugador como una herramienta de reflexión crítica sobre el sujeto y la cultura digital contemporánea. De este modo, la introducción de los objetivos delimita el alcance del trabajo y ordena el recorrido argumentativo que se desarrolla en los tres capítulos.

La filosofía de la técnica ofrece un soporte teórico apropiado para comprender esa densidad. Cada entorno digital distribuye ya posibilidades de acción y configura márgenes de visibilidad. El videojuego en red hace esta distribución particularmente intensa, dado que traduce la interacción reglada en experiencia continuada. El sujeto no accede a un espacio vacío en el que entraría un jugador y empezaría el juego, este accede a un medio que ya ordena tareas, ritmos, indicadores de éxito y de cooperación. Según Frasca (2001), hace un buen trabajo en ayudarnos a comprender que la simulación elige una serie de variables que las harán funcionar como un sistema dinámico. La identidad virtual puede, entonces, leerse como resultado posicional de dicha elección. La cuestión se agota en la red de operaciones que volverán memorables unas conductas, eficaces otras y invisibles otras, simplemente.

La cuestión filosófica esparce sus semillas desde una constatación aguda. El videojuego cambió de ser entendido como un entretenimiento técnico o como un relato audiovisual a convertirse en una práctica de la interacción, en la que existen reglas, imágenes, comunidades y procedimientos. De hecho, Frasca advierte que el videojuego representa mediante la simulación y

que esa forma de representación, más bien, produce sistemas dinámicos donde el usuario que se improvisa sobre comportamientos posibles (Frasca, 2004). Esa tesis obliga a mover la mirada. La cuestión también se comprende aquello que obliga a hacer, repetir, aprender, aceptar o discutir dentro del espacio de juego.

La elección del entorno multijugador deviene de esa mutación. Cuando la experiencia lúdica se abre a la presencia de otros jugadores, el yo deja de organizarse en la privacidad y deviene en una instancia pública, visible y negociada. El avatar, la voz, el nombre con el que se identifica y que permite ser reconocidos tanto en la sala de juego como en el chat, el tipo de juego que se lleva a cabo, la pertenencia a grupos de personas que se coordinan, en definitiva, crean una escena en que cobra forma social la identidad. Como señala Gabarnet et al. (2025), habla de tres configuraciones del yo virtual en jugadores de videojuegos de rol multijugador masivos en línea o MMORPG, una que prolonga el yo fuera de línea, otra que proyecta rasgos que se desean tener y una tercera que explora identidades alternativas. Según esta tipología se puede decir que el videojuego multijugador esconde una identidad, y hace el papel de un campo de ensayo en que diferentes versiones del sujeto entran en contacto.

Los antecedentes más recientes van permitiendo acabar de delimitar de forma más precisa el problema. Moreno (2024), considera el videojuego un medio de construcción de subjetividad y entrelaza dicha posibilidad con la interactividad y la transformación de la industria cultural. Investiga Alvear (2024), la manifestación de la identidad en videojuegos en línea desde el diseño textil virtual y evidencia que la personalización estética tiene también un componente afectivo en la vivencia de los usuarios. Elabora Liberona (2021), un videojuego de realidad virtual dirigido al acompañamiento de una mascota virtual y sitúa la simulación de vida como recurso para la modelación de vínculos, estados de ánimo y la presencia inmersiva. Presentando Mármol (2021), un proyecto multijugador que articula lógicas de juegos de mesa y videojuegos móviles, revela que la dimensión multijugador altera la forma de socialización y la organización de la acción compartida. La revisión de los antecedentes también hace aparecer una dispersión conceptual que

conviene ordenar. Algunas tesis se ocupan del diseño del personaje, otras en cambio de la experiencia inmersiva y otras de la sociabilidad de las plataformas. Ese mapa heterogéneo confirma que el yo virtual no puede ser considerado a partir de una sola variable. El autor Moreno (2024), localiza la identidad en el cruce entre la interactividad y la apropiación cultural, Según Alvear (2024), la observa desde la estética de la ropa digitalizada, Liberona Zúñiga (2021), la relaciona con el afecto y el acompañamiento, enfatiza Mármol (2021), la coordinación del multijugador. Lo que esas aproximaciones tienen en común es una intuición de base. Justo donde el jugador modifica una presencia digital y establece una relación con los demás, aparece una cuestión de subjetividad. Lo que faltaba era una articulación de carácter filosófico que pensara ese proceso como problema de representación, de regla y de crítica.

Dichos antecedentes proporcionan contenidos importante, aunque no abordan el vacío que intenta cubrir este trabajo. En varios de los casos la investigación se sostiene en el diseño, la experiencia de usuario, o la materialidad de la interfaz. La síntesis muestra resultados válidos, aunque no se atreve a formular una lectura filosófica del yo virtual como problema de la subjetividad, la normatividad y la crítica cultural. Este trabajo busca dar respuesta a esta carencia mediante el establecimiento de un nexo entre la teoría de la simulación, la reflexión de la identidad digital y una lectura crítica de la potencialidad política del videojuego.

La justificación de este trabajo se apoya en dos razones. La primera le corresponde a la filosofía. El videojuego multijugador ofrece un espacio privilegiado para pensar problemas clásicos sobre el yo, la representación, la relación regla-acción, la mediación técnica y la formación de hábitos. Como sostiene Frasca (2001), que los videojuegos pueden representar la realidad como sistema dinámico. Esa idea abre un camino fértil para la filosofía, porque permite pensar la subjetividad como efecto de procedimientos y relaciones. El segundo motivo hace referencia a la cultura digital. Como indican Sachan et al. (2025), que las identidades virtuales afectan la vivencia

de apoyo y capital social en comunidades de juego online. La manera en que el sujeto se presenta es interpretada y es aceptado en esos espacios de juego comporta consecuencias por la pertenencia, la exclusión y el reconocimiento.

Hay una tercera razón que hace más fuerte la relevancia del asunto. El videojuego multijugador ha pasado a ser un laboratorio social donde se ponen en práctica maneras de vida en común, mecanismos de exclusión y modelos de reconocimiento, con una intensidad que raras veces se puede llegar a alcanzar en la vida cotidiana ordinaria. Mantienen Sachan et al. (2025), que el capital social en las comunidades de juego depende de identidades virtuales que entran en juego unas con otras y de la manera en la que cierta posición es considerada más o menos por el grupo. Tal observación es de relevancia filosófica inmediata. Hacer pensar el yo como una posición negociada en el seno de una economía simbólica. El sujeto digital tiene la posibilidad de aprender quién puede ser, cuando descubre qué tipos de conducta son interesantes, cuáles reciben la burla mayoritaria y cuáles escapan al rincón de lo legible para la comunidad.

La metodología adoptada es la de tipo documental y bibliográfica. El trabajo reordena un corpus que forma el libro largo de Gonzalo Frasca sobre los *videojuegos de los oprimidos*, su artículo posterior sobre pensamiento crítico y tolerancia, textos de Sherry Turkle y de James Paul Gee, así como artículos y tesis actuales con respecto a la identidad virtual, las comunidades de juego o el diseño de experiencias digitales. La lectura se ejecuta usando una estrategia analítico-comparativa. Cada uno de los capítulos plantea un problema, reconstruye una dirección conceptual, contrasta autores y conecta la discusión con el objeto de estudio que es el videojuego multijugador (Hernández et al., 2014). El primer capítulo explora las dinámicas sociales y narrativas del videojuego multijugador y su efecto sobre la construcción del yo. El segundo capítulo establece la amplificación del concepto de yo virtual mediante el diálogo entre Turkle y Gee. El tercer capítulo cambia de dirección y se lleva la discusión hacia la cultura digital contemporánea reconociendo el valor crítico del multijugador a partir de la simulación y la ideología. Las conclusiones recogen la pregunta inicial, pero condensan la extensión filosófica

del argumento. A lo largo de todo el texto se usa la abreviación MMORPG para referirse a Massive Multiplayer Online Role Playing Game para designar a los videojuegos de rol multijugador masivos en línea. El contenido argumental, la selección del corpus y la interpretación filosófica pertenecen al trabajo de investigación que aquí se realiza. Una segunda precisión hace referencia al uso del concepto yo virtual. La noción de yo virtual no alude a una copia del yo fuera de línea ni a una máscara separada de la experiencia cotidiana. Por el contrario, designa una práctica situada que se construye mediante el avatar, los intercambios comunicativos, la competencia técnica, la memoria compartida y el reconocimiento colectivo. A veces esa práctica recupera rasgos anteriores del jugador. Otras veces los desplaza o los reorganiza en nuevas circunstancias. Según Gabarnet et al. (2025), permiten hablar, entre los modos de esa práctica, de proximidad o proyección o exploración. Este trabajo toma esa precaución semántica para evitar dos simplificaciones habituales. Una identifica, con carácter absoluto, del yo y personaje. La otra reduce el avatar a una superficie vacía. Entre ambos extremos, el yo virtual aparece como práctica, como relación, como forma de presencia.

