



# **Casa abierta al tiempo**

Universidad Autónoma Metropolitana

División de Ciencias y Humanidades

Licenciatura en Sociología

Módulo: Sociología y Sociedad

Trimestre selectivo: 20-P

Asesor: Ángel José Martínez Salinas

Trabajo de investigación: Representaciones sociales mexicanas que se incorporan

en los espacios virtuales de Roblox

Alumnos: Yasmin García Sánchez & Jared Eduardo Rodríguez Contreras

Fecha de entrega:

24/10/2023



#### Agradecimientos de Jared:

Agradezco profundamente a mi madre Miriam Contreras, por el constante apoyo y nunca dejarme solo ante las adversidades. También por confiar en lo que he logrado tener

A mi hermana, Angélica Denise, por ser esa persona la cual quiero y aprecio

A mi padrino, Juan Antonio (Toño), por sus consejos, académicos y de la vida, los cuales siempre estarán presentes en mi memoria

A mis abuelos, María Concepción y Héctor Contreras, por ser esos pilares de la familia los cuales siempre estuvieron presentes en cada ocasión de mi vida

A mis bisabuelos que en paz descansen, Gloria y Manuel por haber sido unas personas muy amables y demostrar lo más sencillo de la vida

A mi Tío Miguel, que en paz descansa, por siempre tener un tema de conversación y darme consejos de la propia vida y enseñarme a ser una persona trabajadora

En general, a toda mi familia, tíos, tías, primos, primas, sobrinos, mascotas, por estar en los momentos más específicos los cuales considero significativos y siempre apoyarme en lo que más necesitaba

Y a mí asesor, Ángel José Martínez Salinas, por sus enseñanzas, consejos, y tiempo

#### Agradecimiento de Yasmin:

Agradezco profundamente a cada miembro de mi familia, especialmente a mi madre, padre y abuela cuyo incansable esfuerzo ha sido un apoyo fundamental en cada etapa de mi educación, desde las noches en vela hasta los gastos y trayectos necesarios.

También quiero destacar el acompañamiento constante de mis dos queridos hermanos a lo largo de mi trayectoria.

Mi más sincero agradecimiento se dirige a mi prometido, Benjamín, cuya inquebrantable presencia a mi lado en los últimos años ha sido un regalo invaluable.

Además, agradezco a Jorge Alejandro por su apoyo en los últimos meses, el cual ha contribuido significativamente a que gane una mayor confianza en mí misma.

Por último, quiero expresar mi gratitud hacia mi asesor, Ángel José, por su apoyo continuo y su dedicación incansable en el desarrollo de este proyecto. Sus esfuerzos han sido fundamentales para llevar a cabo esta tarea con éxito.

# Índice

## ***Introducción***

<b>Problemática</b>	<b>6</b>
<b>Pregunta de investigación</b>	<b>8</b>
<b>Objetivo</b>	<b>8</b>
<b>Justificación</b>	<b>8</b>
<b>Metodología</b>	<b>9</b>

## ***Capítulo I. Conociendo la historia de los videojuegos***

<b>Los juegos a través del tiempo</b>	<b>10</b>
<b>Inicio de los videojuegos</b>	<b>11</b>
<b>Los videojuegos en Japón</b>	<b>13</b>
<b>Los juegos en línea</b>	<b>16</b>
<b>Los videojuegos en la actualidad</b>	<b>18</b>
<b>El caso de Roblox</b>	<b>20</b>

## ***Capítulo II. Conociendo la representación social y la identidad***

<b>El concepto de representación social</b>	<b>22</b>
<i>Las representaciones sociales mexicanas</i>	25
<b>El concepto de identidad</b>	<b>29</b>
<i>Elementos de la identidad mexicana</i>	30

## ***Capítulo III. Las representaciones en los juegos de Roblox***

<b>Salón de fiestas</b>	<b>33</b>
<b>La Colonia</b>	<b>34</b>
<b>La frontera</b>	<b>35</b>

## ***Capítulo IV. Metodología del Trabajo***

<b>Métodos y procedimientos</b>	<b>37</b>
---------------------------------	-----------

## ***Capítulo V. Recolección de Datos***

<b>Identificando las representaciones sociales mexicanas en Roblox</b>	<b>40</b>
<b>Análisis de las entrevistas aplicadas</b>	<b>44</b>
<i>La relación virtual con otros usuarios</i>	44
<i>La Información de Roblox</i>	45
<i>Representaciones mexicanas dentro de Roblox</i>	46
<b>Las entrevistas con Atlas.ti</b>	<b>50</b>

<b><i>Conclusiones</i></b>	<b>55</b>
----------------------------	-----------

<b><i>Anexos</i></b>	<b>58</b>
----------------------	-----------

## Introducción

En este trabajo, nuestro propósito fundamental radica en destacar las representaciones mexicanas más significativas que se han incorporado en una de las plataformas más grandes de videojuegos en línea: Roblox. Esta plataforma ha congregado a una sorprendente cantidad de población juvenil proveniente de diversos rincones del planeta, lo que la convierte en un espacio de interacción global de gran relevancia. El análisis que presentamos tiene como objetivo identificar las representaciones sociales mexicanas presentes en estos espacios y explorar cómo estos elementos se han desarrollado en la experiencia de los usuarios. Esto reviste una relevancia particular al evidenciar cómo la cultura mexicana ha adquirido proyección a nivel global a través de estos espacios virtuales, los cuales capturan la atención de la juventud en todo el mundo.

