No. 19, Año 10, Vol. 1
Marzo – Septiembre 2023

entretejidos
Revista de Transdisciplina y Cultura Digital
ISSN: 2395-8154

Confirmación de los metaversos en los videojuegos:

una exploración de las categorías en entornos digitales

Flor de Liz Pérez Morales
Martha Libny Xicoténcatl Valencia
Hugo Angulo Fuentes
Noelia Pérez Madrigal

Recibido: 12 de enero de 2023

Aprobado: 01 de marzo de 2023

Recibido:
12 de enero de23

Aprobado:
01 de marzo de23

Confirmación de los metaversos en los videojuegos: una exploración de las categorías en entornos digitales

Flor de Liz Pérez Morales

Martha Libny Xicoténcatl Valencia

Hugo Angulo Fuentes

Noelia Pérez Madrigal

CINEMA
LET'S PLAY

Resumen

El objetivo de este artículo es analizar los videojuegos de metaversos que sustituyen la realidad en los espacios virtuales y cómo actúan dentro del sentido de pertenencia en los usuarios que los transitan. A partir de esto, se retoman tres categorías para este análisis: 1) el avatar y el anonimato; 2) la interacción entre los usuarios; y 3) la hiperrealidad de los metaversos. El proceso metodológico se ampara en una mirada hermenéutica, que se explora con dos métodos: el análisis discursivo con tres ejes categoriales y la observación de los videojuegos. Con base a los fundamentos teóricos aplicados se explicará la interacción social entre jugadores y la simulación de espacios físicos en la hiperrealidad de los videojuegos de metaversos que sustenta la ausencia de la realidad a través del avatar, estas simulaciones corpóreas permiten el aumento significativo de la interconectividad entre los usuarios de los metaversos, creando mayor cercanía a las formas de interacción en la realidad.

Palabras clave: Metaversos, avatar, interacción, hiperrealidad, mundos abiertos, espacios virtuales, meta-lugares.

Abstract

The aim of this article is an analysis of metaverse video games that substitute reality in virtual spaces, and how they influence the sense of belonging in the users who play them. Three categories are used for this analysis: 1) the avatar and anonymity; 2) the interaction between users; and 3) the hyperreality of metaverses. The methodological process is based on a hermeneutic approach, which is explored employing two methods: discursive analysis with three categorical axes and the observation of video games. Based on these theoretical foundations, the social interaction between players and the simulation of physical spaces in the hyperreality of metaverse video games will be discussed. These corporeal simulations allow for a significant increase in interconnectivity between metaverse users, creating greater proximity to the forms of interaction.

Keywords: metaverses, avatar, interaction, hyperreality, open worlds, virtual spaces, meta-places.|

Ra tsapuʸts'ike jñaa*

Ne k'o ri janduʸkja nuna ne kja jyod'uʸñ'iji yo janduʸjmicha t'eñe kja k'a ra ngins'i jñaa mi na zoo pje k'o potuʸne nge dya kja yo xutjuʸk'uʸra jñanduʸna jęę ñe jaga nudya a mboo kja pes'i pjeñe kja metsja kja yo ñimbokjimi pje yo k'a nzhod'u. Ra maa kja nuyo, nge kja pjuruʸjñi'i ja kjaa mba nuna ra juajnu: 1) ne jmicha ñe ne dya sora mama; 2) ne k'o kja nde yo ñimbokjimi; ñe 3) Ne hiper ngeje dya kja yo k'a ra ngins'i jñaa mi na zoo. Ne ja ra tsjapuʸk'a ra ngins'i nge tee k'uʸñana kja da jñanduʸhermenéutica, mbe nge xipji ja ba kjaa kjo jñi'i dyunuʸja kjaa ñe ne juantr'uʸkja yo janduʸjmicha t'eñe. kjo tjujnuʸyo at'aʸna joo pjeñe ndembi nge k'o mama yo tee ne porpuʸk'a kąrą tee nde eñe ñe ne soo kja xutjuʸnzero tee kja ne hiperngeje dya kja yo janduʸjmicha t'eñe kja k'a ra ngins'i jñaa mi na zoo mbe pejñi ne otjo dya kjaa kja ne ngeje dya uench'e kja jmicha, nunu soo corpóreas unuʸsetsi ne o dyus'uʸk'o nee ra mamuʸ kja ne chjejñi nde yo ñimbokjimi kja yo k'a ra ngins'i jñaa mi na zoo, o jyokuʸndąą na b'extjo ye ja ba kjaa kja porpuʸkja ne ngeje dya.

Jña'a na jyod'u: k'a ra ngins'i jñaa mi na zoo, jmicha, porpu, hiper ngeje dya, xoñijomuʸxoku, xutjuʸk'uʸra jñanduʸna jęę, k'a ra ngins'i k'a b'ub'u.

*Traducción lengua Mazahua, variante oeste del Estado de México: Irene Cruz López.

Introducción

Cuando se habla de metaversos este significado se remite al mundo del *gaming*[1], es decir, a los videojuegos *online* que permiten a los usuarios de la internet interactuar con otros desde cualquier parte del mundo y horario. Estos videojuegos interactivos han evolucionado al punto de lograr sustituir la realidad material introduciéndola a los *ciberterritorios* (Sánchez 2019); esto debido al surgimiento de los videojuegos denominados de mundos abiertos[2], nombrados así en sus inicios, hoy mayormente conocidos como metaversos, que son estos meta-lugares donde los usuarios pueden explorar mapas virtuales, modificar libremente el entorno e interactuar con mucha más cercanía con otros usuarios a través de avatares.

A principios de siglo, en 2005, surgió uno de los sitios web más famosos del mundo, YouTube, esta plataforma pasó de ser un sitio para subir videos de larga duración a convertirse en una de las redes sociales más importantes y una de las plataformas de *streaming*[3] más utilizadas a nivel global. A partir del 2011, YouTube se encontraba en la trayectoria hacia su éxito como red social, debido a que aumentaron exponencialmente estos usuarios denominados como *youtubers*, que se dedicaban a la creación de contenidos para el entretenimiento de usuarios. Dentro de esa comunidad de creadores, emergieron los *gamers*[4], de los cuales el contenido que realizaban estaban enfocados en los videojuegos y uno de estos, el cual era el que más destacaba por su gran éxito en el mercado, era *Minecraft* (2011). Fue por este videojuego virtual por el que el concepto de mundos abiertos comenzó a hacerse camino entre los usuarios de los videojuegos, algo innovador para gran parte de la comunidad *gamer* hasta ese momento. Este videojuego no tiene una narrativa determinada, ni una historia que especifique una misión en concreto, es por esto mismo que les concede a los jugadores la libertad de hacer lo que deseen, ya que no existen reglas, ni límites dentro de este espacio virtual.

El ser humano es social por naturaleza, siempre busca la forma de estar interrelacionado con los demás individuos que habitan su entorno. Jacques Ellul señala que "... el primer medio del hombre fue el natural, el segundo, el social..." (Esquirol 136), y por último destaca el medio técnico. Con la aparición de la COVID-19 las sociedades buscaron adaptarse a la situación y una de las soluciones fue hacer uso de los medios interactivos en la Internet, es decir, las redes sociales y plataformas que les permiten interactuar activamente con otros. Sin embargo, los videojuegos, específicamente los videojuegos *online*, desde hace muchos años ya contaban con estos sistemas interactivos que permiten a gran escala una interconectividad con otros usuarios en la red.

Videojuegos *online* como Habbo (2000) y Club Penguin (2005) fueron el principio de lo que hoy conocemos como mundos virtuales, ya que, a través de un avatar se podía navegar e interactuar con otros usuarios que se encontraban en diversas partes del mundo real. Estos *ciberterritorios* (Sánchez 2013) son bastante básicos en referencia a los que existen en la actualidad, ya que tenían límites que no permitían navegar libremente por estos mundos. Y, los metaversos surgen a partir de los videojuegos tales como Roblox (2006), *Minecraft* (2011), Call of Duty *online* (2013), GTA *Online* (2013),

1. El término está estrechamente relacionado con el ámbito de los videojuegos, ya que ***gaming*** se traduciría del inglés al español como video jugador. No obstante, este término puede considerarse como la acción de jugar videojuegos.