1. Capítulo de Dinámicas Sociales y Narrativas en los Videojuegos Multijugador y su Incidencia en la Construcción del Yo

1.1. Introducción del Capítulo

El presente capítulo tiene como objeto de análisis el videojuego multijugador como forma de experiencia en la que la construcción de la identidad personal, este depende de la conexión entre simulación, presencia social y puesta en escena de identidades. De entrada, hay que abandonar la idea de que el videojuego es solo un soporte visual o una narración interactiva, como ya afirmara hace años Frasca (2001), quien argumenta que el videojuego debe ser comprendido ante todo como simulación, es decir, como una representación de un sistema dinámico mediante unas reglas que dan lugar a unos comportamientos posibles.

Cuando un sistema se hace multijugador, la dimensión procedimental se suma a la aparición de otros sujetos observadores, que reaccionan, evalúan y transforman el proceso. Se parte de la hipótesis que impone el capítulo: el yo a lo largo del videojuego no es algo que se desarrolla de forma aislada, que lo hace, y se construye, en la red de relaciones en la que se halla el sujeto. La imagen del avatar también cuenta, pero no es la que agota el proceso. Las reglas de la cooperación y de la competencia también importan, bien las expectativas del colectivo, bien las formas que hay de narrar la propia experiencia del juego y las formas de aceptación o rechazo que la agencia despliega. Por todo ello, la pregunta por el yo en los videojuegos multijugador invita a que se puedan analizar la representación, la sociabilidad y la performatividad como dimensiones que necesariamente han de integrarse.

A su vez, se hace necesario hacer hincapié en una consecuencia de tipo metodológico de la hipótesis antes esbozada. De que el yo aparezca en una red de relaciones se deriva que su análisis exija considerar simultáneamente tanto las variables técnicas como las variables sociales. Importa, por supuesto, el diseño del sistema, pero también lo hace la gramática de los grupos que lo habitan. Un mismo avatar puede adquirir significados diferentes dependiendo del contexto, de la historia del servidor o del tipo de tarea colectiva que esté en juego. Como muestran Lee et al. (2023), que la identificación con el avatar crece cuando la personalización y el compromiso social están en consonancia.

1.2. Videojuego, Simulación y Representación

La distinción básica de Frasca ofrece el punto de partida del capítulo. Afirma Frasca (2001), afirma que “el videojuego no muestra: simula” (p. 17), de tal manera que la especificidad del medio queda en la construcción de un sistema de reglas desde el cual pueden desplegarse situaciones variables. Esta tesis transforma la concepción de la representación, ya que el videojuego deja de ser pasivo espejo del mundo y se convierte en una máquina de hipótesis prácticas donde el jugador

aprehende aquello que puede o no puede hacer, así como las consecuencias de sus actos.

Su alcance filosófico se hace más evidente si se atiende la relación entre acción y subjetividad.

Quien se introduce en un videojuego interpreta signos de tipo visual o verbal, e interpreta reglas, tareas, calcula efectos y ordena su comportamiento de acuerdo con una lógica de la perdurabilidad. Como incide Frasca (2001), en que la simulación de un videojuego muestra reglas antes que episodios aislados. Como consecuencia, el videojuego es una representación atinada para teorizar el acto del sujeto. El jugador ensaya decisiones en un entorno artificial, pero esas decisiones están delimitadas de antemano por procedimientos que conforman el horizonte de lo posible. El videojuego en modo multijugador potencia dicha lógica. Una partida se hace un lugar donde el sistema establece la relación jugador y máquina, todavía organiza las relaciones entre los jugadores que ocupan situaciones similares, aunque diferentes posiciones en el espacio del juego. La representación se convierte en la situación social. Un personaje puede curar, atacar, negociar, orientar, y es que esas funciones surgen de la mezcla del diseño de reglas, expectativas del grupo, y el repertorio de acciones disponibles. La simulación, así, interfiere en la producción del yo. El sujeto aprende a verse a sí mismo del lugar que el sistema le asigna y desde el lugar que los demás le devuelven. Este doble mecanismo es el que explica que el videojuego multijugador sea fecundo para una reflexión filosófica sobre la misma identidad. La pregunta se centra en cómo un espacio reglado permite ciertas formas de presencia, bloquea otras y da preferencia a unas por encima de las restantes. La construcción del yo virtual arranca de esa intersección que da cuerpo a la combinación diseño, acción y lectura social. La simulación cambia también la experiencia de la duración. En la relación lineal, el sujeto recibe una determinada orden ya dispuesta. En el entono simulado, el tiempo se da en un espacio donde se puede intervenir y donde se puede calcular las consecuencias de la intervención propuesta por el sujeto.

Cada decisión despliega una forma de posibilidad y cierra o clausura otra. Ese movimiento tiene consecuencias para la construcción del yo por cuanto está obligado a pensarse desde una

postura de responsabilidad práctica. Como menciona Frasca (2004), que la simulación representa comportamientos posibles de alcanzar, de los cuales nace una subjetividad que se enlaza con el contrafáctico. El jugador aprende de sí mismo mientras va probando qué podría hacer en la actualidad y qué efectos tendrían sus acciones en el interior del sistema. En el multijugador esa dinámica se hace pública. El valor de una decisión va a tener consecuencia también en la memoria colectiva de la partida y en la futura confianza del grupo. Hay un segundo aspecto importante. La simulación hace visibles las mediaciones que normalmente no son percibidas en la vida cotidiana. Cuando un juego reparte recursos escasos, es capaz de organizar ritmos de espera, o rutas de progresión, el sujeto llega a ver que su libertad se ejerce en un sistema de condiciones arregladas.

Según Young et al. (2025), se dan cuenta de que los videojuegos son retóricas procedimentales porque sus sistemas persuasivos tienen que ver con la interacción. El yo virtual se hace dentro de esa lógica práctica. Aprender a jugar significa interiorizar una gramática a partir de la que se acuerdan los permisos, las prohibiciones y las prioridades. Esa es la razón de que la representación enseñe habitar un mundo. El sujeto que aparece diseñado de esa enseñanza, como él mismo, va construyéndose en la medida en la que se acepta, se negocia o se necesita frente al procedimiento que organiza la misma experiencia.

1.3. Dinámicas Sociales en el Entorno Multijugador

Las dinámicas sociales del multijugador trascienden la simple confluencia de personas enlazadas al mismo servidor. Las comunidades de juego generan normas internas, jerarquías, lenguajes colectivos y marcos de membresía que hacen transcurrir experiencia subjetiva. Apuntan Sachan et al. (2025), que el pertenecer a comunidades de juego online se refleja en conexiones sociales, en apoyo social y en capital social, y que tales efectos quedan condicionados por la interacción entre identidades salientes y configuraciones de inclusión o de exclusión en el seno del grupo. El videojuego multijugador sería así una escena de sociabilidad técnicamente mediada a través de la cual el sujeto aprende a habitar categorías, afinidades y también fronteras.

El reconocimiento ocupa un lugar central en tal proceso. Un jugador consigue prestigio en la medida que su rendimiento resulta legible para otros. El rendimiento táctico, la fiabilidad, la capacidad de liderazgo o la disposición a enseñar contribuyen a la constitución de una reputación que condiciona el lugar dentro de la comunidad. De manera similar, el desprestigio, el insulto o la exclusión también generan identidad, aunque su proceso se ejecute de forma negativa. La comunidad no actúa como un mero acompañamiento del juego, se manifiesta como instancia de validación que determina qué conductas merecen confianza, qué estilos son de un patrón aceptable y qué diferencias se convierten en objeto de sospecha.

Esa distribución social también lleva consigo una dimensión ética y política. Las comunidades de multijugador pueden generar vínculos, apoyar o fomentar cierta forma de pertenencia, pero puede reproducir, a través de chistes, silencios estratégicos o mecanismos de exclusión, los estereotipos dominantes en función del sexo, la lengua, la raza o la clase. En este sentido, como añaden Sachan et al. (2025), la acumulación de capital social depende del número de identidades en juego y del grado en que dichas identidades son objeto de marginación en la comunidad. Es decir, la construcción del yo virtual también está condicionada por unas condiciones de recepción en las que hay una distribución desigual de la visibilidad, así como de la vulnerabilidad. La cooperación ofrece alternativas para cuestionar la cuestión. En un sinfín de videojuegos en multijugador, jugar un juego ya implica coordinarse, repartir funciones y la sincronización de decisiones. Esa exigencia implica que se traslada el centro de gravedad del yo.

Aquí el sujeto debe hacerse legible para los demás, gestionar los tiempos, responder a unas señales que quedan por acordar, cumplir tácitamente con unas obligaciones establecidas. El yo virtual se genera, así como instancia relacional, según la forma en que incorpora una economía común de la atención, riesgo y confianza.

El trabajo colectivo podría asimilarse a la suma de habilidades colectivas. En torno a la cooperación en multijugador se puede generar una economía muy avanzada de la confianza. Los participantes empiezan a identificar señales mínimas, repartir riesgos, mantener una coordinación

que raramente puede ser impuesta desde un centro absoluto. En el proceso el yo virtual va tomando espesor moral. Un jugador llega a ser catalogado como fiable cuando su práctica contiene cierta coherencia entre la palabra y el ritmo, y la ejecución. Sachan et al. (2025), asocian el capital social con las interacciones de las identidades sobresalientes y con la capacidad que tiene la comunidad para admitirse, y no degradarse. Esta hipótesis permite mantener que la comunidad del juego es capaz de generar valor social cuando transforma la diferencia en cooperación operativa y no en desencadenante de jerarquías y humillaciones.