Además, es ampliamente reconocido que estos espacios de videojuegos en línea han generado nuevas y notables formas de interacción social, en donde la comunicación entre los jugadores desempeña un papel fundamental entre los usuarios. Esta comunicación se basa en mecanismos que se arrastran de fuera del mundo virtual y contribuyen a la creación de identidades virtuales y al establecimiento de relaciones sociales en este entorno digital.

En el desarrollo de esta investigación, nos enfocaremos en una exploración minuciosa del planteamiento del problema que abordaremos a lo largo del trabajo. El primer capítulo nos llevará a explorar los antecedentes históricos relacionados con los juegos y el surgimiento de los videojuegos a lo largo de los años, poniendo un énfasis especial en el caso de Roblox. Luego, en el segundo capítulo, se verá un análisis profundo del concepto de representación social, basado en las contribuciones de tres autores influyentes que han abordado el tema, para que después se plantee la definición de la representación e identidad mexicana. En el tercer capítulo, detallaremos las salas virtuales que se eligieron para este trabajo. Por otro lado, en el capítulo cuarto, abordaremos la metodología que aplicaremos, y finalmente, en el capítulo quinto, se hará la recolección de datos etnográficos y los resultados de las entrevistas, lo que nos llevará a nuestras conclusiones sobre este tema.

## **Problemática**

La industria de los videojuegos ha experimentado una asombrosa evolución en los últimos años, trascendiendo su papel de simple entretenimiento para convertirse en una influyente fuerza en distintos ámbitos. Estos espacios en línea no sólo nos proporcionan la facilidad de conectarnos con otros, sino que se han vuelto esenciales en momentos de crisis, como la pandemia, el cual impulsó la adopción de la digitalización en diversas áreas de nuestra vida cotidiana.

Estos entornos no solo nos permiten disfrutar de juegos, sino que también nos ofrecen la oportunidad de formar parte de comunidades y de acercarnos a otras personas de manera más sencilla. Inclusive, la creación de videojuegos proporciona a los individuos la oportunidad de experimentar una amplia gama de vivencias a través de una pantalla. Estas experiencias pueden incluir aventuras, viajes, situaciones de supervivencia e incluso recreaciones de lugares y momentos significativos que ocurren en el mundo exterior.

Si bien, estas representaciones que ocupan de afuera se pueden basar en “fenómenos sociales, políticos o económicos de ese momento y ese lugar sirven de fuente para construir, de objeto de reflexión, de límite autoimpuesto o de problemáticas que se reproducen y repiten en el medio” (Moreno y Venegas, 2020, p.1). Estas representaciones son relevantes porque se basan en la cotidianidad que experimentan los individuos conforme al contexto en el que se encuentran, y lo muestran a través de imágenes o información por medio de las plataformas digitales.

Por lo tanto, resulta esencial destacar que López y Cedeño (2014) ilustran varios ejemplos que demuestran cómo los videojuegos exploran aspectos tanto de la cultura prehispánica mexicana como de la política contemporánea. En este contexto, se han concebido numerosos videojuegos con una mecánica de juego simplificada con el propósito de analizar y cuestionar la dinámica política de México. Entre estos notables títulos, podemos mencionar "Carrera a los Pinos", "El Gritón", "Cuidado con el Guizar", y "Peña Nieto va de compras", entre otros ejemplos relevantes (pp. 87-90). Estos videojuegos capturan de manera vívida los acontecimientos que México experimentó durante el sexenio de Enrique Peña Nieto, a través de representaciones que vive la sociedad mexicana.

Por otro lado, otro juego que exhibe otras características es "El Relato de Huitzilopochtli". En su obra, García y Moreno (2021) explican cómo este juego involucra la presencia de un dios y las razones detrás de la creación de la ciudad de Aztlán. Estos elementos clave de la identidad mexicana, que tienen una gran relevancia para nuestro país, se representan de manera destacada en este videojuego. Su propósito principal es enseñar esta parte de la historia, además de presentar una innovadora manera de aprender acerca de los temas históricos de México.

Del mismo modo, al tomar en consideración la gama de videojuegos que han abordado distintas representaciones relacionadas al país, ya sea en su vertiente prehispánica o en el contexto político, es igualmente pertinente mencionar aquellos títulos que han asumido la responsabilidad de retratar la realidad social de un lugar. Un ejemplo actual, se halla en el videojuego denominado Call of Duty, específicamente en su entrega titulada "Call of Duty: MODERN WARFARE 2", donde se desarrolla una misión que tiene lugar en la zona fronteriza entre México y Estados Unidos, ofreciendo, de esta manera, una representación de dicho entorno.