2. Mundos abiertos, son los espacios virtuales creados con la finalidad de que el avatar pueda navegar e interactuar a través de estos no-lugares de forma libre e ilimitada.

3. Este término se traduce del inglés al español como reproducir o reproducciones y hace referencia a las plataformas en donde continuamente puedes reproducir varias veces al día videos o música, en el caso de las plataformas musicales de ***streaming***.

4. Los ***gamers*** es el término que se les da a los video jugadores o jugadores de videojuegos que habitualmente se dedican a esto, ya sea de manera ***online*** u offline. Hay una gran diversidad de tipos de ***gamers***; desde los profesionales hasta los que juegan de forma casual. Sin embargo, en la actualidad, se le denomina ***gamer*** a las personas que son profesionales en este ámbito o que pasan grandes cantidades de tiempo jugando videojuegos.

Fornite (2017) y Forza Horizon (2021). Estos mundos abiertos permiten a los usuarios transitar con toda libertad por los denominados mapas y servidores que componen a estos espacios, allí pueden trabajar, jugar, comprar bienes, conducir autos, barcos, aviones, asesinar a otros usuarios, construir, destruir, modificar los espacios permitidos, entre otras posibilidades.

Objetivos

El objetivo principal de esta investigación es analizar los videojuegos de metaversos, para comprender la sustitución de la realidad en estos espacios virtuales que tienen como propósito satisfacer la necesidad de la pertenencia en los usuarios de esta categoría de videojuegos.

A partir del objetivo de este artículo, las categorías de las cuales partimos para hacer el análisis son las siguientes: a) la *avatarización y el anonimato en los meta-lugares*; b) *Las interacciones en los ciberterritorios*; y c) la hiperrealidad de los metaversos.

Supuestos

Establecido ya los objetivos de este estudio, los supuestos son los siguientes:

Las interacciones dentro de los videojuegos de metaversos han logrado lo que las llamadas telefónicas, las video llamadas o video conferencias logran poco respecto a la imagen visual de lo corpóreo; es decir, el videojuego ha logrado reemplazar la ausencia de la corporalidad, característica de las manifestaciones virtuales y la ha sustituido por un cuerpo imaginario virtual, denominado avatar. Es por lo que, se considera que la estructura de esta nueva forma de sociedad permite una interconectividad global que da paso a la digitalización de todos los espacios físicos de la realidad reemplazándolos por una hiperrealidad (Baudrillard 1978), en donde se imitan las formas de vida, las culturas y las sociedades.

Dentro de los meta-lugares (Sánchez 2013) que componen a los metaversos, el poder interactuar de manera inmediata y casi corporal con otros desde detrás de una pantalla, pasó de ser una ficción a una realidad, ya que a través de los avatares los usuarios pueden estar presentes y tener una identidad que les asegure ser parte de ese mundo. Para Sánchez "... la identidad es la voz conjunta de características y rasgos que se manifiestan en núcleos de pertenencias o afiliaciones, que distinguen a un individuo de otro." (Sánchez 2013 55) Por lo tanto, los usuarios buscan forjar una identidad perceptible para sentirse parte de estas sociedades virtuales o cibersociedades.

Metodología

El proceso metodológico se ampara en una mirada hermenéutica, que se explora con dos métodos: el análisis discursivo con tres ejes categoriales y la observación de los videojuegos. La perspectiva hermenéutica es un ángulo teórico-metodológico, que propicia interpretaciones más agudas y sensibles sobre el análisis del metaverso.

I. Respecto al análisis del discurso éste se realiza desde el uso de tres ejes categoriales que orientan la revisión exploratoria del estudio. Los ejes categoriales se describen como: la *avatarización y el anonimato en los meta-lugares*; *Las interacciones en los ciberterritorios*; y la hiperrealidad de los metaversos.

Las unidades de estudio que aquí se presentan se obtuvieron a través de distintos medios con el objetivo de exponer y ejemplificar las categorías: a) la avatarización y el anonimato en los metas-lugares, para esta primera categoría se tuvo que realizar una ardua investigación en las plataformas de *streaming* de Twitch (2011) y en YouTube, para obtener capturas de pantalla del avatar de los usuarios mientras actuaban dentro de los videojuegos de metaversos, esto con la finalidad de conseguir imágenes que mostrarán cómo lucen los avatares de diversos usuarios y cómo asumen su personalidad en contraste a su realidad. Para la segunda categoría b) las interacciones en los metaversos, se recurrió a plataformas de *streaming*, Twitch (2011) y YouTube, se capturaron imágenes de pantalla de las situaciones que se han planteado para analizar en los usuarios de los videojuegos de metaversos. Para la obtención de las unidades de estudio en el caso de la tercera categoría: c) la hiperrealidad de los metaversos; se requirió de la exploración de distintos videos de *gamers*, usuarios de YouTube, en el Sitio Web oficial de esta plataforma para recopilar las fracciones de video que se exponen en esta investigación. La selección de las fracciones de video son las evidencias que tienen el propósito de sustentar la dilucidación del análisis de los videojuegos de metaversos elegidos en este estudio. Las capturas de pantalla que se exponen aquí son breves introducciones de lo que se mostrará finalmente al ingresar a los videos de evidencia, a través de los enlaces de hipertexto en la explicación de cada evidencia.

II. Lo anterior se ve fortalecido con la observación de las prácticas ejecutadas en los videojuegos. Este último recurso permite una comprensión más precisa y reflexiva de los puntos medulares del análisis. Para el mismo se realizó la observación de distintas partidas[5] de usuarios de videojuegos de metaversos en diversas plataformas de *streaming gaming*[6] (Youtube (2005), *Twitch*[7] (2011) y Facebook *gaming* (2020)) con el objetivo de analizar, interpretar y comprobar los supuestos expuestos en el anterior apartado. Se ingresó principalmente a la plataforma de Twitch (2011), ya que es una de las plataformas de *streaming gaming* más popular en México actualmente, según señala el informe "Plataformas de *streaming* de videojuegos más populares en México" del portal de estadísticas para datos de mercado y opinión, *Statista* (2022). Primeramente, se indagó con respecto a los *gamers*, usuarios de esta plataforma, de distintos videojuegos que utilizan Twitch (2011) para analizar sus interacciones y la personificación de su avatar dentro de los mundos abiertos de los metaversos. Se ejecutaron las observaciones a partidas de multijugadores[8] de Twitch (2011), que se

5. Se le denomina partidas a inicio o continuación de un juego de video, es decir, cada que el usuario inicia sesión o se conecta a un videojuego de metaversos, se le conoce como inicio de partida.

6. Son plataformas de reproducción de video en donde se transmiten partidas de videojuegos de metaversos en vivo, o en directo, y entre otros videojuegos que no pertenecen a esta categoría.

7. Twitch es "... una plataforma de emisión (*streaming*) de contenidos en directo de carácter generalista." (Gutiérrez y Cuartero 255).

8. Son las partidas de los videojuegos en donde hay más de un usuario participando; podría de ser de dos jugadores por partida, hasta miles, dependiendo de los límites que tenga el videojuego.).

habían subido a YouTube, para analizar las interacciones entre usuarios y cómo se comportan dentro de los metaversos a través del uso de los avatares.

Las unidades de estudio que aquí se presentan se obtuvieron a través de distintos medios con el objetivo de exponer y ejemplificar las categorías: a) la avatarización y el anonimato en los metas-lugares y b) las interacciones en los metaversos. En la primera categoría se tuvo que realizar una ardua investigación en las plataformas de *streaming* de Twitch (2011) y el sitio de YouTube para obtener capturas de pantalla del avatar de los usuarios mientras actuaban dentro de los videojuegos de metaversos, esto con la finalidad de conseguir imágenes que demuestren como lucen los avatares de diversos usuarios y cómo asumen su personalidad en contraste a su realidad. De igual manera, para la segunda categoría se recurrió a plataformas de *streaming*, Twitch (2011) y YouTube para capturar las imágenes de pantalla de las situaciones que se han planteado para analizar en los usuarios de los videojuegos de metaversos.