Del otro lado del problema aparecen los conflictos. El multijugador también hace apariciones para organizar escenas de animosidad, de desconfianza y de sanciones. La toxicidad es una intencionalidad del sistema. Muchas veces brota de formas de competencia exacerbada, de diseños que premian la parte perjudicial del discurso verbal o de comunidades que normalizan la burla como prueba de pertenencia. El yo virtual queda entonces sometido a una pedagogía tirante. Aprende a protegerse, a responder, a acallar o a retirarse. Esa dimensión no desmonta el potencial formativo del medio, pero sí lo complejiza. La subjetividad digital se construye con apoyo, pero también por fricción. Comprenderla requiere atender a las formas que el grupo distribuye vulnerabilidad, prestigio y poder hablar dentro del espacio común de juego.

1.4. Dinámicas Narrativas y Performativas del Yo

La dimensión narrativa y performativa del yo exige reconocer la doble estructura del videojuego, pues como sostiene Juul (2005), “todo videojuego es a la vez un conjunto de reglas reales y un mundo ficcional” (p. 1), idea que permite comprender por qué la identidad del jugador se mueve entre norma, imaginación y actuación situada. En el multijugador, la historia no llega dada de antemano. Emerge de trayectorias compartidas, derrotas, alianzas y episodios memorables que la comunidad recuerda y comenta. El sujeto se reconoce en ese cruce entre regla y ficción, pues narra su experiencia mientras actualiza su papel dentro del sistema.

Como proporcionan Gabarnet et al. (2025), una tipología que va a permitir comprender

bien esa plasticidad, una parte de los jugadores elaboran un yo virtual muy similar al yo fuera de línea, otras partes proyectan rasgos deseados, que compensan insatisfacciones personales, y unas terceras partes investigan identidades alternativas bajo un registro más lúdico y performativo, y la distinción lo permite afirmar que el yo virtual evidentemente no hay que considerarlo como un tema de falsedad o máscara, ya que en muchos casos se comporta como una prolongación, ensayo o indagación de posibilidades subjetivas que el entorno diario no favorece en términos de libertad igual.

Por su parte, Zimmermann et al. (2023), llegan a una conclusión de manera complementaria, tras estudiar la representación de rasgos físicos, demográficos y de personalidad a través de avatares, ya que los resultados obtenidos muestran la existencia de congruencias entre varios rasgos del avatar, y de yo actual, aunque también éstas se enciman con resultados que muestran conformidad con una idealización de la personalidad modulada por el contexto de actividad, esa tensión entre la continuidad y la idealización resulta filosóficamente fecunda. El avatar no reproduce al sujeto ni lo imagina de nuevo desde cero, más bien articula una negociación entre deseo, norma social y usa técnicas que proporciona el medio.

La performatividad del yo tiene lugar en la repetición de gestos, decisiones y discursos que obtienen estabilidad en el marco del juego. El sujeto se convierte en aquel en el que se convierte a partir de lo que se realiza con cierta frecuencia frente a un público determinado. En el multijugador, este público está formado por compañeros, oponentes, públicos a los que se les expone, o sistemas de registro que almacenan datos estadísticos o resúmenes de la historia. El yo virtual se forma, como resultado de actos repetidos e interpretados socialmente. La identidad jamás acaba por fijarse de una vez por todas. Está siempre abierta a rectificaciones, desvíos y apropiaciones inesperadas.

Las narraciones que constituyen el multijugador tienen una forma específica. No empiezan desde un guion detallado y tampoco se trataría de una mera yuxtaposición de un anecdotario íntimo. Emergen, en cambio, del intercambio de memorias, de instantáneas, de comentarios subidos a los foros, o de relatos orales que fijan ciertos episodios como momentos constitutivos de

la figura del agente. Una derrota inverosímil, un auxilio inesperado o una deserción durante una misión, pueden mudar la imagen pública de un jugador durante semanas. Los autores Zimmermann et al. (2023), permiten pensar en esta memoria compartida como prolongación de la autorrepresentación. El avatar no transmite solo rasgos seleccionados en un editor visual. Transmite también la historia que la gente asocia con él, la serie de acciones que ha ido adquiriendo a su nombre dentro del grupo.

La dimensión performativa atraviesa la palabra, pues en el texto chat, en la voz, en mensajes cortos. Produce una presencia. La elección de tonos, silencios, bromas, órdenes distribuye posiciones de autoridad o cercanía. Señala Turkle (1995), que hacía ya tiempo que observó cómo los ambientes digitales eran depositarios de espacios para experimentar con la presentación de sí. El videojuego multijugador da firmeza a esta intuición, pero también introduce una especificidad particular, la palabra debe sostenerse en la acción. Cabía poco con declarar ser líder, un compañero fiable o un jugador sereno. El grupo contrapone desde el principio la declaración con la conducta. De esta tensión, surge una subjetividad simultáneamente verbal y práctica. El yo virtual se pronuncia, pero ante todo se pone a prueba ante la mirada del otro.

1.5. Construcción de Identidades “Yo” en el Videojuego Multijugador

La identidad en el modo multijugador puede ser analizada como una estratificación. Una capa visual recogerá el avatar, el nombre, la vestimenta o el repertorio de gestos. Una capa procedimental, la que da la posición que un sistema otorga al jugador y cómo este puede producir ciertas acciones, bien premiando bien castigando. Una capa social depende del reconocimiento de una comunidad. Finalmente, una capa narrativa que articula la memoria de lo vivido y da sentido a la trayectoria, no hay, finalmente, una de esas capas que por sí sola merezca la pena. Es en su interacción donde emergen los yo virtuales.

Desde esta perspectiva, la construcción del yo en el videojuego multijugador no puede leerse como un fenómeno puramente interior. El sujeto se da en una práctica donde las imágenes,

las reglas y los otros jugadores constituyen las mediaciones que pujan al mismo tiempo. En su momento, Frasca (2001), ya había apuntado que la simulación permite entender la realidad a partir de sistemas dinámicos. Dentro de la práctica del multijugador, esa misma intuición puede ser trasladada al problema identitario. Se configura así un yo virtual que es un sistema relacional que varía en la partida, en la comunidad, en las posibilidades expresivas del dispositivo. Este carácter relacional impone matizar dos posiciones habituales.

La primera identifica el yo virtual con la extensión del yo como fuera de línea. La segunda entiende el yo virtual como personaje fuera de la vida ordinaria. Ambas son insuficientes. El videojuego multijugador se presenta como un continuo donde conviven la extensión, la compensación, la experimentación en las proporciones que sean. El sujeto puede mantener algunos rasgos, transformar algunos otros y experimentar zonas poco transitadas de sí mismo sin dejar de lado en todo momento la continuidad biográfica. Por lo tanto, la identidad multijugador se debe entender como invención situada y no como improvisación libre e ilimitada. Las reglas del sistema, las expectativas de la comunidad, la infraestructura de la plataforma condicionan las formas de autoconstrucción disponibles. En la medida en que se piensa desde y dentro del margen delimitado de la autoconstrucción, se inventa un yo virtual. Justamente por eso puede considerarse un objeto filosófico muy valioso, pues permite ver cómo la subjetividad se produce en condiciones técnicas y sociales determinadas y, evidencia las tensiones entre deseo, norma, reconocimiento y poder.

La personalización visual tiene un papel que desempeñar, aunque es indeterminante. La elección de cuerpo, vestuario, color, emblemas y accesorios permite dejar la huella de una singularidad en el espacio compartido. Demuestra Alvear (2024), que el vestir digital, es un recurso para expresar pertenencia, gusto y diferencia. Pero la identidad, sin embargo, se tiene a través de la muestra de ella, porque un avatar muy trabajado puede no funcionar como tal si un avatar muy trabajado puede no funcionar, en la medida en que su ejecución contraría de forma sistemática la imagen que sobre él se pretenda dar. La imagen muestra una propuesta, la práctica determina que

dicha propuesta se cumpla o no. Aparece entonces el yo virtual en la distancia entre aquello que se muestra y aquello que podría ser posteriormente tomado como rasgo propio de una trayectoria de juego.

Importa también la continuidad. En los videojuegos progresivos, la identidad se desarrolla en la continuidad de las sesiones de juego, de los grupos, de las transformaciones. El sujeto vuelve al mismo nombre, al mismo cuerpo digital o a variaciones asumidas del mismo. Este reencuentro producirá una temporalidad identitaria diferente de la experiencia episódica. Lo que un jugador hizo el día anterior modelará lo que el mismo jugador podrá hacer al día siguiente. La idea de Gee (2007), permite pensar este punto cuando vincula, identidad y aprendizaje. Cada vez que se repite la acción deja sedimentos. El avatar acumula habilidades, objetos y reputación, así como también el jugador va acumulando saberes sobre la forma en la que posicionarse ante los demás. De este modo la identidad multijugador llega a parecerse a una biografía encauzada.