Conforme a ello, en el caso de Roblox, una plataforma que alberga aproximadamente cuarenta millones de juegos (Agüera, 2023), sigue esta misma tendencia. En estas salas virtuales, es posible encontrar recreaciones de calles, festividades y momentos significativos de la vida mexicana. Por ejemplo, en el mapa del salón de baile, los usuarios pueden participar en eventos que consisten en música y baile. En la sala de la frontera, se simulan calles, tiendas y edificios que existen en México. En la colonia, se reproduce el paisaje territorial mexicano, brindando a otros la oportunidad de experimentar estos lugares sin necesidad de visitarlos físicamente.

Considerando que los usuarios tienen la capacidad de configurar sus propios entornos virtuales, esta plataforma adquiere un carácter sumamente influyente como medio para expresar y difundir representaciones sociales en las que las personas pueden experimentar desde una perspectiva exterior. La relevancia de esta dinámica radica en que, a través de estas representaciones, los individuos pueden forjar conexiones profundas con otros usuarios y, además, compartir estas experiencias con aquellos que se encuentran en un contexto distinto al de México. Esto abre la puerta a la

posibilidad de un intercambio intercultural enriquecedor, donde las representaciones virtuales actúan como puentes que conectan a personas de diversas realidades geográficas y culturales.

### **Pregunta de investigación**

Por esta razón, surge la interrogante acerca de ¿Cuáles son las representaciones sociales de México que se incorporan en los espacios virtuales de Roblox?

### **Objetivo**

Para esto, nuestro trabajo tiene como meta, identificar las representaciones sociales mexicanas que se incorporan en los espacios virtuales de Roblox.

### **Justificación**

Esta investigación se enfoca en explorar las nuevas formas de interacción social que emergen en los entornos virtuales, los cuales han ganado considerable relevancia en las últimas dos décadas, en gran parte debido a su capacidad para simular la experiencia del mundo físico en el que vivimos. No obstante, es fundamental precisar que, a pesar de la presencia de elementos del mundo real en estos entornos digitales, en este estudio se define "realidad" como las actividades que se desarrollan fuera de los espacios digitales, con el fin de establecer una distinción clara y evitar posibles confusiones. Por otra parte, este estudio contribuirá a la comprensión del concepto de representación social en el contexto mexicano, destacando su estrecha relación con la identidad. Esto proporcionará al lector una clarificación y una comprensión más profunda del problema en cuestión.

Además, en la actualidad, con los avances tecnológicos y la introducción de la funcionalidad multijugador en estos espacios, han permitido que miles de jugadores de diversas partes del mundo participen y colaboren en estas experiencias virtuales. Por ende, estas características del género de videojuegos son fundamentales para su análisis. Es el caso de Roblox, pueden representar elementos que contribuyen a la identidad mexicana compartida por usuarios de diversas regiones.



De manera que, los juegos pueden derivar de circunstancias del exterior, por ende no hay que dejar de lado de que las representaciones sociales no pueden estar alejadas de estos espacios virtuales, ya que si nos vamos con lo que nos mencionan Moscovici y Denise Jodelet, sobre el concepto de representación social que es algo cognitivo que involucra imágenes e información que se obtienen de la cotidianidad, es importante definir el concepto que se considera en este proyecto para la representación mexicana, ya que, el territorio es tan grande, que definir una sola representación sería imposible, por ello, la representaciones que ocuparemos serán las más significativas para la plataforma de Roblox.

## **Metodología**

Este trabajo adoptará un enfoque cualitativo y llevará a cabo una investigación etnográfica digital. En este sentido, se llevará a cabo una observación participante dentro de las plataformas de Roblox con el propósito de analizar las interacciones de los jugadores en relación con las representaciones sociales mexicanas.

Por otra parte, se aplicarán entrevistas a cinco personas cuyas edades oscilan entre los 16 y los 25 años. También se utilizará un cuestionario con preguntas cerradas para identificar las representaciones que estos jugadores observan dentro del juego. Para llevar a cabo un análisis más profundo de los datos recopilados, se empleará el programa Atlas.ti, que facilitará la codificación y organización de las respuestas de las entrevistas, junto con la información derivada de la etnografía digital.

## **Capítulo I**

### **Conociendo la historia de los videojuegos**

#### **Los juegos a través del tiempo**

La historia nos brinda la oportunidad de realizar una observación exhaustiva de la evolución del concepto de juego hasta llegar a los precursores de lo que hoy conocemos como videojuegos. Es por ello por lo que, se retomará aspectos importantes de este.

Los juegos han experimentado notables transformaciones a lo largo del tiempo. Es fundamental reconocer que, según lo documentado por antropólogos, esta forma de entretenimiento no es un fenómeno contemporáneo, sino que puede rastrearse en la literatura y el arte de civilizaciones que estuvieron en distintas regiones (Animación y Servicios Educativos, 2009).

Se puede decir a través de los autores Sáez y Monroy, que en la época del paleolítico “el juego se convierte en una faceta muy importante no sólo por lo que conlleva de beneficio psíquico y físico para el ser humano sino también por los cambios que, poco a poco y casi de una forma inconsciente, va generando en la sociedad” (2009).

En simultáneo, en la civilización babilónica surgieron competencias relacionadas con el deporte del boxeo, mientras que en la cultura egipcia se destacaron los juegos de bolos y actividades al aire libre, las cuales eran reservadas para el disfrute y la recreación (Sáez y Monroy, 2009).

