**Nombre del Trabajo:** “Dormir no da experiencia” Un estudio sobre las categorías de adicción y vicio a partir de la visión de jugadores de MMORPG

**Autor:** Julián I. Kopp

**Referencia profesional del autor:** Licenciado en Ciencias Antropológicas - UBA

**Pertenencia Institucional:** CBC-UBA

**Resumen:**

El objetivo de este trabajo es presentar una reflexión sobre los conceptos de adicción y vicio en relación con la tecnología y los juegos. Son analizadas las diferentes perspectivas respecto de estos fenómenos, sus ejes teóricos principales, sus diferencias y su vinculación con los videojuegos y juegos en general.

Asimismo, a partir de la investigación etnográfica realizada en juegos de rol multijugador masivos online (MMORPG) se ofrecerá la perspectiva de los propios jugadores respecto de sus prácticas.

En los MMOPRG, los jugadores crean un personaje que los representa compartiendo el mundo del juego con otros jugadores. A través de su personaje pueden explorar el entorno, combatir monstruos, realizar misiones e interactuar con otros jugadores en tiempo real mejorando las habilidades del personaje a medida que lo hacen. Son juegos que poseen en el mundo millones de jugadores quienes dedican numerosas horas de su tiempo a participar del juego. A partir de la investigación realizada tanto en el juego como en las entrevistas a jugadores, se retomarán las concepciones de los jugadores respecto del juego, el ocio, la categoría de tiempo y su vinculación con sus ideas de vicio y adicción.

Se compararán dos visiones: los diferentes enfoques sobre patologías de juego y la perspectiva de los actores respecto del mismo fenómeno.

**Palabras Clave:** videojuegos, adicción, vicio, MMORPG, etnografía

Email: laquintacuenta@gmail.com