1.6. Conclusiones del Capítulo

Del recorrido transcurrido a lo largo del capítulo, se puede concluir que el multijugador produce un tipo específico de experiencia identitaria. La construcción del yo depende de la imagen del avatar, y aparece en la intersección de la simulación, de la interacción social y de la performatividad. La regla regula la acción, la comunidad distribuye el reconocimiento, la memoria compartida transforma la experiencia en narración. Por lo que plantea Frasca, que la identidad virtual y por lo que decían las comunidades de juego, se puede concluir que el multijugador es un laboratorio social de subjetividades. En él, el sujeto se prolonga, se corrige, se pone a prueba y se expone. La estructura justifica el paso del primer capítulo al segundo, en el que la noción de yo virtual será dialógica con la propuesta de Frasca, junto con lo que planteaba Turkle y Gee.

El resultado mencionado permite un último matiz, que el yo en el multijugador no depende como requerimiento previo de una interioridad que después buscaría su expresión externa o

explicarse por un motivo simple como puede ser un mero reflejo de la forma de diseño de la parte técnica. Aparece en la coproducción del sistema, de la comunidad y de la trayectoria personal. Por eso el capítulo prepara un cambio hacia la cuestión teórica que se considera relativa al yo virtual. La identidad que aparece en el juego es relacional de sus orígenes, es práctica en su consistencia y, por lo tanto, revisable en su forma. Esto la convierte en un objeto filosófico especialmente apto para pensar la subjetivación en entornos digitales complejos.

2. Capítulo de Ampliación de la Noción de Construcción del Yo Virtual desde Turkle y Gee

2.1. Introducción del Capítulo

El anterior capítulo mostró que el yo virtual nace del cruce de las reglas, de la comunidad y de la narración y, el presente capítulo va a avanzar sobre esa intuición, proponiendo una ampliación del concepto de yo virtual. Para ello, va a poner en conversación a los autores que no trabajan el problema desde la misma disciplina, pero pueden ayudar a pensar el problema desde enfoques complementarios. Proporciona Frasca (2001), una teoría de la simulación y, a su vez, una crítica de la inmersión entendida como únicamente la finalidad del videojuego, Turkle se centra en la identidad en los espacios digitales y es la que da más importancia al carácter exploratorio del medio informático, Gee, en su caso, sitúa el aprendizaje y la identidad en el centro de la experiencia del juego. La tesis que da sentido a la estructura del presente capítulo radica en que el yo virtual no debe ser pensado como una suerte de imagen pura, ni de mera máscara ni de simple rol instrumental. Forma parte de una amalgama de representación, hábitos, aprendizajes y procedimientos. El videojuego le enseña al jugador a tomar posiciones, a resolver problemas, a valorar unas ciertas respuestas, a experimentar los grados de cercanías o distancias con respecto a su vida ordinaria. Por eso, el yo virtual puede ser considerado como una figura subjetiva dada por el ejercicio reiterado de una determinada forma de acción reglada.

Esa necesidad de ampliación puede expresarse de otro modo. Los autores convocados pone

de manifiesto una capa distinta del problema y corrige una posible reducción. Frasca se ocupa con que el yo virtual. Turkle evita que se diluya la vertiente íntima de la experimentación identitaria. Gee obsta que se separen identidad y aprendizaje. El capítulo quiere mostrar que el videojuego multijugador está más que obligado a tener una teoría que las mantenga en relación. Solo así puede entenderse porque el jugador se siente, así, dentro del avatar, porque aprende con el avatar, porque discute, a través de él, con otros jugadores, porque queda, a la vez, modelado por reglas que exceden su voluntad inmediata.

2.2. Turkle. Identidad y Subjetividad en Entornos Digitales

Sherry Turkle ofrece un marco distinto y complementario. En su reflexión sobre la subjetividad digital, señala que los entornos virtuales propician “yo es múltiples y fragmentarios que reflejan la flexibilidad del sujeto contemporáneo” (Turkle, 2011, p. 126), formulación que permite pensar el videojuego multijugador como un espacio de experimentación identitaria. Esa plasticidad no equivale a engaño simple. Más bien muestra que el sujeto explora facetas de sí, desplaza límites del yo y ensaya combinaciones identitarias que en la vida cotidiana podrían quedar contenidas por sanciones o hábitos sedimentados.

La aportación de Turkle resulta especialmente provechosa para la perspectiva del videojuego multijugador. En ese marco, la identidad aparece sobre determinada por la representación fija y la construcción de la identidad se desarrolla en el encuentro con los demás, mediante avatares y envolturas de un anonimato relativo que permiten experimentar (Khan et al., 2024). Al jugar con un género, con una disposición afectiva o con una forma relacional que no caracteriza la vida fuera de línea, el yo virtual es una especie de laboratorio o espacio de ensayo. Esa experimentación puede tener su tono compensatorio, lúdico o reflexivo según el caso.

Turkle también se posiciona contra la negación de la simulación en tanto su propia artificialidad. En lugar de la recomendación de que se rechace su valor, elabora una diferenciación entre simulaciones que naturalizan sus supuestos y entre simulaciones que ayudan a ponerlos en

cuestión. Frasca toma precisamente esa idea cuando construye videojuegos capaces de generar conciencia crítica. La conjunción de uno y otro autor permite matizar la idea de yo virtual. El sujeto se proyecta en una figura digital y, a la vez, hace uso también de ella como superficie de prueba.

Puede hacer uso de ese entorno para poner a prueba supuestos sobre el género, la autoridad, el éxito, la cooperación o el conflicto.

De este modo, la subjetividad digital aparece como práctica de composición. El yo virtual no suple al yo habitual, pero si bien lo desplaza, lo complementa y, a veces, desestabiliza. Es en este punto donde la filosofía encuentra una oportunidad propicia para pensar el sujeto de un modo menos sustancialista. La identidad se convierte en proceso de articulación entre escenarios, lenguajes y expectativas. El videojuego multijugador es uno de los formatos más densos de esa articulación, por lo que combina inmersión, interacción y observación recíproca.

La lectura de Turkle obliga nuevamente a matizar el entusiasmo por la flexibilidad identitaria. Tan pronto como uno explora el mundo del juego y del jugador en línea también lo hace el mundo del jugador y del juego a la larga, lo que conlleva la necesidad de desatascar el juego. Puede que la exploración de posturas alternativas aporte cierta autocomprensión, pero dicha exploración no significa una relación crítica en sí misma, el medio digital ofrece libertad de ensayo, pero esa libertad viene mediada por códigos de género, prestigio y legibilidad que no desaparecen por el mero hecho de hacer clic con el ratón en una pantalla. Por eso, Gabarnet et al. (2025), permite plantear dicha tensión sin darle una respuesta demasiado simple. Por un lado, el yo virtual permite experimentar, y, por el otro, la ilusión de apertura que genera también es un deseo de confirmación, patrones recurrentes heredados y expectativas sociales que no desaparecen por el mero hecho de entrar en el mundo digital. La subjetividad en línea no debe ser pensada automáticamente como emancipación, es un campo de posibilidad y un campo de repetición.

Dichas observaciones son pertinentes para los videojuegos multijugador. La identidad del jugador de la respuesta de otros, de las reglas del clan, de la cultura del servidor y del tipo de tareas que el sistema considera valiosas. Aquello que Turkle entendió como laboratorio del yo encuentra

aquí una dimensión comunitaria más rígida. El sujeto puede probarse en una versión diferente, pero esa versión ha de respaldar su persistencia en función de criterios de utilidad, prestigio y reconocimiento público. El yo virtual aparece según los criterios utilizados, por lo que el yo virtual aparece como experimento en evaluación. Esa condición permite enlazar a Turkle y Frasca porque muestra que la exploración identitaria nunca flota fuera de un diseño procedimental.

2.3. Gee. Aprendizaje e Identidad en el Videojuego

James Paul Gee desplaza el análisis hacia el aprendizaje y, al hacerlo, incorpora un elemento decisivo para la ampliación del yo virtual. Gee (2007) sostiene que los buenos videojuegos incorporan principios de aprendizaje situados que ayudan a los jugadores a desarrollar identidades dentro del juego, de modo que aprender a jugar también supone aprender a ser un determinado tipo de sujeto dentro del mundo lúdico. La identidad queda implicada desde el comienzo. No basta con dominar controles. El jugador debe adoptar perspectivas, criterios de atención y hábitos de resolución que lo convierten en cierto tipo de actor competente.

Gee efectúa una diferenciación entre identidad real, identidad virtual e identidad proyectiva. La última es la que más le conviene al presente trabajo en tanto que designa lugar en que el jugador hace una proyección de valores y aspiraciones sobre el personaje y a la vez deja transformar su identidad por las exigencias del juego. El yo virtual, opera como mediación en la que el sujeto se compromete con la trayectoria posible y aprende a hacerse cargo de la misma. La identidad va siendo construida en ese tránsito entre proyección y retroalimentación. La noción de identidad proyectiva facilita saber por qué el videojuego multijugador produce aprendizajes que exceden la destreza técnica. En el ejercicio de integrarse en un equipo, de asumir una clase de personaje o de asumir reglas de cooperación o de combate, el jugador va desarrollando formas de atención y formas de responsabilidad que reestructuran su posición subjetiva. El yo virtual se fortalece en la medida en que el sujeto logra su vinculación al proyecto interno en función de la lógica expuesta en el entorno del juego.