Ya hacia el año 1.000 a. C., merece la pena destacar los juegos de pelota con un alto grado de especialización de los mayas, de los aztecas, de los etruscos y de los indios (con reglas y terrenos de juego diferentes en cada caso), y algunos juegos de raqueta posteriores en América del Norte. (Sáez y Monroy, 2009)

Por consiguiente, los autores mencionan que, en la antigua Grecia, los juegos cumplían un doble cometido de gran relevancia en la vida social. En primer lugar, desempeñaban un rol fundamental en el fomento del desarrollo físico, considerado

como un elemento esencial para la consecución de una educación integral. Además, contribuyen de manera destacada a la formación de estética y moral de los ciudadanos, ya que implicaban la estricta adhesión a una serie de normativas (Sáez y Monroy, 2009).

En contraste, en la antigua Roma se adoptó una perspectiva diferente a la griega, dado que el trabajo exhausto e importante para el imperio y, por ello, el juego era el descanso que permitía que los individuos se sintieran mejor. Por otro lado, el Estado empezó a impulsar eventos que implicaban estas actividades para controlar a los individuos, por lo cual fue más allá de una recreación (Sáez y Monroy, 2009).

Finalmente, Molina (1998), señala que en las eras medievales y del Renacimiento, los juegos ocuparon un lugar destacado en la vida de la sociedad, abarcando una amplia gama de modalidades que iban desde las contiendas deportivas, como el ajedrez y los torneos de justas, hasta los pasatiempos de cartas y las prácticas de adivinación. Estos juegos no solo proporcionaban entretenimiento, sino que también constituían un medio para la expresión de la creatividad y la destreza estratégica. Además, en muchas ocasiones, los juegos se encontraban inextricablemente vinculados a festividades públicas y celebraciones, contribuyendo de manera significativa a la cohesión social y al sentimiento de comunidad (pp. 217, 218).

### **Inicio de los videojuegos**

A pesar de que los juegos tradicionales representan los precursores de los videojuegos, como se señaló anteriormente, la industria de los videojuegos dio sus primeros pasos en el año 1952. En ese período, se desarrolló un juego denominado "Nought and Crosses" o "OXO" en un sistema computarizado, merced a los esfuerzos de Alexander S. Douglas. Esta creación consistía en una versión del juego de tres en raya que podía ser disfrutada en el EDSAC, la computadora de la época. Lo destacable de este juego radica en su capacidad para permitir que un jugador se enfrentará a la propia máquina, marcando, de este modo, un hito en la historia de los videojuegos.

Ya en 1958, William Higginbotham, creó Tennis for Two, el cual era un simulador de tenis de mesa. Cuatro años después Steve Russell creó un juego para computadora, el cual lo llamó Spacewar, este título se podía integrar a dos jugadores que controlaban las naves espaciales, y fue el primero en tener un éxito fuera del ámbito universitario donde se creaban estos juegos (Belli y López, 2008).

En el año de 1966 Ralph Baer desarrolló un proyecto llamado Fox and Hounds el cual dio inicio al videojuego doméstico. Es aquí, donde se empieza a comercializar las consolas domésticas, donde llegaría por primera vez la Magnavox Odyssey, el cual fue lanzada en 1972, y esta se conectaba a la televisión y tenía algunos juegos pregrabados en la consola.

Asimismo, los videojuegos tuvieron un ascenso, cuando llegó la máquina recreativa Pong, la cual era similar al Tennis for Two, pero la diferencia es que esta máquina fue utilizada en lugares públicos, como bares, salones recreativos, etc. Este proyecto fue realizado por Nolan Bushnell.

Al generar un buen éxito tanto en los arcades como la consola doméstica, se empezaron a notar avances importantes en los videojuegos, como lo mencionan Belli y López (2008):

Space Invaders se presentó en 1972 y fue la piedra angular del videojuego como industria. Durante los años siguientes se implantaron numerosos avances técnicos en los videojuegos (destacando los microprocesadores y los chips de memoria), aparecieron en los salones recreativos juegos como Space Invaders (Taito) o Asteroids (Atari) y sistemas domésticos como el Atari 2600. (p. 162)

Más aún, en esta década empezaron a ser lanzadas diferentes consolas domésticas, como:

Odyssey 2 (Phillips), Intellivision (Mattel), Colecovision (Coleco), Atari 5200 (Atari), Commodore 64 (Commodore), Turbografx (NEC). Y, además, en las máquinas recreativas (Arcade) triunfaron juegos como Pacman (Namco),

Battle Zone (Atari), Pole Position (Namco), Tron (Midway) o Zaxxon (Sega). (Belli y López, 2008, p. 163)

Después de esto, en 1983 se produjo lo que se le llama crisis del videojuego, esto por la mala calidad de juegos que se producían para las consolas y afectó tanto a Estados Unidos como a Canadá, lo cual duraría hasta 1985, cuando llegó Nintendo con su consola NES.

Esta crisis se produjo también por una desconfianza de los jugadores hacia la industria de videojuegos, ya que no había información clara sobre los productos que compraban, y la saturación de cartuchos con mala calidad, todo esto provocó que estos dejaran de venderse.