Para la obtención de las evidencias en el caso de la tercera categoría: c) la hiperrealidad de los metaversos; se requirió de la exploración de distintos videos de *gamers*, usuarios de YouTube, en el sitio Web oficial de esta plataforma para recopilar las fracciones de video que se exponen en esta investigación. La selección de las fracciones de video son las evidencias que tienen el propósito de sustentar la dilucidación del análisis de los videojuegos de metaversos elegidos en este estudio. Las capturas de pantalla que se exponen aquí son breves introducciones de lo que se mostrará finalmente al ingresar a los videos de estudio a través de los enlaces de hipertexto en la explicación de cada evidencia.

Unidades de estudio

a) La *avatarización y el anonimato en los meta-lugares*

El avatar de la imagen 1 representa una de las múltiples personalidades del <*gamer* en los videojuegos de metaverso. La personalidad de este avatar se define por el color morado que es representativo del individuo detrás del cuerpo virtual, haciendo que este color sea un sello identitario en los diversos metaversos.

Imagen 1 ("Egg Wars con Willy - ¿Victoria imposible? nunca!" 2016). Avatar, de Vegetta 777, dentro de un mundo virtual en Minecraft (2016)

Este es el tipo de imagen-avatar (Sánchez 2013) que contiene mayor similitud con la realidad (Imagen 2), sin embargo, este cuerpo imaginario está perfeccionado. Como se muestra en la imagen 1, este avatar, también, utiliza el color morado como sello identitario.

Imagen 2 ("GTA V *online* pc: descubriendo mundo" 2015). Imagen-Avatar (Sánchez 2013), de Vegetta 777 (*gamer*), en el metaverso *online* de Grand Thef Auto (GTA) (2013).

Este avatar (Imagen 3), encerrado en el recuadro rojo, representa una de las múltiples personalidades de su creador (Usuario: El Mariana). Como se puede observar en la imagen, este avatar no representa la personalidad real del usuario que lo controla.

Imagen 3 ("Mc Trío en Roblox Ft Rivers" 2021). Avatar, de El Mariana (*gamer*), en Roblox (2006).

Cada uno de los avatares de la imagen (Imagen 4) representan a un jugador, en este caso, estos cuerpos imaginarios no representan completamente la realidad de sus creadores, ya que claramente se observa que la personalización es limitada y el videojuego solo permite adquirir avatares predeterminados, con pocas posibilidades de caracterización.

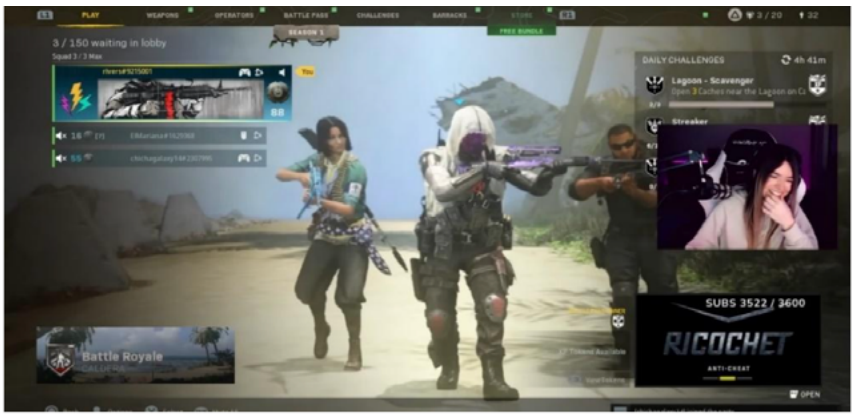

Imagen 4 ("¿Nuevo miembro de la SCP" / Warzone con Chicharito y ElMariana" 2022). Avatares de una partida de multijugador en Call Of Duty ***Online*** (2013) de Rivers (***gamer***).

El avatar de Fortnite (2017) tiene pocas posibilidades de caracterización con respecto a la corporalidad, sin embargo, es sustituido por la vestimenta, o mejor conocido en los videojuegos de metaverso o de mundo virtuales como *skin*. (Imagen 5)

En este videojuego (Imagen 6) el avatar pasa a segundo plano y solo es utilizado como representación corporal en algunas situaciones. En el caso de este metaverso, el avatar humanizado es sustituido por un automóvil que es el objeto al cual se le coloca mucho mayor peso a la personalización.

Imagen 5 ("¿Nos Convertimos En Oliver Tree? / EL MCTRIO" 2021). Avatar, de El Mariana (***gamer***), en Fortnite (2017).

En este videojuego (Imagen 6) el avatar pasa a segundo plano y solo es utilizado como representación corporal en algunas situaciones. En el caso de este metaverso, el avatar humanizado es sustituido por un automóvil que es el objeto al cual se le coloca mucho mayor peso a la personalización.

Imagen 6 ("Forza Horizon 5: Mi primer coche! #1" 2021). Avatar de Vegetta 777 (*gamer*) en el metaverso de Forza Horizcon 5 (2021).

b) *Las interacciones en los ciberterritorios*

En esta figura (Imagen 7) se muestra brevemente la interacción entre los *gamers* Vegetta 777 y WillyRex a través de sus avatares y haciendo uso de la comunicación verbal en una partida de YouTube, mientras se encuentran en un tipo de comunidad creada por ellos.

Imagen 7 ("EGG wars con Willy - ¿Victoria imposible? nunca!" 2016). Conversación entre dos jugadores de Minecraft (2011).

Se puede observar (Imagen 8) la conversación entre los jugadores que se desenvuelve en una pequeña disputa con respecto al blindaje del automóvil en el cual se transportarán. Video de Vegetta 777 con otros dos jugadores en una partida subida a YouTube.

Imagen 8 ("GTA V *online* pc: Descubriendo mundo" 2015). Conversación entre tres jugadores de una partida *online* de GTA *online* (2013).

El video (Imagen 9) muestra la interacción entre El Mariana y otro jugador, en una partida en Roblox (2006), al verse descubiertos por la policía en un servidor de acción que consiste en la simulación de la ciudad de Monterrey.

Imagen 9.. ("Un día en ciudad de México (Roblox) *Sale mal*" 2021). Conversación en una partida *online* en Roblox (2006).

En este video se muestra el intercambio de objetos entre dos jugadores de la partida. Conversan con respecto a las utilidades que cada uno necesita para sobrevivir en la partida que se está llevando a cabo.

Imagen 10 ("¿Nos Convertimos en Oliver Tree? / El McTriot" 2021). Trueque entre dos jugadores en una partida de Fortnite (2017).

Se muestra en el video (Imagen 11) subido a YouTube a los tres participantes en una partida mientras juegan, conversando de forma casual, dejando un poco de lado el tema de la partida que se está llevando a cabo. Sin embargo, hay un momento en el video en el cual los jugadores discuten debido a un error que fue cometido por uno de los integrantes del equipo. Se puede escuchar cómo es insultado por sus demás compañeros, esto como forma de reprimenda por su error.

Imagen 11. ("Elmariana Modo Rambo En Warzone" 2021). Conversación entre tres jugadores en una partida en Call Of Duty *Online* (2013).

El video (Imagen 12) es compartido por el usuario *ByCristian95*, muestra la violencia que se ejerce contra una de las integrantes del equipo. Los contrincantes al descubrir que había una mujer en la partida, comenzaron a insultarla y burlarse de manera agresiva con ella a pesar de que los compañeros de equipo de la jugadora intentaban detener la conducta de los adversarios.

Imagen SEQ Imagen * ARABIC 12. ("Los chavales más tontos de PS3 / Machismo y cobardía" 2013). Video de un usuario de Youtube que muestran la violencia hacia mujeres en videojuegos de metaversos bélicos.

c) La hiperrealidad de los metaversos

En el video (Imagen 13) de El Mariana (*gamer*), compartido en YouTube, se puede visualizar el detalle de la casa en la que se encuentra el jugador. Podemos observar que hay una temporalidad con respecto a la hora del día en el que está transcurriendo la partida, debido a la luz que entra por la ventana y la luz artificial que está encendida en el cuarto.

Imagen 13. ("Elmariana Modo Rambo En Warzone" 2021). El interior de una casa abandonada en una partida de Call Of Duty (2013).