También entra en colisión cuando esa lógica entra en colisión con alguna de las expectativas propias de la persona o con exigencias del grupo. Con lo que aporta Gee se introduce una pieza central dentro de la tesis que se aboga. El yo virtual emerge de la apariencia del avatar ni del relato colectivo de la comunidad. Emergerá también gracias al aprendizaje situado. El sujeto, ya constituye aquel que va tomando la opción de ocupar una función, interpretar un entorno y proyectarse sobre un curso de acción que reconfigura sus hábitos. El videojuego multijugador enseña a ser con otros. Esa pedagogía informal es una de las dimensiones importante de la subjetividad digital.

La teoría de los videojuegos de Gee permite sumar un elemento pedagógico para comprender la idea de yo virtual. Aprender a jugar bien no equivale simplemente a dominar comandos o memorizar mapas. Significa aceptar una determinada manera de atender, de esperar y de razonamiento práctico que se estima por el sistema. Gee (2007), menciona que esa enseñanza se incorpora como identidad porque el jugador comienza a reconocerse a sí mismo a partir de qué clase de agente le exige ser el juego. En el multijugador, la exigencia se convierte en compartida. El sujeto aprende que ser sanador, estratega, explorador o soporte lo hace a partir del lugar donde queda en la relación con unas tareas concretas frente a otros jugadores.

También entra en juego el lugar del error. El error no solamente opera como sanción, también opera como dispositivo de formativo. Una derrota puede dar cuenta de límites de coordinación, sesgos de percepción, o malas lecturas del entorno. Cuando el jugador incorpora esas lecciones es cuando la identidad virtual empieza a ganar espesor. Ya es dependiente de una imagen elegida, de una historia de rectificaciones y ajustes. Según Gee (2007), coloca aquí un fértil puente entre aprendizaje y subjetividad. El yo virtual se espesa en la capacidad para rehacer una práctica a partir de un fracaso. Limitando la identidad lúdica a la memoria de un error y a la disposición a revisarse frente al grupo hasta llegar a frente al sistema.

2.4. Síntesis. Hacia una Noción Ampliada del Yo Virtual

La conversación de Turkle y Gee brinda la posibilidad de ofrecer una definición ampliada del yo virtual, una formación subjetiva situada que se produce gracias a la participación de un jugador en una simulación, la proyección de las características del sí mismo sobre una figura digital, la relación con las reglas y dinámicas que organizan la experiencia del jugador. Existe una interdependencia entre todos los elementos, la subjetividad digital surge, de hecho, en esa intersección. Frasca permite pensar el yo virtual desde la simulación y desde la posibilidad de crítica de esta. Turkle ilumina la plasticidad exploratoria. Gee señala que identidad y aprendizaje van de la mano. El yo virtual no puede ser un avatar, un relato, un rol, ni un hábito. Es una síntesis práctica de representación, exploración, aprendizaje, elaboración.

Esta idea ampliada, en cualquier caso, resulta muy apropiada para la investigación del videojuego multijugador. En el videojuego multijugador, la identidad se sostiene con otras personas, pero también con sistemas distribuidos que aseguran recompensas, visibilidad y poder. El yo virtual se presenta, así como el correlato de cara relacional y de cara técnica de un yacimiento fecundado por imágenes, a la par que se sitúa en el ámbito de las normas, el yo virtual se presenta en elecciones singulares, aunque depende de tramas colectivas de lectura. Su carácter híbrido da cuenta de su potencia como objeto filosófico de primer orden del videojuego multijugador.

La ampliación también sirve como pasaje hacia el último capítulo. Por tanto, si el yo virtual se conforma en sistemas de reglas y en comunidades que gestionan reconocimiento, la pregunta crítica queda inevitablemente planteada. ¿Qué tipo de sujeto fomentan esas reglas? ¿Qué sesgos normalizan? ¿Qué posibilidades de reflexión o transformación habilitan? El tercer capítulo trabajará estas preguntas desde la simulación, la ideología y la reflexión crítica sobre la cultura digital.

La definición ampliada del yo virtual también permite salir de una errónea oposición entre autenticidad y artificio. El sujeto que se presenta en el videojuego no es menos verdadero por estar mediado técnicamente, pero tampoco es posible llegar a identificarlo sin resto con la persona que se desconecta de la partida. No obstante, lo que aparece es una determinada modalidad de existencia

situada, generada por unas determinadas reglas, expectativas, aprendizajes. Turkle (1995), aporta la noción de exploración, Gee (2007), la de formación práctica, Frasca (2001), la de sistema dinámico abierto a crítica, a partir de esas nociones se puede producir una lectura no moralizante del yo virtual al que se refería antes. Se trata de decidir si el avatar investiga qué tipo de subjetividad es posible bajo determinadas condiciones técnicas y sociales.

Tal extensión evita también particularizar el videojuego multijugador como un caso aislado. Lo que en él se ve con claridad tiene más resonancias y eco en la cultura digital que rodea. Las plataformas laborales, las redes sociales y los entornos de aprendizaje comparten, en este sentido, una fuerte impronta de perfiles, métricas, repeticiones y procedimientos de interacción. El yo virtual de este capítulo, sirve como categoría conceptual para pensar las formas virtuales contemporáneas de presencia mediada. El videojuego resulta útil precisamente porque convierte este tipo de operaciones algo perceptibles, y por lo tanto constituye un campo privilegiado para la filosofía, en él la relación identidad y procedimiento se deja analizar con claridad, cosa que otros entornos tratan de ocultar.

En este punto, la noción ampliada de yo virtual requiere considerar que la identidad del jugador se configura en un medio atravesado por la industria cultural digital, los algoritmos de circulación y las formas de homogeneización que orientan la experiencia lúdica. En esa dirección, Cáceres et al. (2026) muestran que los videojuegos contemporáneos deben leerse dentro de plataformas, mecanismos de acceso, lógicas de repetición y sistemas de control que inciden en la producción de subjetividad, de modo que el avatar, la elección del rol y el aprendizaje situado quedan vinculados con condiciones técnicas y culturales que organizan lo que el jugador puede desear, mostrar y sostener ante los otros.

2.5. Conclusiones del Capítulo

El presente capítulo amplió la noción de yo virtual mediante el diálogo entre Turkle y Gee. De Turkle se obtiene la idea de exploración identitaria en entornos digitales, mientras que de Gee

se comprende la relación entre identidad, aprendizaje y práctica situada. En la que el sujeto se conforma mientras juega, aprende, interpreta reglas, ocupa posiciones y participa en órdenes socioculturales de pertenencia. Para concluir que el yo virtual es una forma de subjetivación mediada técnicamente, que el sujeto se acaba de conformar mientras juega, aprende, interpreta a la vez que explica las reglas del juego, el cual contiene supuestos sociales que dan cuenta de los órdenes socioculturales de pertenencia. Esta conclusión es el puente para la tematización del siguiente capítulo.

Si la identidad digital nace en los procedimientos habitados por sentido, el videojuego multijugador puede ser leído como espacio de crítica cultural y no solo como espacio de la diversión. La conclusión del capítulo puede refinarse todavía más. El yo virtual puede ser entendido como una forma relacional de su ejercicio. El juego hace surgir capacidades, tensiones y deseos que quizás no encuentren la misma forma fuera de él, y a la vez, el juego devuelve al jugador la lectura social de dichas posibilidades. Por la misma razón, el paso hacia el capítulo siguiente es obligatorio. Si la subjetividad misma se conforma en procedimientos que conforman la acción, la crítica cultural surge desde el propio centro de la problemática.

3. Capítulo del Videojuego Multijugador como Herramienta de Reflexión Crítica sobre el Sujeto y la Cultura Digital Contemporánea

3.1. Introducción del Capítulo

El propósito de este capítulo consiste en ilustrar que el videojuego multijugador puede sobrepasar la función lúdica y convertirse en un dispositivo que favorezca la reflexión crítica acerca del sujeto y la cultura digital actual, este postulado radica en la teoría de la simulación de Frasca. Si el videojuego simula sistemas dinámicos, de practicar con el videojuego, el jugador es capaz de cuestionar estos sistemas, de deshacerlos, de recodificarlos. La cuestión lleva el carácter de urgencia en los momentos contemporáneos. Se trata de plataformas digitales que gestionan visibilidad, deseo, interacción y reconocimiento, y por procedimientos opacos que se presentan

normalmente como si fueran neutrales.