### **Los videojuegos en Japón**

En el caso de Japón, la industria de videojuegos surgió con el juego Space Invaders (1978), creado por Tomohiro Nishikado y desarrollado por Taito. Es con este juego, donde este país se introdujo en el mundo de los videojuegos.

Cabe destacar, que, en este país, se crearon las Invader House para poder jugar específicamente al juego ya mencionado. Tuvo tanto éxito este juego, que causó la escasez de monedas de 100 yenes. (Capilla, 2014, p. 2)

Fue así, que, en 1980, un personaje emblemático de los videojuegos apareció en Japón, fue la creación de Pac man, creado por Toru Iwatani y desarrollado por Namco. Este juego tuvo más éxito que Space Invaders.

Pac man, tuvo tanto éxito, que la empresa Atari, quiso copiar y pagar por los derechos de este juego, algo que sí logró, pero realizó un trabajo de mala calidad. Fue así, que, con la ya mencionada crisis del videojuego en 1983, en este año surge y es lanzada la consola Nintendo, o como se llamó en Japón, Nintendo Famicom (Family Computer), donde dos años más tarde se distribuiría en Estados Unidos.

Esta consola, al igual que muchas permitía el uso de diferentes cartuchos, solo que, para evitar la piratería, Nintendo creó un sello especial que identificaba los cartuchos originales de esta consola.

Por ende, Nintendo empezaba a influir en la industria de videojuegos con más títulos, como lo menciona Capilla (2014)

Nintendo también contribuiría con videojuegos tan conocidos mundialmente como Donkey Kong (ドンキーコング) (1981) Mario Bros (マリオブラザーズ) (1983) y The Legend of Zelda (ゼルダの伝説) (1986), creados por Shigeru Miyamoto. Donkey Kong «fue el primer juego en contar una historia completa, de principio a fin». (Kohler, 2004, como se citó en Capilla, 2014, p. 4)

Algo que resaltar de este país, es que aquí nació uno de los géneros de videojuegos llamado RPG (Role-Playing Game). Con algunos títulos como: “Dragon Quest (ドラゴンクエスト) (1986) Mother (マザー) (1989) Final Fantasy (ファイナルファンタジー) (1987)” (Capilla, 2014).

Después de estos grandes lanzamientos, y el término de la tercera generación de consolas, surge así la cuarta generación, ya a principios de los 90's, con consolas que permitían los 16 bits, entre ellas están:

Mega Drive, la Super Famicom de Nintendo (cuyo nombre fue cambiado en occidente, pasando a ser Super Nintendo Entertainment System "SNES"), la PC Engine de NEC, conocida como Turbografx en occidente y la CPS Changer de (Capcom). Junto a ellas también apareció la Neo Geo (SNK) una consola que igualaba las prestaciones técnicas de un arcade, pero demasiado cara para llegar de forma masiva a los hogares. Esta generación supuso un importante aumento en la cantidad de jugadores y la introducción de tecnologías como el CDROM, además de una importante evolución dentro de los diferentes géneros de videojuegos, principalmente gracias a las nuevas capacidades técnicas. (Belli y López, 2008, p. 164)

Las PC, también empezaron a tener protagonismo en la industria de los videojuegos, donde aparecieron juegos como Doom y Alone in the Dark, entre otros.

Con el aumento de los avances tecnológicos y las guerras entre consolas, empezaba así la quinta generación a mediados de los 90's, donde ya no había 16 bits, si no 32, y consolas como Sega Saturn y PlayStation de Sony en 1994, empezaron a meterse

en esta industria. La característica de estas consolas es que ya no incluían la entrada a cartuchos intercambiables, si no utilizaban CD-ROM con capacidades de 640 MB.

La sexta generación llega a finales de los 90's con nuevas consolas más potentes en calidad de gráficos, sonidos y jugabilidad, pero con la característica principal, de que ya se podía incluir el multijugador solo en algunas consolas. Las PC, eran las principales máquinas que ya habían trabajado con juegos un poco más evolucionados, pues algunas computadoras eran más potentes que las consolas. En PC eran muy populares los FPS como Quake (id Software), Unreal (Epic Megagames) o HalfLife (Valve) y los RTS como Command & Conquer (Westwood) o Starcraft (Blizzard). (Belli y López, 2008, p. 166)

Es así, que en 1998 apareció en Japón la Dreamcast (Sega), la cual llegaría a occidente en 1999 y daría comienzo a la "generación de los 128 bits". (Belli y López, 2008). Por ende, en el 2000 Sony lanzó su segunda consola, la PlayStation 2, en 2001 Microsoft, otra empresa que se introduce en los videojuegos lanzó su consola Xbox. Asimismo, Nintendo presentó la sucesora de la Nintendo 64, la Gamecube y la primera Game Boy Advance.

Es importante mencionar, que tanto Nintendo como otras industrias de videojuegos han lanzado consolas portátiles, las cuales, fueron un éxito en todo el mundo, específicamente en la Game Boy con el juego de Tetris creado por un ruso llamado Alekséi Pázhitnov.