Las pirámides mayas (Imagen 14) son parte del mapa del metaverso de Forza Horizon 5 (2021). Aunque no es una representación exacta hace alusión a estas edificaciones que existen en la realidad. Esto es un ejemplo muy claro de la hiperrealidad dentro de los videojuegos de metaversos.

Imagen 14. ("Forza Horizon 5: Mi primer coche #1" 2021). Pirámides Mayas virtualizadas en el mapa del metaverso de Forza Horizon 5 (2021).

En esta captura (Imagen 15) se puede observar que en ese momento el clima es lluvioso, ya que el pavimento de la calle en la que transita el camión esta mojado, como si recién hubiese llovido, al igual, que se puede notar que el cielo está parcialmente nublado.

Imagen 15. ("Forza Horizon 5: Mi primer coche #1" 2021). El estado del tiempo en el metaverso de Forza Horizon 5 (2021).

En esta imagen (Imagen 16) se puede percibir que el avatar del jugador lleva un traje de la mascota representativa de las Farmacias Similares y al fondo de la imagen se encuentra un establecimiento de Cinemex y un Sabropollo. En este servidor se intenta hacer referencia a los objetos, edificaciones y vestimentas que hacen alusión a la realidad de México.

Imagen 16. ("Un día en ciudad de México (roblox) *sale mal*" 2021). Representación de la ciudad de Monterrey, México, en un servidor de Roblox (2006).

En esta captura (Imagen 17) se muestran ambas ciudades separadas por el río *Hudson* y los muelles que se ubican allí. En el medio está una simulación de la estatua de la libertad; sin embargo, la ubicación no es la misma que en la realidad. Señalado con una flecha roja, se encuentra la edificación del puente George Washington.

Imagen 17. ("Aqui no hay quien viva 655 La Estatua De La Libertad" 2021). Simulación en Minecraft (2013) de la estatua de la Libertad en el Río *Hudson* que separa a Nueva Jersey de Manhattan

Resultados

Videojuego de metaversos	a) La abatización y el anonimato en los meta-lugares,	b) Las interacciones en los ciber territorios.	c) La hiperrealidad de los metaversos.
Minecraft (2011)	1. Los usuarios tienen la libertad de personalizar y caracterizar a sus avatares. 2. El usuario puede ser anónimo si así lo dispone.	1. La interacción por medio del chat de voz y de proximidad del videojuego. 2. Interacción por chat de texto. 3. El jugador tiene una interacción constante con otros usuarios.	1. Es un metaverso de mundo abierto. Sin límites. 2. Los mapas contienen elementos como el tiempo, el clima, estaciones del año, diversos tipos de ecosistemas, fauna y flora silvestre. 3.Existen comunidades con ciudadanos computarizados y con otros jugadores. 4. Simulación de una vida cotidiana en segundo plano. 5. Pueden construir, destruir, intercambiar y crear bienes.

Roblox (2006)	1. Existe una mayor posibilidad de personalizar al avatar con prendas u objetos de la realidad. 2. El usuario puede ser anónimo si así lo dispone.	1. La interacción puede ser a través de la voz por medio de servidores de mensajería instantánea. 2. Chat de grabación de voz. 3. Chat de texto.	1. Los mapas son servidores creados por otros usuarios. 2. Alguno servidores simulan espacios físicos de la realidad. 3. Algunos servidores tienen límites fronterizos. 4. Pueden intercambiar bienes o comprarlos.
Grand Theft Auto (GTA) *online* (2013)	1. Es un avatar-imagen debido a que el cuerpo imaginario se asemeja a la realidad. 2. El usuario puede ser anónimo si así lo dispone.	1. Interacción a través del chat de voz completamente activo durante toda la partida. 2. El jugador tiene una interacción constante con otros usuarios. 3. El número de jugadores puede variar ya que no tiene un límite definido.	1. Cuenta con un mapa limitado. 2. Es una simulación virtual de la ciudad de Los Ángeles. 2. Los mapas contienen elementos como el tiempo, el clima, estaciones del año, monumentos históricos de la ciudad, diversos tipos de ecosistemas, fauna y flora silvestre. 4. Simulación de una vida cotidiana en segundo plano. 5. Pueden comprar, robar y destruir bienes. 6. pueden trabajar en una serie de oficios (bombero, policía, taxista, paramédico).
Call Of Duty *online* (2013)	1. El avatar tiene muy pocas posibilidades de personalización y caracterización. 2. El usuario es completamente anónimo a menos que se realice una partida por equipos.	1. Interacción a través del chat de voz con el equipo durante toda la partida. 2. Chat de voz por proximidad. 3. El jugador tiene una interacción constante con otros usuarios.	1. Son mapas limitados. 2. Simulan ciudades imaginarias en un escenario bélico. 3. La compra de objetos son exclusivamente a través del menú de inicio.

			4. Solo está permitido recolectar objetos mientras se está jugando una partida.
Forza Horizon 5 (2021)	1. Existe la posibilidad de personalización, pero la caracterización del avatar-imagen es nula. 2. El avatar-imagen es totalmente anónimo.	1. No cuenta con un chat de voz interactivo, solo chat de voz a mensaje de texto y viceversa. 2. No hay una interacción cercana con otros jugadores.	1. Es un mapa limitado. 2. Los mapas simulan una variedad pueblos de mexicanos, zonas arqueológicas y los diversos ecosistemas de este país. 3. Los mapas contienen elementos como el tiempo, el clima, y simula la interacción con otros individuos.
Fortnite (2017)	1. Tiene una disminuida posibilidad de caracterización corporal, pero mayor capacidad de personalización a través de la vestimenta. 2. El avatar puede ser anónimo si el usuario así lo dispone.	1. La interacción se da por medio del chat de voz instantáneo. 2. El jugador tiene una interacción constante con otros usuarios de su mismo equipo en cada partida.	1. Son mapas limitados. 2. Se pueden recolectar y comprar objetos, al igual que, realizar trueques con jugadores de tu mismo equipo o de otros equipos mientras se está en una partida. 3. Los mapas contienen elementos como el tiempo, el clima y en algunos casos se modifica el mapa con temáticas sobre algunas festividades.

Tabla 1. Cuadro comparativo de las categorías de análisis de los metaversos. Elaboración propia.

Este cuadro comparativo (Tabla 1) muestra la diferencia entre los videojuegos de metaversos, las diversas formas de interactuar y las características de los cuerpos virtuales en cada videojuego, al igual que, el tipo de metaverso en el que se navega (mundos abiertos, mapas y servidores).

a) La *avatarización y el anonimato en los meta-lugares*

Para transitar por los videojuegos de mundos abiertos es necesario que el usuario diseñe un avatar que le permita tener una presencia dentro de estos espacios, "... esta imagen virtual es la simulación del cuerpo del jugador, es la posibilidad de participación en los mundos posibles del videojuego." (Cabra 2011 86) Los usuarios de los videojuegos crean personajes imaginarios que les proporcionan una identidad dentro de estos mundos. Sin embargo, los avatares adquirirán una identidad diferente a la de sus creadores, ya que los individuos tienden a mejorar su realidad para crear modelos perfectos, simulacros (Baudrillard 1978) de sus realidades. José Alberto Sánchez, señala que "... el avatar tecnológico es interpretado como una representación corporal gráfica, y desde esa perspectiva es, no la reencarnación del Dios, sino del hombre. Es el devenir del hombre, su imagen sagrada, sus figuras de la presencia de estar presente." (Sánchez 2013 86) Los usuarios ocultan una realidad cuando se encuentran dentro del

metaversos de los videojuegos y crean un reflejo perfecto del yo, dando paso al anonimato de los usuarios que están detrás de cada personaje virtual.

Los avatares pueden tener identidades múltiples dentro de uno o varios videojuegos de la misma índole, de mundos abiertos. Sherry Turkley, señala que "... en internet, las personas son capaces de construir un yo al merodear por muchos yos." (Turkley 227) Es decir, pueden navegar por los meta-lugares (Sánchez 2019), a través de una multiplicidad de personalidades, interactuando de distintas formas a su realidad dependiendo del medio en el que se encuentran.