El videojuego multijugador es parte de este ecosistema; y en este ecosistema se encuentra con otras lógicas de puntuación, reputación, vigilancia y comunidad. Pensar filosóficamente el multijugador significa interrogarse sobre qué imagen del sujeto postula, qué formas de relación naturaliza y qué oportunidades brinda para leer nítidamente esas operaciones. Este desplazamiento hacia la crítica no implica la renuncia a la cuestión de la identidad, la profundiza. Allí donde el videojuego convive con las lógicas compartidas con las plataformas más extensas de la cultura digital, pero también con los mecanismos de la subjetividad ludificada que pueden sacar a la luz mecanismos sociales ampliados. Sistemas de reputación, mercados cosméticos, recompensas por permanencia y dispositivos de vigilancia conductual aparecen con especial visibilidad en el multijugador, por eso este capítulo se pregunta qué modelo de juego alberga el videojuego multijugador y lo estudia, como una condensación analizable de los problemas contemporáneos. Lo que sucede allí permite pensar el modo en que el sujeto se habituó a ser medido, expuesto, comparado y conducido por reglas opacas que solicitan su participación entusiasta.

3.2. Simulación, Ideología y Cultura Digital

Toda simulación implica selección. Modelar un sistema es decidir qué variables tienen en cuenta, qué relaciones son dignas de ser incluidas y qué características son perfectamente prescindibles. Esta operación nunca será inocente. Frasca (2001), puntualiza que los videojuegos representan la realidad mediante reglas y conductas, de forma que su fuerza expresiva dependerá precisamente de aquello que hagan posible o imposible en el seno de este sistema. La ideología del videojuego se encuentra en las imágenes que ofrece o en el tema que desarrolla, y puede aparecer conformando ese conjunto de procedimientos que organizan la experiencia.

La reflexión ideológica implica ver también las condiciones de producción. Bulut (2021), da cuenta de cómo los diseñadores codifican valores e ideologías en los juegos y como, con frecuencia, estos valores pueden ser naturalizados o negados por la propia cultura profesional en el

ámbito del desarrollo. Esta advertencia es importante para este estudio en tanto que impide romantizar el potencial crítico del medio. El videojuego puede promover reflexión, aunque puede también consolidar jerarquías, fantasías de dominio o imaginarios excluyentes. La interrogación crítica debe ser fijada en ambas direcciones. Se interesa aquello que hace el juego con el/a jugador/a, pero también la lógica cultural que lo hace concebible. En la cultura digital contemporánea, la figura del sujeto es normalmente activada como una instancia autónoma, si bien está estrictamente orientada por plataformas, métricas y protocolos. El videojuego multijugador reproduce una parte de esa tensión. Ofrece libertad de movimiento, de claro modo, dentro de unas infraestructuras que establece tareas, reputaciones y trayectorias posibles. Leer ideológicamente el juego equivale a preguntar cómo aquella libertad reglada articula la formación de hábitos contemporáneos de competencia, cooperación, exhibición y autocontrol.

La dimensión ideológica se deja leer, en los elementos que podrían pasar por secundarios de la interfaz. Indicadores de rareza, temporadas de contenido, recompensas diarias y circuitos de monetización moldean y modelan la experiencia del jugador sin necesidad de un enunciado verbal explícito. El sistema sugiere qué debe considerarse interesante, qué conviene acumular, cuándo es responsable interrumpir el juego. Según Bulut (2021), ningún diseño queda excluido de unas condiciones históricas de producción y de unos valores profesionales sedimentados. Por tanto, el videojuego multijugador aporta también su propia pedagogía de la disponibilidad, requiere otros retornos, otras apariciones, otro hacer del tiempo de ocio continuidad mensurable. La economía de incentivos forja el yo virtual.

Leído desde el interior, la economía de incentivos ofrece una imagen exacta del sujeto: el que se interesa por las respuestas rápidas, el que se ajusta a los cambios, maximiza los recursos, y acepta, a cambio, que lo que encierra el entorno se ocupe de redefinir, por su parte, los objetivos; a diferencia del que simplemente busca ir avanzando a partir de categorías estables. El juego parece ofrecer libertad ilimitada, aunque delibera dicha libertad bajo criterios muy determinados de valor (Bulut, 2021).

3.3. Del Jugador Inmerso al Jugador Crítico

Una buena parte de la industria ha apostado por la inmersión como objetivo deseable. El ideal es borrar la distancia entre el jugador y el mundo de juego para intensificar la sensación de presencia. Frasca (2004) discute esa dirección al proponer formas de diseño que no reduzcan el videojuego a una experiencia puramente inmersiva. La cuestión no pasa por eliminar el placer del propio juego. Se trata de demostrar cómo la experiencia lúdica puede estar hecha de tiempos de interrupción, extrañamiento y puesta en cuestión de la unilateralidad de los sistemas en juego, sin perder densidad estética. El jugador crítico aparece con el momento en que el sistema, constituyendo un ambiente absorbente, deja de tener este carácter y se transforma en objeto de lectura. Tal desplazamiento puede producirse a partir del reglamento imprevisto, de una contradicción moral, por una situación de exclusión y de posibilidad de funcionar e ir modificando el ambiente, el sistema.

El jugador deja de identificarse con la lógica del sistema y llega a aprender a observarla. Tal movimiento resulta filosóficamente muy importante porque introduce una reflexividad sobre la acción. La distancia crítica no elimina la implicación subjetiva, por el contrario, la hace más compleja. El jugador anima las reglas pretendiendo ver cómo ha sido conducido por las mismas y qué formas de deseo ha adoptado y por qué ciertos fines le parecían naturales en la jugada. Plantea Frasca (2001), que el videojuego podría servir para cuestionar supuestos ideológicos si realmente plantea condiciones para cuestionar el modelo y mostrar otras alternativas, a este último punto, es cuando la crítica es situada en el propio medio.

El paso del jugador inmerso al jugador crítico presenta un componente educacional. La cuestión es aprender a tener una sensibilidad por la que llegar a experimentar que toda interfaz ordena la experiencia de acuerdo con algunos criterios. El videojuego multijugador representa un contexto privilegiado para llevar a cabo tal ejercicio, por la misma razón de que la presencia de los otros produce confrontación humana. Los jugadores discuten estrategias, critican decisiones,

denuncian abusos, comparan reglas. Esa conversación puede convertirse en examen filosófico cuando el grupo centra la mirada en el propio sistema. Esta educación de la distancia se puede sustentar en diversas opciones. Una de ellas es volver discutibles unas reglas que parecía que lo eran. Otra aparece cuando el grupo realiza comparaciones entre partidas, y se da cuenta de que una misma circunstancia puede ser leída de formas diferentes. Según Frasca (2004), militó a favor de unos videojuegos que pudieran propiciar debates más que identificaciones narcotizantes, y el tema es trabajar para que la emoción no cierre el pensamiento.

Un jugador crítico sigue siendo partícipe de la acción, pero lo hace sin tomar el sistema como horizonte incuestionable. Aprende a situarse en la mediación, en otras palabras, esa mirada transforma la experiencia del yo. El sujeto deja de definirse sólo por su capacidad en el juego y comienza a reconocer la forma en que ha sido modelado por él. La crítica incluso puede brotar de la confrontación entre la inmersión y la distancia. Un diseño altamente absorbente puede romperse de repente cuando ello revela una injusticia procedimental, una limitación arbitraria o una contradicción entre la forma de discurso y la forma de práctica. Ese momento es filosóficamente intenso porque obliga al jugador a repensar su propia implicación. En este lugar se inscribe, indirectamente, lo que dice Gee (2007). Aprender es reformular la circunstancia cuando el marco anterior pareciera que no era suficiente.

3.4. El Multijugador como Espacio de Reflexión Crítica

El videojuego multijugador puede convertirse en espacio de reflexión crítica por varias vías complementarias. La primera es la discusión interna de estrategias y reglas. La segunda es la exposición de conflictos identitarios y comunitarios que el propio juego produce. La tercera es la apertura de prácticas de modificación, reinterpretación o rediseño que devuelven al jugador capacidad sobre el modelo. En ese horizonte, Frasca (2001) afirma que “los videojuegos pueden ser utilizados como instrumentos para la reflexión crítica y la liberación simbólica del jugador” (p. 42), formulación que conserva vigencia para pensar comunidades donde los participantes

construyen variantes, representan situaciones problemáticas y las discuten con otros.

La dimensión comunitaria del multijugador proporciona unas condiciones particulares para la crítica. Sachan et al. (2025), muestran que el lugar que ocupan identidades diferentes tendrá un papel importante en la producción de apoyo y capital social. Esa relación también mostrará de una manera u otra las desigualdades, las tensiones que si no fueran visibles se podrían considerar naturalizadas. Cuando una comunidad ve sesgos de género, conductas de acoso y barreras lingüísticas en el juego, el espacio del multijugador deja de ser una simple vía de entretenimiento y se convierte en un laboratorio de lectura social.

La crítica llega a su máxima expresión si el sistema ofrece o tolera prácticas de reescritura. Mods, servidores alternativos, reglas de comunidad o foros de discusión son formas de apropiación en las que los jugadores no consumen pasivamente un orden establecido. Esa capacidad por sí sola no dará lugar a una orientación emancipadora, ya que permite, incluso, reforzar exclusiones. Aun así, abre una pregunta filosófica básica. ¿Qué ocurre cuando se pone en discusión la condición de ser las condiciones para ser habitados por los que son habitados por una simulación? En este momento, el yo virtual muestra su espesor político. El jugador queda determinado por su actuación, por su estética digital y por su relación con el orden compartido. El jugador queda elaborado por su propia relación con la regla compartida y por su propia disposición a discutirla. El multijugador reflexivo no erradica la competición ni el divertimento. El multijugador crítico introduce un espesor reflexivo en el cual el sujeto toma nota de cómo cualquier comunidad digital está construida por decisiones que son normativas y regularmente reflexionables, e incluso rectificables.