Con una industria muy fortalecida, llegaría la séptima generación de consolas con una gran conectividad en línea, además de lecturas en formato Blu-ray, con gráficos más mejorados y sensores de movimiento. Como es el caso de la Wii de Nintendo que salió en 2006, la cual a pesar de no tener una calidad de gráficos como sus competidoras, como la PlayStation 3 de Sony que se lanzó en 2006 y la Xbox 360 de Microsoft la cual se lanzó en 2005, esta consola de Nintendo pretendía conectar más con la familia en sus hogares, mediante controles diferentes a los normales y juegos que incluyan movimientos, como el Tenis, Fútbol e incluso títulos musicales. Todo esto, provocó buenas ventas de la Wii en todo el mundo. (Capilla, 2014)

De modo que, la octava generación llega con consolas de más capacidad de memoria, también en su tarjeta gráfica y con mejor calidad de conectividad

Entre las consolas portátiles encontramos la Nintendo 3DS (2011), la PlayStation Vita de Sony (2011) y la Nintendo 2DS (2013) para aquellos con problemas con el 3D. Entre las consolas de sobremesa encontramos la Wii U de Nintendo (2012) y la PlayStation 4 de Sony (2013) y Xbox One de Microsoft (2013), con gráficos de alta definición. (Capilla, 2014, p. 8)

Finalmente, llegamos así a la última generación actual, la novena, donde Nintendo, Sony, y Microsoft siguen siendo grandes referentes de la industria de los videojuegos. En esta generación encontramos consolas como Nintendo Switch que salió en 2017, la Xbox One series X/S que se lanzó en plena pandemia del Covid-19 en 2020 y la PlayStation 5 que igual salió en el mismo año.

Con estas principales características de la historia del videojuego, podemos comprender cómo los grandes avances tecnológicos, han provocado importantes cambios en la industria de los videojuegos, no solo en estos ámbitos, sino también en la parte económica de cada país. Por ejemplo, en Japón, cuando se piensa en Mario Bros, automáticamente se aparece en la mente la imagen de un personaje de overol con bigote. Esta identificación provoca una representación fundamental, la cual crea una identidad en dicho país.

Es así, que, en Japón, lo que lo identifica, aparte de su cultura, es la industria de los videojuegos, la cual es muy representativa en este país, por la forma en cómo se crean estos. Además, cuando la gente hace referencia a Japón, también piensan en los mangas o animes que han realizado desde los 80's hasta la actualidad.

### **Los juegos en línea**

Ahora bien, es importante resaltar el caso de los juegos multijugador, estos tuvieron su surgimiento desde la década de los 80's, cuando Nintendo creó con Lucasfilm Habitat. Estas primeras aproximaciones, marcan el inicio de los juegos en línea.



Por ende, en los 90 's cuando internet empieza a tener un papel importante en todo el mundo, es donde los juegos empiezan a tener más acceso a esta nueva forma de comunicarse y también donde se empiezan crear comunidades en internet, específicamente en los videojuegos.

Un ejemplo de ellos son con los juegos MUD (Multi-User Dungeons [mazmorras multijugador]), los cuales se basaron en este juego de mesa muy famoso, donde el texto caracterizaba la jugabilidad en este género. Esta nueva forma de jugar influyó en la creación del multijugador

La creciente popularidad de los MUD inspiró la creación de las alucinaciones compartidas multijugador (o MUSH, MultiUser Shared Hallucinations) o las experiencias multijugador (MUX, MultiUser Experiences). A diferencia de los MUD, que pedían a los jugadores que desempeñarían papeles concretos en el contexto de un relato específico y normalmente fantástico, los MUSH y MUX permitían a los participantes definir el mundo y su objetivo de forma colaborativa. Los jugadores podían elegir situar su MUSH en una sala de justicia, asumiendo papeles como el de acusado, abogado, demandante, juez y miembro del jurado. Uno de los participantes podría decidir transformar el proceso relativamente mundano en una situación de rehenes, que se dispararía con un poema que los demás jugadores se encargarían de improvisar. (Ball, 2022, p. 11 y 12)

Es por ello, que, ya en la entrada del nuevo siglo, los juegos en línea empezaron a tener un papel importante en la industria del videojuego, llegando así en el año de 2003, Second Life, este juego tuvo algo en particular que otros no tenían, lo cual era simular la vida real en lo virtual, así como lo menciona Ball:

Fue con el lanzamiento de Second Life en 2003 cuando muchos, especialmente los de Silicon Valley, empezaron a contemplar la posibilidad de una existencia paralela en el espacio virtual. En su primer año, Second Life atrajo a más de un millón de usuarios frecuentes y, poco después, numerosas organizaciones del mundo real establecieron sus propios negocios y presencias dentro de la plataforma. Entre ellas se encontraban empresas con ánimo de lucro como Adidas, BBC y Wells Fargo, así como organizaciones sin

ánimo de lucro como la Sociedad Estadounidense contra el Cáncer y Save the Children, e incluso universidades, como la de Harvard, cuya facultad de Derecho ofrecía cursos exclusivos dentro de Second Life. En 2007, se lanzó una Bolsa de valores en la plataforma con el objetivo de ayudar a las empresas de Second Life a obtener capital utilizando la moneda de la plataforma, los dólares Linden. (Ball, 2022, p. 13 y 14)

Otros juegos que se han destacado en este ámbito son Habbo Hotel, Club Penguin, World of Warcraft, Minecraft, Roblox, entre otros títulos.