En los espacios virtuales los usuarios, donde mayormente son adultos jóvenes, adolescentes y niños, tienen la capacidad de convertirse en un individuo totalmente diferente a lo que realmente son. Forjan sus identidades dependiendo del espacio y el contexto en el que navegan; la identidad en los metaversos "... es un conjunto de roles que se pueden mezclar y combinar, cuyas demandas diversas necesitan ser negociadas." (Turkle 228) Esta flexibilidad de la identidad les permite ser lo que ellos desean cuando ellos quieran. Pueden ser hombres o mujeres, animales, objetos o algún personaje ficticio de la televisión, o imaginario; no hay norma que restringa esa libertad de elección.

A diferencia de la realidad, en los metaversos no existe estigma alguno que impida o contenga a los usuarios de darle un rol diferente a sus avatares, ya que mientras se encuentre en el anonimato de sus personajes imaginarios, nada trascenderá al mundo real. Augé define el anonimato de la siguiente manera:

> El anonimato es una de las categorías más complejas de la cultura contemporánea. Ser anónimo puede tener muchos sentidos [...] En primer lugar, el anonimato puede entenderse como una ausencia, el efecto de una desaparición sin voluntad. Aquí las subjetividades y las identidades quedan subsumidas, son conducidas hacia un marco de funciones de las que no pueden salir. (en Sánchez 2019 4)

Los avatares son la proyección imaginaria de la corporalidad humana, es por lo que, cuando el usuario se inserta a los metaversos se ausenta y pasa a ser una representación simbólica de sí mismo en los mundos virtuales. El anonimato puede ser voluntario si el individuo tiene el control de su visibilidad en lo público, a esto Sánchez lo define como la discreción y explica que con esto "... se produce un ocultamiento resguardando los rasgos de identidad y elaborando un plan de vida no visible en el espectro público [...] La vida de uno mismo es ocultada y llevada a una experiencia de bajo perfil." (Sánchez 2019 5) Los jugadores, en muchas ocasiones deciden ocultar su identidad detrás de la pantalla de sus computadoras y de avatares, debido a que cuando están en el metaverso su verdadera identidad permuta para dar paso a una nueva o nuevas personalidades, que pueden desatar alcances y efectos inimaginables merecedores de atención.

No obstante, el anonimato no solo es una ventaja para el perfeccionamiento del cuerpo virtual o de la personalidad; también, es un aspecto que conlleva a la libertad de poder violentar a otros; es decir, los usuarios al introducirse en un espacio virtual, como lo son los metaversos de videojuegos *online*, pueden hacer uso de estos meta-lugares (Sánchez 2019), como formas de liberar tensiones de su mundo real, ya que a través de lo que se ha observado en las distintas plataformas de *streaming gaming* (Youtube [2005], Twitch [2011] y Facebook *gaming* [2020]), en algunas situaciones comunes en videojuegos de narrativas bélicas, como Call of Duty *online* (2013) o *Fornite* (2017), entre otros; se presenta cierto grado de violencia hacia otros jugadores, en casos habituales los jugadores exteriorizan su enojo, al ser eliminados o asesinados, a través de insultos por medio del chat de voz interactivo. Esto sucede cuando es una interacción ante personas del mismo sexo, hombre-hombre y en el caso del sexo opuesto, la violencia se ejerce más enérgica. Esto quizá debido al estigma que puede existir hacia las mujeres, creado por múltiples aspectos sociales de la realidad, como es el hecho de que los juegos bélicos son creados para que los participantes sean específicamente hombres o por cuestiones de honor masculino; lo cual puede considerarse un signo de retraimiento en cuestiones de los derechos y libertades hacia las mujeres.

b) *Las interacciones en los ciberterritorios*

Para muchos, en la actualidad, los videojuegos *online* que permiten la entrada a metaversos, son la más reciente innovación de la tecnología en cuanto se refiere a los medios interactivos en Internet. Cuando se habla de interactividad siempre se remite a las redes sociales, ya que el flujo de información en estas redes es acelerado y constante. "La inserción masiva de tecnologías digitales en las dinámicas sociales tiene como principal efecto alterar los comportamientos con respecto al espacio." (Sánchez 2019 5) En los metaversos las interacciones entre usuarios son mucho más estrechas[9] que en las redes o en cualquier otra plataforma de conectividad. A estas conexiones globalizadas De Kerckhove, las define en tres condiciones: la interactividad, la hipertextualidad y la conectividad (De Kerckhove 1997).

9.Las interacciones se han interconectado a mayor escala debido a que la posibilidad de los metaversos lo permiten, ya que el avatar y la inmediatez con la que se puede interactuar han hecho que los usuarios tengan menos obstáculos para que la información sea fluida e inmediata.

Las interacciones que se presentan dentro de los metaversos son táctiles porque hay una presencia dentro de una ausencia espacial física. Estas condiciones virtuales "... permiten una retroacción inmediata..." (De Kerckhove 22), porque a través de la voz y de interacciones corporales de los avatares, se logra sustituir las relaciones en los entornos físicos por una simulación que iguale todos los aspectos que se pueden realizar en un espacio real. El poder interactuar con otros individuos desde detrás de una pantalla ya era un hecho trascendental, pero lograr alcanzar una interactividad casi real por medio de mundos en tercera dimensión, ya no permitirá esa ausencia material y corpórea, que las redes sociales, las llamadas telefónicas o las video llamadas transmitían a los usuarios. De Kerckhove manifiesta que:

> Desde la época del telégrafo hasta la de la Red, la población mundial ha aumentado continuamente la densidad de sus conexiones de red. En estas redes se producen nuevas formas de concentración de energía humana y éstas no coinciden necesariamente con los centros físicos de población. (De Kerckhove 22)

La conectividad que los meta-lugares (Sánchez 2019) han permitido a los usuarios de los videojuegos de mundos abiertos, el contacto entre una o más personas que se encuentran en ubicaciones geográficas diferentes:

> Todas las consolas en el mercado tienen la capacidad de conectarse a Internet a una comunidad de jugadores organizada de manera virtual; se puede involucrar y jugar con una persona al otro lado del mundo sin importar la barrera de la distancia o del idioma, el lenguaje es interactivo. (Orozco 45)

Antes, los medios de conexión eran los teléfonos, ahora con la evolución de los videojuegos de metaversos ha aumentado la conectividad entre las personas, especialmente hablando de los nativos digitales (Piscitelli 2009), es decir, de las generaciones más jóvenes. De Kerckhove, señala que "... la conectividad es uno de los recursos más poderosos de la humanidad..." (De Kerckchove 26), esto debido a que entre más conectados estén los individuos de diversas sociedades, mayor será la entrada a una globalización, dando lugar no solo a nuevas formas de mantenerse conectados, sino a la emergencia de nuevas comunidades virtuales.

Sin duda, los nativos digitales "... son hablantes nativos del lenguaje de la televisión interactiva, las computadoras, los videojuegos e internet." (Piscitelli 46) Este lenguaje digital es el que permite a los usuarios de los videojuegos de metaversos adentrarse a estos mundos, para formar parte de una comunidad virtual, que bien podría denominarse sociedades virtuales. Ya que, en ciertos videojuegos, como *Minecraft* (2011), los mundos son creados a partir de la edificación de pueblos o aldeas en las que habitan varios avatares, y que en conjunto, levantan desde los cimientos una sociedad con reglas y objetivos en común.

La cibersociedades (Sánchez 2013) que se construyen en los juegos de metaversos son una parte importante para dar pie a la interacción; sin embargo, en las observaciones realizadas, se pudo percibir que las conversaciones o discusiones de los jugadores de *Minecraft* (2011), Call of Duty *online* (2013), Grand Thef Auto *online* (2013) y Fortnite (2017), que se registran durante las partidas no siempre están dirigidas en torno a temas relacionados con el juego, muchas de las veces los jugadores se relacionan entre sí o discuten sobre temas de su vida cotidiana fuera de los videojuegos de metaversos. Este aspecto denota cómo los jugadores son capaces de omitir que se encuentran inmersos en una realidad virtual, ya que la naturaleza con la que se comunican mientras realizan diversas actividades dentro de la partida no afecta, interrumpe o entorpece su misión que realizan en el videojuego. Es por lo que, se considera que los videojuegos de metaversos han alcanzado cierto nivel de interconectividad que permiten que sus usuarios se sientan más interrelacionados con otros, estableciendo incluso, vínculos emocionales.

c) La hiperrealidad de los metaversos

Para acceder a los metaversos, hoy en día solo es necesario tener un celular inteligente, una computadora o una consola de videojuegos que

esté conectada a la red de Internet. La única brecha que impide a los individuos introducirse a los metaversos de los videojuegos interactivos, es la brecha económica, que en la gran mayoría de los países en desarrollo y en vías de desarrollo se presenta; sin embargo, la facilidad con la que hoy en día se puede estar conectado ha logrado disminuir la brecha durante los últimos años.