El juego multijugador tiene condiciones especiales para el elaborarse de la reflexión porque la discusión nunca se produce en el vacío. Cada tipo de interpretación que se comparte ha de partir de tipos de experiencias compartidas, que pueden deliberarse de éxito, de fracaso, de espera o de conflicto. Los jugadores no debaten ideas no vinculadas con el cuerpo digital. Debaten qué han vivido juntos, qué les ha permitido el sistema o qué les ha negado. Esa misma materialidad de la

práctica hace especialmente intensa la conversación crítica. La propia Frasca (2004) imaginó foros lúdicos donde los participantes pudieran alterar, modificar escenarios y donde pudieran ensayar respuestas alternativas. Es cierto que muchos videojuegos comerciales no llegan a ese nivel de apertura y que las comunidades no siempre producen por su cuenta su propio foro, sus propias guías, sus propias controversias, sus propias lecturas morales sobre aquel diseño. El pensamiento crítico ahí es el pensamiento crítico derivado de la partida misma.

También interesa la dimensión institucional de aquella crítica. No toda comunidad alienta la deliberación. Hay comunidades que fomentan la obediencia ciega al propósito que les ha sido dado, hay comunidades cuya forma de interpretar el desacuerdo comporta la expulsión de este, hay finalmente comunidades que sí permiten repasar y criticar las reglas que son implícitas. El tipo de yo virtual que se consolida depende, en parte, de esa cultura comunitaria. Una comunidad que tiene su propia forma de discutir su sistema produce sujetos bien distintos de aquellos que sólo premian la ejecución eficiente. La reflexión crítica no aparece como un epifenómeno. Aquella reflexión necesita mediaciones, vocabularios, prácticas de escucha. Cuando todo eso existe, el videojuego multijugador es entonces un lugar privilegiado para pensar la cooperación, el conflicto y el juicio en la cultura digital.

3.5. El Sujeto en la Cultura Digital Contemporánea

La cultura digital actual multiplica escenarios de la exposición del yo, circulación de signos identitarios y evaluación incesante de la acción. El videojuego multijugador contribuye de manera plena a esta escena. Avatares, nicknames, achievements, ranks, friends lists y ratios suponen un régimen de visibilidad que acompaña al sujeto mientras juega. El yo virtual emerge de esta manera como figura emblemática de una temporalidad en la que la identidad se construye entre auto-expresión, cálculo y retroalimentación de la audiencia. Como demuestra Zimmermann et al. (2023), que, el hecho de construir avatares combina rasgos del yo actual con formas de idealización moduladas en función del contexto. Añaden Gabarnet et al. (2025), que la relación puede tomar

formas de extensión, proyección o exploración. De aquí se sigue que el sujeto contemporáneo no abandona biográficamente su vida personal al ingresar a este entorno digital. La reorganiza por medio de interfaces que hacen visible una parte de sí, corrigen otra y ponen en juego zonas alternativas de la experiencia. El videojuego multijugador condensa con especial claridad dicha lógica.

Pero, al mismo tiempo, la cultura digital empuja hacia una gramática de pertenencia y de exclusión. Las identidades que se ajustan a la norma común acumulan reconocimiento de manera más rápida y las demás deben justificar su presencia, negociar su legibilidad o padecer formas de hostilidad. De acuerdo con Sachan et al. (2025) las identidades marginales pueden ver disminuida su posibilidad de capital social en entornos de juego. Pero la cuestión del sujeto, en tal caso, no puede separarse de la pregunta por las condiciones sociales de la aparición. ¿Quién puede presentarse sin riesgos? ¿Quién debe administrar cada gesto como defensa?

El videojuego multijugador ayuda a pensar filosóficamente esta situación porque hace visible la dimensión técnica de la subjetividad. El yo ya no se despliega como interioridad autosuficiente en entornos de plataformas, bajo protocolos, por medio de avatares y en un diálogo que nunca descansa con reglas que escapan a lo que uno mismo puede querer. En este sentido, se podría afirmar que el sujeto contemporáneo es percibido como un agente relacional y procedimental. Actúa, imagina, escoge, aunque siempre en función de gramáticas que han sido elaboradas por otros y han sido negociadas en condiciones de colectividad.

Volviendo a partir de estas coordenadas, el videojuego multijugador encapsula la cultura digital. Reúne, en un mismo lugar, simulación, sociabilidad, performatividad y regulación algorítmica. Por ello, estudiar el videojuego multijugador significa, por un lado, dar cuenta de un objeto de ocio y, a su vez, un laboratorio para la experimentación de las formas contemporáneas de existir con los demás, de competir en reconocimiento y de aprender a leer críticamente la arquitectura de la vida en línea. La cultura digital contemporánea suele asociar identidad con trazabilidad. El sujeto tiene valor en la medida en que puede ser recogido, comparado y anticipado

por un sistema. El videojuego multijugador sociabiliza perfectamente tal lógica por medio de historiales, estadísticas, rangos de clasificación y registros de conducta del sujeto.

Permite vislumbrar Zimmermann et al. (2023), que la autorrepresentación por avatares vincula la visualidad de tales avatares con rasgos que se perciben de personalidad y con modos de presencia social. Tal vínculo se intensifica cuando el entorno empieza a recoger información en cada actuación. De esta forma, el yo virtual adquiere una consistencia paradójica, parece libre porque puede ser ajustado, pero es a la vez fijado por registros que otros leen y utilizan para juzgar su propio valor dentro del grupo. Es por esta razón por la que el videojuego multijugador resulta filosóficamente productivo para pensar el sujeto de la cultura digital, hace visible esa tensión entre invención de sí y captura procedimental. Aunque el jugador experimenta una libertad real de maniobra, dicha libertad se encuentra constantemente condicionada por infraestructuras que decantan lo que debe tener lugar. Acreditan Lee et al. (2023), que la identificación con el avatar se intensifica cuando la personalización y la participación social conectan. Ahora bien, tal conexión puede volverse una trampa si el sujeto termina confundiendo lo que es reconocimiento con lo que es una mera legibilidad por el propio sistema. La crítica contemporánea del yo digital impone precisamente ese riesgo.

3.6. Conclusiones del Capítulo

Se mostró que el videojuego multijugador puede ser un recurso de reflexión crítica sobre el sujeto y la cultura digital contemporánea. La simulación en cuanto que organiza las acciones posibles viene a ser una forma particular de concebir el mundo. La inmersión puede engrandecer la experiencia de juego, pero sólo será una parcela del potencial del medio. Desde la perspectiva de Frasca, la distancia crítica permite considerar al jugador como un agente capaz de interpelar el modelo de juego, más que limitarse a obedecerlo. Se estableció que el multijugador presenta condiciones especialmente propicias para la crítica porque articula reglas compartidas, conflicto interpretativo y experiencia comunitaria. En ese espacio, el yo virtual se espesa políticamente, se

define por su forma de habitar la norma, por su forma de reconocer los sesgos y por la posibilidad de intervenir sobre las condiciones de la representación. Esta conclusión permite regresar al problema general del trabajo y condensarlo en el punto de cierre final. Queda añadir un matiz final, la capacidad de contra crítica del multijugador depende de la complejidad técnica del sistema y sobre todo, de la posibilidad de abrir distancias reflexivas en la práctica compartida. En el momento en que eso sucede, el juego deja de ser pasatiempo para ser un medio de pensar la vida social digital. La relevancia filosófica del capítulo aparece porque demuestra que identidad, ideología y comunidad, constituyen una misma constelación que el videojuego multijugador permite observar con una especial nitidez.

4. Conclusiones

La investigación partió de una pregunta precisa. ¿Desde la perspectiva teórica de Gonzalo Frasca como influyen los videojuegos multijugador en la construcción de identidades y la comprensión del yo? El trayecto realizado dentro de este apartado deja constancia de la respuesta a la pregunta de si el videojuego multijugador hace construcción de la subjetividad. Desde la perspectiva en la que se han articulado la simulación y el procedimiento, como también la narración y la comunidad. Es en el lugar de la acción reglada del videojuego multijugador, en la lectura de la acción del otro en el contexto del juego, en el aprendizaje situado, en la memoria narrativa de la experiencia compartida donde emerge el yo virtual del jugador de videojuego multijugador.

La primera conclusión sostiene que el videojuego multijugador se inscribe dentro de una fórmula concreta de representación social. Desde la perspectiva de Frasca había quedado perfectamente claro que el videojuego representa mediante simulación y que, por lo tanto, configura comportamientos antes que secuencias cerradas de acontecimientos. Cuando esa secuencia se inscribe en el contexto del videojuego multijugador el sujeto se presenta ante los otros y aprende a reconocerse en redes de cooperación, competición, valoración y conflicto. La identidad

virtual aparece, así como una práctica relacional.