Es importante resaltar, que, junto a esta evolución de los juegos multijugador, el género Sandbox también tuvo su importancia en la industria de videojuegos, ya que la característica que se resalta en esta forma de jugar es la libertad de explorar un mundo abierto, ya sea de manera en línea o sin internet, dependiendo del juego.

Por ende, en el año de 2003, surge así con el juego Grand Theft Auto III esta nueva forma de experimentar un videojuego, y tanto Roblox, como Minecraft, evolucionaron esta experiencia, teniendo una popularidad alrededor del mundo.

Con estos elementos, podemos entender como la industria del videojuego ha tenido sus grandes avances a lo largo de las últimas 3 décadas, que, junto con internet, han cambiado la experiencia de jugar, y así mismo, de interactuar con los usuarios de cada mundo virtual. Hay que entender que cada videojuego tiene sus propias reglas al momento de ingresar en sus salas virtuales. Roblox, de igual manera las tiene, donde en el siguiente capítulo lo retomaremos y explicaremos las principales características que hay dentro de estos espacios virtuales.

## **Los videojuegos en la actualidad**

La industria de los videojuegos empezó aproximadamente en los años 50 's, sin embargo, en estos últimos años el panorama ha tenido distintas transformaciones, que han impulsado de manera significativa estas actividades como lo vimos anteriormente. Es por eso, cómo podemos retomar algunos autores que nos pueden explicar estos fenómenos contemporáneos en cuanto a la exposición de factores como la globalización, la tecnología, la pandemia, entre otros.

De tal manera, la obra *Modernidad Líquida* de Bauman (2015) nos ilustra sobre cómo en tiempos actuales hay constantes transformaciones en las sociedades, en las cuales ha generado que las interacciones sociales humanas sean diferentes, aunque tengamos la idea de que seamos libres, no lo somos del todo, ya que el consumismo y la cultura ha impregnado tanto que es imparable. Aun así, los nuevos avances que se van transformando constantemente de forma tan acelerada, permiten que la interacción sea ahora por medio de plataformas que nos facilita comunicarnos, ya que este puede darnos herramientas para seguir lineamientos que suceden en el exterior como lo explica el sociólogo Erving Goffman (1981), dado a que las interacciones sociales que presenciamos en la actualidad se basan en mecanismos mediante los cuales los individuos estructuran y exhiben su identidad en el contexto de su vida diaria.

Es así por lo que, los individuos gestionan la impresión que proyectan, controlando estratégicamente su presentación y regulando sus acciones en consonancia con las normas y expectativas sociales vigentes (Goffman, 1981). Un ejemplo de estos procedimientos que se dan es la forma en cómo nos comunicamos con los demás, por lo tanto, estos parámetros de lo que nos habla el autor lo podemos encontrar en los espacios virtuales, ya que los usuarios tienen una forma de expresarse con el otro y siguen lineamientos que se dan en el exterior y lo trasladan a estos espacios digitales.

Por otro lado, existió un factor más que estímulo a la industria de los videojuegos, este fue la pandemia que inició en el año 2019. Esto generó un incremento acelerado, tanto en la cantidad de jugadores como en el valor de los juegos. Un caso ilustrativo de este fenómeno es el caso de Roblox el cual “experimentó un crecimiento significativo durante la pandemia, alcanzando 215 millones de usuarios activos mensuales en 2023” (Jovanovic, 2023). Por ende, podemos observar que “los juegos se han convertido en una forma generalizada de entretenimiento y en un gran negocio; a su vez, los jugadores son un nuevo grupo demográfico más diverso que nunca” (Jovanovic, 2023).

## **El caso de Roblox**

Actualmente, la plataforma de Roblox, alberga una amplia variedad de juegos de diversos géneros, por lo que ofrece la posibilidad de crear y personalizar un avatar con estilos que se mantienen a la vanguardia de las tendencias actuales. En este mundo virtual, los usuarios pueden sumergirse en experiencias únicas, ya que utilizan una moneda virtual denominada Robux, que permite a los jugadores intercambiarla por dinero real.

Roblox va más allá de la simple participación en juegos preexistentes; ofrece a los usuarios la capacidad de concebir y materializar sus propios mundos virtuales y juegos, haciendo uso de herramientas de diseño intuitivas. En este entorno digital, la habilidad para construir y crear se erige como una competencia esencial. Los jugadores pueden dar vida a sus visiones mediante la construcción de estructuras complejas, la creación de escenarios cautivadores y la ingeniería de experiencias interactivas. Aquí, la arquitectura y la creatividad se fusionan, proporcionando a los participantes en Roblox un espacio para innovar, colaborar y compartir sus creaciones con otros usuarios que pueden estar en cualquier parte del mundo, lo que enriquece de manera significativa y dinámica a la plataforma.