Son estas cajas negras (2008) a las que Henry Jenkins se refiere como los medios que permiten la entrada a las hiperrealidades, a los mundos simulados (Baudrillard 1978), a los metaversos perfectamente diseñados para que los usuarios tengan una estancia placentera en los meta-lugares (Sánchez, 2019). Jenkins manifiesta que "... todo el contenido de los medios fluiría antes o después a través de una sola caja negra." (Jenkins 25). En la actualidad eso es una realidad.

El videojuego *online* más vendido en la historia de los juegos de video es del tipo de metaverso, el cual se destinó principalmente para jugarse desde una computadora; poco después se adaptó para consolas de videojuegos y para *smartphone*. *Minecraft* (2011), es sin duda, el ejemplo perfecto de juego de mundos abiertos que existe, esto debido a que no tiene límites que detengan la creatividad de los jugadores. Un acercamiento de manera *online* con el videojuego deja una experiencia que solo se creía posible para la ficción.

Los mundos de *Minecraft* (2011) reemplazan casi en su totalidad la realidad, ya que los usuarios pueden encontrarse por largas jornadas navegando los diversos mundos sin sentir cansancio o aburrimiento, debido a que siempre hay algo por hacer. Comenzar una partida nueva en este videojuego, es como iniciar una nueva vida, ya que construyes una vivienda propia a partir de materiales que consigues en el entorno, cosechas, crías tus fuentes de alimento y constantemente buscas mantener el bienestar para tu avatar, tal cual como en la realidad. Existe la posibilidad de interactuar con otros jugadores y formar una sociedad conjunta en la que todos aportarán para el bien de la aldea[10], como se les llama normalmente a las comunidades virtuales que se crean en este videojuego.

La "retroacción táctil[11]" (De Kerckhove 1997) dentro de *Minecraft* (2011) imita la forma de comunicarnos en los entornos reales, debido a que hay aplicaciones que hacen posible interactuar por medio de la voz. Sin embargo, la comunicación no es constante porque se tiene que estar lo suficientemente cerca del avatar de otro de los usuarios para que el chat de voz se active de manera automática, reproduciendo la forma de interactuar en la realidad.

Para Baudrillard lo "... hiperreal en adelante al abrigo de lo imaginario, y de toda distinción entre lo real y lo imaginario..." (1987), permite a los usuarios de los metaversos poder acceder a cualquier lugar del mundo que se haya digitalizado y construido en los mapas virtuales de los videojuegos. Un ejemplo de esto se puede dar a través de los denominados *mods*[12], que al español se traduciría como modificaciones. Son extensiones que en ocasiones permiten al usuario acceder a lugares reales de cualquier parte del mundo, como museos, monumentos, lugares históricos, etc.

10. Una Aldea es el conjunto de edificios y estructuras que se crean de forma natural en llanuras, sabanas, taigas, llanuras nevadas y los desiertos. Normalmente es habitada por aldeanos, gatos, gólems de hierro, criaturas de ganado pasivas, aldeanos zombis ocasionales, y vendedores ambulantes con llamas ambulantes. Es una fuente de recursos para el jugador. ("Aldea" Minecraft Wiki 2022)

11. Son proyecciones multisensoriales. Dentro del rico entorno electrónico que no hemos creado, a menudo mantenemos relaciones <<propioceptivas>>, inconscientes, es decir, respuestas activadas por estímulos que están tan profundamente arraigados en los medios que apenas nos damos cuenta de que existen. Leer a De Kerckhove en Inteligencia en colección (1997), página

12. Los *Mods* son extensiones del software de los videojuegos que proporcionan nuevas ambientaciones y mapas de cualquier espacio.

Estas simulaciones remplazan la realidad a tal grado, que es difícil distinguir entre qué es real y qué no lo es. Por ejemplo, en el videojuego de Forza Horizon 5 (2021), los creadores del videojuego diseñaron una simulación de México retomando aspectos significativos de pueblos turísticos; no obstante, los usuarios de este juego, se percataron que lo creadores tuvieron el detalle de colocar las casas tal cual son en el país. Desde viviendas con varillas en los techos, con tanques de agua y de gas, hasta las características puertas de aluminio. Dada a la resolución avanzada que presentan estos videojuegos, daba la impresión de encontrarse mirando un video grabado desde un cámara profesional. La simulación se convierte en la realidad de los jugadores, mientras se mantienen dentro del videojuego.

La interacción con los demás usuarios o con avatares en los videojuegos de metaversos, la creación de espacios, edificaciones, juegos, rituales, espacios comunes, normas, vestimenta, entre otras cosas es lo que Jenkins denomina la reproducción de la cultural dentro de los mundos virtuales en los videojuegos de tercera dimensión (Jenkins 2008) y que permiten el tránsito libre de los avatares a los usuarios del juego. Esta adaptación de la cultura material en los videojuegos de mundos abiertos es una simulación de la vida cotidiana de las personas, ya que, con base a elementos, tales como autos, casas, personas o animales en tercer plano, la temporalidad, el clima, las estaciones del año, entre otras, simulan la realidad de un mundo. "Los juegos cobran vida gracias a sus jugadores y esos usuarios se caracterizan por presentar formas culturales y sociales, conductas y costumbres que les permiten involucrarse con un producto por su cualidad implícita de ser interactivo." (Orozco 45) Los videojuegos de metaversos han conseguido imitar la realidad para crear sus propios mapas, ciudades, culturas, normas y sociedades.

Discusión

Partiendo del objetivo de la investigación, se toma en cuenta que los metaversos son la "... nueva urbanidad dotada de flujo comercial, velocidad e intercambio, aceleración de relaciones e interacciones, éxtasis por la comunicación y la información." (Sánchez 2019 1) Estos *ciberterritorios* de los que habla Sánchez (2013), carentes de normas morales y límites, pero excedidos de libertades, les proporcionan a los individuos analizados en este estudio, la satisfacción de poder sentirse parte de esta diversidad de comunidades globales interconectadas que los metaversos de videojuegos pueden ofrecerles.

No obstante, es necesario destacar que estos jugadores analizados no sustituyen en su totalidad sus realidades al adentrase a los espacios virtuales de los metaversos. Desde esta perspectiva, es escaso señalar que estos usuarios juegan este tipo de videojuegos de metaversos para satisfacer la necesidad de pertenencia, es decir, la finalidad con la que participan dentro de estos meta-lugares (Sánchez 2019) es, en cierta manera, similar. Sin embargo, estos usuarios juegan dentro de los metaversos propiamente por entretenimiento e interacción con otros usuarios.

No obstante, es necesario destacar que estos jugadores analizados no sustituyen en su totalidad sus realidades al adentrase a los espacios virtuales de los metaversos. Desde esta perspectiva, es escaso señalar que estos usuarios juegan este tipo de videojuegos de metaversos para satisfacer la necesidad de pertenencia, es decir, la finalidad con la que participan dentro de estos meta-lugares (Sánchez 2019) es, en cierta manera, similar. Sin embargo, estos usuarios juegan dentro de los metaversos propiamente por entretenimiento e interacción con otros usuarios.

El objetivo de la investigación fue visibilizado en el aspecto de pasar de la realidad a una hiperrealidad en el tópico de la virtualización de espacios físicos y la cotidianidad del mundo real, ya que los videojuegos seleccionados para el análisis, en su mayoría, cumplen con las características elementales para considerarse como metaversos (la temporalidad, el estado del tiempo, el desarrollo del videojuego en segundo plano, la simulación de una cotidianidad, las interacciones instantáneas o inmediatas, su naturaleza misma, etc.).