La segunda conclusión dice que la noción de yo virtual debe ser ampliada. La revisión conjunta de Turkle y Gee evidenció que un tal yo se va conformando en varios niveles de forma paralela. Integra exploración identitaria, aprendizaje, proyección, hábito y confrontación con los argumentos incrustados en las reglas. El yo virtual podría llevar a perpetuar del yo de fuera de línea o compensar carencias percibidas o abrir un campo experimentador. Ninguna de estas alternativas excluye a las demás. El sujeto digital se va constituido en el vaivén entre continuidad y transformación.

La tercera conclusión hace alusión a la dimensión crítica del medio. El videojuego multijugador puede reproducir ideologías, exclusiones y formas de control, lo que prueba que no se puede idealizar. Pero también puede generar distancia reflexiva en la medida en que permite leer las reglas de manera que éstas puedan ser discutidas en función de los sesgos favorecidos y ensayarse alternativas sobre la acción. La lectura de Frasca permitió pensar al jugador como un sujeto que puede intervenir en el modelo de juego y tomar distancia crítica frente a sus reglas. Esta alternativa constituye el núcleo del aspecto político de la tesis.

La cuarta conclusión será también referida al valor de la cuestión filosófica. El videojuego multijugador plantea un laboratorio ideal para pensar el yo en la cultura digital. En él se entrelazan viejas cuestiones sobre identidad, reconocimiento, reglamentación, técnica y libertad. Todo ello bajo un formato empírico visible. El sujeto contemporáneo aparece como agente que se manifiesta y se transforma en contextos reglamentados por plataformas y comunidades. El análisis del yo virtual permite comprender mejor esa condición y ofrece herramientas conceptuales para una crítica de otras formas de vida mediadas por dispositivos digitales. Queda una línea futura de investigación. Podría ser interesante investigar casos concretos de comunidades multijugador, indagar prácticas de modificación del juego o comparar plataformas en base al género, la clase, el idioma, las formas de exclusión. Y sin olvidar las consecuencias éticas de los sistemas de reputación o de monetización. La agenda de investigación llegaría a detallar con más precisión de

qué manera van cambiando las formas de yo virtual cuando la política de la comunidad, la economía de la plataforma o la infraestructura técnica cambian las condiciones de la participación.

Cabe subrayar otra consecuencia. pensar el videojuego multijugador desde la filosofía implica reconocer que allí aparecen problemas propios de este tiempo, el sujeto se presenta a partir de perfiles, se mide por métricas, construye reputación, gestiona visibilidad, aprende a leer sistemas que distribuyen posibilidades de acción. El conocimiento del yo virtual ofrece, por ese camino, una entrada privilegiada para dar cuenta de transformaciones más amplias de la vida social contemporánea.

A la postre, el argumento principal de este escrito persiste. El videojuego multijugador no es un simple pasatiempo de escaso significado para la filosofía. Forma parte de un campo en el que el sujeto actual aprende a considerarse, a probarse o a debatir las reglas que estructuran su existencia en el plano digital. Un examen en profundidad permitirá, a modo de óptima respuesta a la presente indagación, entender mejor la cultura digital y, al mismo tiempo, recuperar una cuestión filosófica de fondo. ¿Qué significa el alcance del llegar a ser un o una cuando la experiencia de sí pasa por canales técnicos, audiencias múltiples y procedimientos que estructuran el gesto más mínimo?

Una posible línea futura de investigación podría examinar de forma más exhaustiva la diferenciación entre comunidades que se atienen a un marco de ambigüedad identitaria y comunidades que requieren una normalización muy fuerte del rendimiento. También sería provechoso confrontar juegos con economías cosméticas fuertes con juegos donde la identidad visual juega un papel secundario. Dicha comparación contribuiría a determinar hasta qué punto el yo virtual estaría condicionado por la imagen del cuerpo, la actuación o el reconocimiento sedimentado en el tiempo. Este trabajo deja planteada dicha tarea puesto que el problema todavía está lejos de agotarse.

La otra consecuencia tiene que ver con la disciplina de la filosofía. El videojuego multijugador podría ser un material pedagógico interesante para abordar la subjetividad, la técnica,

la norma, la ideología y la comunidad. Se pretende reconocer que se aglutinan allí experiencias contemporáneas con una enorme densidad conceptual. Frasca (2004) y Gee (2007) ofrecen herramientas de suficientes garantías para sostener dicho uso sin, por ello, banalizarlo. Los filósofos encuentran en el videojuego multijugador un objeto complejo, próximo a la experiencia de jóvenes estudiantes y capaz de poner en relación la práctica cotidiana y la reflexión estricta.

La tesis defendida en estas páginas permite, por lo tanto, una formulación final más precisa, el yo virtual es una extensión no transparente del yo cotidiano, una forma de subjetivación mediada por reglas, afectos, imágenes, hábitos, relaciones comunitarias. Y su estudio importa porque las sociedades contemporáneas producen cada vez más espacios donde la presencia humana toma este carácter técnico, público y valorable. Pensar el videojuego multijugador equivale, por lo tanto, a pensar una figura anticipada del sujeto que habita en estos momentos la cultura digital. Esta última precisión recuerda que la discusión filosófica sobre el videojuego multijugador exigirá atender a la regla, al vínculo, a la memoria, al conflicto, a la cooperación, a la exposición de las situaciones del avatar, a la lectura crítica del proceder y a la forma en la que cada jugador se enfrenta ante los otros en la cultura digital contemporánea y por ello la subjetividad virtual queda abierta a la revisión colectiva.

Referencias Bibliográficas

- Alvear Irribarra, A. A. (2024). Vestir identidades virtuales: Explorando la intersección entre el diseño textil virtual y el metaverso en los videojuegos en línea [Tesis de pregrado, Universidad de Chile]. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/200899>
- Bulut, E. (2021). White masculinity, creative desires, and production ideology in video game development. *Games and Culture*, 16(3), 329 - 341. <https://doi.org/10.1177/1555412020939873>
- Cáceres Rojas, P. B., Maldonado Serrano, J. F., y Botero Bernal, A. (2026). *Videojuegos e industria cultural digital: estandarización, algoritmos y homogeneidad*. *Revista Filosofía UIS*, 25(2), 1–30. <https://doi.org/10.18273/revfil.v25n2-2026005>
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate* [Master's thesis, Georgia Institute of Technology]. Georgia Tech Repository. <http://hdl.handle.net/1853/17657>
- Frasca, G. (2004). Videogames of the oppressed: Critical thinking, education, tolerance, and other trivial issues. En N. Wardrip-Fruin y P. Harrigan (Eds.), *First person: New media as story, performance, and game* (pp. 85-4). MIT Press. <https://electronicbookreview.com/publications/videogames-of-the-oppressed/>
- Gabarnet, A., Feixas, G., y Montesano, A. (2025). Who am I inside the screen? Construction of virtual identity in multiplayer online videogames and its psychological functions. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 28(1), 52-59. <https://doi.org/10.1089/cyber.2024.0231>
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan. <https://us.macmillan.com/books/9781466886421/whatvideogameshavetoteachusaboutlearnin>

gandliteracysecondedition/

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6th ed.). McGraw-Hill Education.

Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.

<https://mitpress.mit.edu/980262516518/half-real/>

Khan, K., Pattison, T., Sherwood, M., Gore, J., & Nestel, D. (2024). Virtual reality simulation for facilitating critical reflection and transformative learning: Pedagogical, practical, and ethical considerations. *Advances in Simulation*, 9, Article 42. <https://doi.org/10.1186/s41077-024-00319-x>

Lee, H.-W., Chang, K., Uhm, J.-P., & Owiro, E. (2023). How avatar identification affects enjoyment in the metaverse: The roles of avatar customization and social engagement. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 26(4), 255-262. <https://doi.org/10.1089/cyber.2022.0257>

Liberona Zúñiga, V. S. (2021). Videojuego en realidad virtual para la regulación de estados de soledad en estudiantes universitarios [Tesis de pregrado, Universidad de Chile]. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/181738>

Mármol Gualacata, S. F. (2021). Survid - Videojuego multijugador de supervivencia [Tesis de grado, Universidad San Francisco de Quito]. <http://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/11544>

Moreno Rodríguez, C. (2024). El videojuego y sus posibilidades de construcción de identidad [Trabajo de fin de grado, Universitat de les Illes Balears]. <http://hdl.handle.net/11201/166860>

Sachan, T., Chhabra, D., & Abraham, B. (2025). Social capital in online gaming communities: A systematic review examining the role of virtual identities. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 28(3), 147_161. <https://doi.org/10.1089/cyber.2024.0375>

Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*. Simon & Schuster.

Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.

- Young, G. W., Husca, H., y Pandit, H. J. (2025). *Are you being played?—Video games as a lens for artificial intelligence ethics and data politics*. Games and Culture, 1–27. <https://doi.org/10.1177/15554120251409051>
- Zimmermann, D., Wehler, A., y Kaspar, K. (2023). Self-representation through avatars in digital environments. Current Psychology, 42, 21775-21789. <https://doi.org/10.1007/s12144-022-0323>