Los fundamentos teóricos que se utilizaron en esta investigación, permitieron analizar a mayor profundidad estos aspectos del entorno de estos metaversos, al igual que a comprender cómo se dan las relaciones sociales entre los usuarios a través de la retroacción táctil[13] (De Kerckhove 1997) de la comunicación, la personalización y caracterización de los avatares, ya que la conjunción de estos dos aspectos crea una presencia en la ausencia misma de la realidad dentro de los espacios virtuales, cumpliendo en totalidad con los supuestos establecidos para el estudio de este artículo.

13. "Una comunicación correcta requiere la retroacción para confirmar que el mensaje ha sido recibido, aunque sea sólo devolviendo la información en una cadena de datos –es en este punto donde se observa la dimensión verdaderamente <<táctil>> de la relación y la esencia de la presencia..." (De Kerckhove 22)

Otra de las rutas abiertas que surgieron dentro de este estudio y que pueden tener continuaciones a través de diferentes investigaciones para ser analizada con profundidad, es la cuestión de la violencia que ejercen algunos usuarios cuando están dentro del anonimato de los videojuegos de metaversos o la violencia hacia la mujer en videojuegos bélicos de metaversos *online*. Estas conductas observadas en el análisis de los videojuegos de metaversos seleccionados para la investigación, podrían considerarse de importancia para comprender y descubrir los distintos comportamientos, y discursos que se presentan o pueden presentarse en los metaversos en general.

El concepto de no-lugares fue transcendiendo durante el desarrollo de este artículo, debido a que esta noción queda limitada dentro de la percepción de los metaversos, puesto que estos espacios son modos o interfaces para el tránsito de información; el no-lugar es permeable porque discurre entre el lugar y el no-lugar, es decir, son la extensión de los espacios físicos. En cambio, después de concluir este estudio, se conoció de un concepto que se acerca mucho más en materia de los metaversos. El meta-lugar, en término de Sánchez "... la digitalización establece la necesidad de conectividad y ahí se produce el nacimiento de una meta-espacialidad: el no-lugar y el lugar se vuelven meta-lugares en la medida en que se extienden más allá de sus propios límites y rompen el límite de lo físico." (Sánchez 2019 7) El meta-lugar se puede comprender como un proceso simbólico que sustituye al espacio y lo integra para disponer de la perspectiva del ciberespacio, desde la comunicación, la economía, la cultura, etc. Este concepto es mucho más acertado con respecto al tópico de los videojuegos de metaversos.

Conclusión

La condición en la que el confinamiento por la COVID-19 colocó a las sociedades del mundo, fue un punto decisivo para que la sociedad en general comenzara a familiarizarse y adaptarse con mayor influencia a los entornos virtuales, para así lograr mantenerse en contacto con el mundo exterior y continuar con su cotidianidad, evitando detener las economías del mundo. Sin embargo, las generaciones más jóvenes ya habían encontrado una solución a esta ausencia de los espacios físicos al conectarse interactivamente a través de los videojuegos *online*, en los metaversos.

El avatar dentro de los metaversos tiene como finalidad representar simbólicamente a los usuarios, brindándoles una identidad por la cual serán reconocidos. Ese reconocimiento les provee el sentido de pertenencia que en algunos casos es ausente en su realidad. Debido a que los metaversos son mundos simulados, la identidad no es una excepción, es por lo que, la corporalidad imaginaria de los individuos se crea a partir del aprendizaje de la persona (usuario). Esta representación simbólica es, sin duda, una versión mejorada del individuo que lo manipula desde detrás de la pantalla, ya que en los *ciberterritorios* (Sánchez 2013) no se reconoce al individuo por su identidad en la realidad, sino por la cual forjó dentro del videojuego, que puede adquirir diversas personalidades dependiendo del metaverso en el cual esté inserto, esta imagen simulada del ser posiblemente influye en el bienestar del individuo, debido a que satisface necesidades sociales como el de la pertenencia. No obstante, este anonimato no siempre se ejercita con el propósito de perfeccionar una realidad; de igual forma, puede ser un medio de represión o invalidación hacia las minorías que son consideradas débiles, en el caso de esta investigación, hacia las mujeres que constituyen a una minoría entre las cibercomunidades (Sánchez 2013) de los videojuegos bélicos de metaversos.

La presencia del avatar en los espacios virtuales de los videojuegos no solo es sinónimo de pertenecer o ser parte de estos mundos, sino también le ofrece la posibilidad de interactuar y conectarse con otros avatares. Para Sánchez (2013), el cuerpo es una parte fundamental para relacionarse socialmente y así formar una identidad, es por lo que el avatar dentro de los metaversos, permite al usuario interactuar de forma inmediata haciendo que la interacción por medio de la voz y la corporalidad virtual creen una cercanía capaz de suplantar la realidad, por consecuencia, los metaversos no solo simulan los espacios, sino, también, las interacciones corpóreas (Sánchez 2013). Estas interacciones corpóreas permiten que la naturaleza del ser humano se adapte con facilidad al medio en el que virtualmente se introduce; los videojuegos de metaversos logran suplantar la forma de comunicación física, ya que digitaliza elementos como la retroacción táctil (De kerckhove 1997) y la corporalidad, es decir, la forma constante representativa para comunicarnos en la realidad, pero que ya había sido reemplazada con las llamadas telefónicas, video llamadas o video conferencias. No obstante, el avatar ejecuta un mecanismo que hace que la ausencia corporal física sea sustituida y proporcione una noción de realidad, de tal modo que, la interacción dentro de los videojuegos de metaversos, al igual que los espacios, ha sido reemplazado por una hiperrealidad (Baudrillard 1978).

El espacio en el cual los avatares navegan e interactúan, es el que permite que estas sensaciones de realidad surjan. La simulación de espacios reales en los videojuegos aproxima a los usuarios a una realidad, a la cual no pueden acceder y nutre esa perfección a través de la reproducción de la vida misma. Es decir, la simulación de los metaversos reproduce el mundo real a través de la inserción de elementos reales como animales, vegetación, edificios, el clima, etc. Haciendo que la simulación cada vez sea más cercana a la realidad. Sustenta a los individuos con una hiperrealidad (Baudrillard 1987) a través de una pantalla para eliminar la ausencia de la realidad misma.

Las comunidades virtuales, a través de las realidades simuladas en los videojuegos de metaversos, han adaptado la cultura material, el lenguaje y la corporalidad humana a condiciones simuladas, creando con esto nuevas culturas, formas de comunicación y de vida. Esto indica que, se ha instaurado una sociedad virtual que posibilita a los individuos a conectarse con otros y estar en un mundo donde existen mayores libertades; esta autonomía les permite realizar cualquier acción, sin tener represalias de cualquier tipo que puedan afectarlos directamente.

Fuentes de consulta

"Aldea". *Minecraft* Wiki, https://*Minecraft*.fandom.com/es/wiki/Aldea. Accedido el 29 de septiembre de 2022.

"Aquí no hay quien viva 655 La Estatua De La Libertad". YouTube, subido por AleGame22 YT, 20 de octubre de 2021, www.youtube.com/watch?v=UYhWQ-1gUUG0

Baudrillard, Jean. Cultura y simulacro. Barcelona: Kairos, 1978. Impreso.

Cabra, Nina Alejandra. "Entre el fantasma, el avatar y otras mutaciones de la imagen". Nómadas. No. 35, 2011. Pp. 81–97, www.redalyc.org/pdf/1051/105122653006.pdf.

De Kerckhove, Derrick. Inteligencias en colección. Hacia una sociedad de la web. Barcelona: Gedisa Editorial, 1997. Impreso.

"Egg Wars Con Willy - ¿victoria Imposible? Nunca!" YouTube, subido por VEGETTA777, 7 de octubre de 2016, www.youtube.com/watch?v=c1VcNJCiNkc

"Elmariana modo rambo en warzone". YouTube, subido por El Mariana, 8 de junio de 2021, www.youtube.com/watch?v=PhF8jeSeteM

Esquirol, Joseph M. Los filósofos contemporáneos y la técnica. Gedisa Editorial, 2011. Impreso.

"Forza Horizon 5: Mi primer coche! #1". YouTube, subido por VEGETTA777, 6 de noviembre de 2021, www.youtube.com/watch?v=c89na82ByG0

"GTA V *online* pc: Descubriendo mundo". YouTube, subido por VEGETTA777, 14 de abril de 2015, www.youtube.com/watch?v=8x2YfU1AFt8

Gutiérrez Lozano, Juan Francisco y Cuartero, Antonio. "La construcción mediática de los ídolos juveniles de Twitch: Los creadores de contenido y su presencia creciente en los medios españoles". AdComunica. Enero de 2022. Pp. 251–74, https://doi.org/10.6035/adcomunica.5936

Jenkins, Henry. Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Paidós comunicación, 2008. Impreso.

"Los chavales más tontos de PS3 | Machismo y cobardía". YouTube, subido por *ByCristian95*, 6 de octubre de 2013, www.youtube.com/watch?v=7zwKVbf625g

“El Mctrío Ft Rivers en Roblox”. YouTube. Subido por El Mariana-verso. 14 febrero de 2022, https://www.youtube.com/watch?v=3Dr_ZZgngxI&list=LL&index=19&t=263s

"¿Nos Convertimos en Oliver Tree? | El McTrio". YouTube, subido por El Mariana, 2 de octubre de 2021, www.youtube.com/watch?v=tKxzBWrZIz8

"Nuevo miembro de la SCP? | Warzone con Chicharito y ElMariana". YouTube, subido por Rivers, 5 de febrero de 2022, www.youtube.com/watch?v=tG0V8JoHe7Q

Orozco Pérez, Alfonso. "Simulación de la realidad en los videojuegos y su interdependencia con procesos sociales actuales". Reaxion. Ciencia y Tecnología Universitaria. 2013. Pp. 1-6, http://reaxion.utleon.edu.mx/Art_Simulacion_Realidad_Videojuegos.html

Piscitelli, A. Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitectura de la participación. Buenos Aires: Santillana, 2009. Impreso.

"Plataformas de *streaming* de videojuegos más populares en México | *Statista*". *Statista*, https://es.*Statista*.com/estadisticas/1301358/paginas-de-*streaming*-de-videojuegos-mas-populares-entre-*gamers*-en-mexico/. Accedido el 29 de septiembre de 2022.

SEMBLANZA

FLOR DE LIZ PÉREZ MORALES

Formación académica: doctora en Estudios Transdisciplinarios en Cultura y Comunicación, por ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura; maestra en docencia por la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco (UJAT) y licenciada en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco.

Actividad laboral: profesora investigadora de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco (UJAT). Miembro del SNI nivel 1 y miembro del Sistema Estatal de Investigadores de Tabasco. También, miembro de la Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación (AMIC).

Correo: flor.perez@ujat.mx

SEMBLANZA

MARTHA LIBNY XICOTÉNCATL VALENCIA

Formación académica: maestra en Gestión de la Calidad por la Universidad Autónoma de Tamaulipas y licenciada en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Autónoma de Guadalajara. Doctoranda en Estudios Transdisciplinarios de la Cultura y la Comunicación por ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura.

Actividad laboral: profesora investigadora de la Licenciatura en comunicación de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco (UJAT).Colaboradora en el Grupo de Investigación Procesos Comunicativos y de la Cultura.

Correo: martha.xicotencatl@ujat.mx

SEMBLANZA

HUGO ANGULO FUENTES

Formación académica: estudios de Posgrado en Desarrollo Humano (UIA) y Psicología de la Comunicación (UAB); maestro en Educación con Especialidad en Comunicación y licenciado en Ciencias de la Comunicación en el Tecnológico de Monterrey; doctorante en Estudios Transdisciplinarios de la Cultura y la Comunicación por ICONOS, Instituto de Investigaciones en Comunicación y Cultura.

Actividad laboral: profesor investigador de tiempo completo (PRODEP); presidente de la Academia de Comunicación 2022 – 2024 y miembro del grupo de investigación Procesos Comunicativos y de la Cultura Comunidad de Aprendizaje en Cultura Política, enfoque Comunicativo en la División Académica de Educación y Artes de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

Correo: hugo.angulo@ujat.mx

SEMBLANZA

NOELIA PÉREZ MADRIGAL

Formación académica: licenciada en Comunicación por la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco (UJAT).

Actividad laboral: colaboradora del Grupo de Investigación de Procesos Comunicativos y de la Cultura desde Julio de 2022; su inclinación en la investigación apunta a temas emergentes de la Cultura Digital y la Arquitectura de la Comunicación.

Correo: noeliaperezmad@gmail.com

GAME
Night
GAMER

entretejidos
Revista de Transdisciplina y Cultura Digital

No. 19, Año 10, Vol.1
Marzo - Septiembre 2023

Entretejidos.
Revista de Transdisciplina y Cultura Digital

DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS, año 10, volumen 1, No. 19, Marzo - Septiembre 2023, es una publicación electrónica semestral editada por ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, S.C. con dirección en Av. Chapultepec No. 57, segundo piso, colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06040 en la Ciudad de México Tel. (55) 57094370, www. iconos.edu.mx, entretejidos@staff.iconos.edu.mx. Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación.

Se permite la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes, siempre y cuando se den crédito a los autores y se licencien sus nuevas creaciones bajo condiciones idénticas y que siempre sean no comerciales. El objetivo de esta publicación es exponer los hallazgos y las perspectivas de toda la comunidad afín al espíritu y temática de esta publicación electrónica digital, orientada a difundir aportaciones de investigaciones relacionadas con la epistemología del pensamiento complejo y que reflexionen entorno a la cultura, así como con las producciones del ámbito de las tecnologías digitales, desde diferentes campos de estudio y a través de artículos originales, artículos de divulgación, revisiones críticas, estudios de casos, trabajos históricos, actualizaciones, reseñas y críticas.

Aparición:
Marzo - Septiembre 2023 Año: 10 Vol. 1 Número: 19-2023

ISSN: 2395-8154

Comité Editorial
Dra. Julieta Haidar (ENAH)
Dr. Julio César Schara (UAQ)
Dra. Teresa Carbó (CIESAS)
Dr. Diego Lizarazo (UAM-Xochimilco)
Dr. Ignacio Aceves (UAM- Azcapotzalco)
Dra. Graciela Sánchez (UACM)
Dra. Graciela Martínez (UACM)
Mtra. Rebeca Leonor Aguilar (EDINBA)
Dra. Flor de Líz Pérez (UJAT)
Dra. Bárbara Gamiño Alvarado (UG)
Dr. Alfonso Pérez Sánchez (UG)

Comité Editorial Internacional
Dra. Maria Papenfuss (Universidad de Leipzig)

Equipo Editorial
Editor en jefe: Dr. J. Rafael Mauleón.
Editora de programación: Mtra. Roselena Vargas.
Diseño Web y editorial: ICONOS Diseño.
Redes sociales: Lic. Laura Alinne Rivero.
Corrección de estilo: Mtra. Verónica Trujillo Mendoza y Mtro.Carlos Edwin Morón García.
Traducción: Mtra. Maria Papenfuss.
Traducción a lenguas mexicanas: Universidad Intercultural del Estado de México.

Relaciones públicas:
Mtro. Francisco Mitre.

entretejidos
Revista de Transdisciplina y Cultura Digital

No. 19, Año 10, Vol.1
Marzo - Septiembre 2023

Objetivo: publicación electrónica digital, orientada a difundir aportaciones de investigaciaones relacionadas con la epistemología del pensamiento complejo y que reflexionen entorno a la cultura y las nuevas tecnologías, desde diferentes campos de estudio y a través de artículos originales, revisiones críticas, estudios de casos, trabajos históricos, actualizaciones y reseñas o críticas.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación.

Se permite la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes, siempre y cuando se den crédito a los autores y se licencien sus nuevas creaciones bajo condiciones idénticas y que siempre sean no comerciales.

Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual
CC BY-NC-SA

entretejidos
Revista de Transdisciplina y Cultura Digital
ISSN: 2395-8154
ICONOS
Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura
www.iconos.edu.mx