Como lo vimos anteriormente, Roblox se centra en brindar lo que es la realidad virtual, “en el que pueden construir y dar forma al entorno en el que juegan” (Rospigliosi, 2022. p. 2), por lo tanto, estos dos juegos se conocen con el concepto de Sandbox, dado a que destaca por su característica distintiva: la ausencia de restricciones y la plena libertad de creación.

El género Sandbox, el cual tuvo sus inicios en Grand Theft Auto III, que a pesar de sus antecesores donde se podía mover libremente en una especie de ciudad en 2D, este juego evolucionó a un 3D, donde el personaje se podía mover libremente a cualquier parte, y poder realizar las misiones cuando el jugador quisiera. Lo interesante de este juego, es que los creadores simularon una ciudad la cual se le llamó Liberty City, donde se basaron en la ciudad de New York.

Lo importante que hay que destacar en estos juegos, es que son una mezcla de otros géneros donde hay una libertad en el mundo virtual, para realizar misiones, o explotar la creatividad del jugador, así como lo menciona Garfias (2011):

La fusión de géneros puede crear otros nuevos, uno de ellos es el llamado Sandbox (caja de arena), el cual mezcla acción y aventura en un entorno libre y abierto para que el usuario pueda hacer lo que le venga en gana. Sin embargo, para progresar en la historia, tiene que cumplir misiones, pero en el orden que le parezca más conveniente. (p. 170)

De igual forma, señalan que este fenómeno tiene una población hacia los jóvenes:

La mayoría de los usuarios [...] son niños y estudiantes de primaria y secundaria, y es extremadamente popular entre los niños que tienen entre 5 y 16 años. Los usuarios menores de 13 años suponen el 54,86% del total de los usuarios de Roblox. En Estados Unidos, más del 55% de la Generación Z (Gen Z: nacidos en 1997–2012) niños están registrados en Roblox. (Han et al, 2023, p. 2)

En el caso de México “aproximadamente 45,6 millones de personas jugaron a través de sus teléfonos móviles en 2022, representando un crecimiento de alrededor de 200.000 de usuarios respecto al año anterior” (Statista, 2023).

Para finalizar, hay que expresar que Roblox ha tenido un crecimiento relevante dentro de la industria de los videojuegos, incluso, ha incidido más entre la población juvenil. Por otro lado, este juego permite construir un universo similar al que existe fuera de la virtualidad, en el cual los jugadores pueden relacionarse entre sí y mostrar su creatividad al desarrollar sus propios juegos, y, con ello, basarse al contexto en el que ellos se desarrollan.

## Capítulo II

### Conociendo la representación social y la identidad

#### El concepto de representación social

Resulta innegable que el estudio de las representaciones sociales ocupa un lugar fundamental en nuestra investigación, pues los videojuegos, a través de sus plataformas, hacen uso de una variedad de imágenes e información proveniente del mundo exterior. Por tanto, nos adentraremos en una minuciosa revisión de este concepto, subrayando su importancia a través de la aportación de tres influyentes autores.

Es así como iniciamos con el autor Moscovici (1979), el cual explica qué la representación social es un “corpus organizado de conocimiento y una de las actividades psíquicas gracias a las cuales los hombres hacen inteligible la realidad física y social, se integran en un grupo o en una relación cotidiana de intercambios y liberan su imaginación” (p.18). Asimismo, siguiendo a Moscovici (1979) nos dice que “las representaciones sociales, por su parte, proceden por observaciones, por análisis de estas observaciones, se apropian a diestra y siniestra de nociones y lenguajes de las ciencias o de las filosofías, y extraen las conclusiones” (p.20).

Esto quiere decir que una representación social, se basa en una observación que una persona realiza, la cual se apropia de esta en base a un lenguaje, y finalmente realiza una conclusión con respecto a lo que vio.

Por ende, estas observaciones también conllevan a opiniones como lo señala el autor:

La noción de opinión implica: una reacción de los individuos ante un objeto dado desde afuera, acabado, independientemente del actor social, de su intención o sus características. Es un lazo directo con el comportamiento; el juicio se refiere al objeto o el estímulo y de alguna manera constituye un anuncio, un doble interiorizado de la futura acción. (pp.30 y 31)

En resumen, la visión de Moscovici, en base a las representaciones sociales se originan en las actividades psíquicas de la sociedad, desencadenando la

materialización de una realidad social donde los grupos canalizan y liberan su imaginación colectiva. Este proceso de conformación de representaciones sociales se concreta a través de la observación y apropiación individual de estas representaciones por parte de los miembros de la sociedad. Es a partir de esta observación que se forjan conclusiones, que, en este contexto, asumen la forma de opiniones en relación con un objeto o sujeto particular. Moscovici, da infinidad de ejemplos de cómo esta representación social se va generando en la sociedad, específicamente, en su libro el *Psicoanálisis Social*, en donde había una representación negativa por parte de un grupo, y positiva por parte de otro.

Por otro lado, siguiendo con el concepto de representación, la autora Denise Jodelet (1986) se apoya de Moscovici para profundizar en el concepto. En un primer momento hace énfasis en el fenómeno representativo para ir a lo que es la noción de la representación social, en el cual destaca algunos puntos relevantes. Uno de ellos refiere que “los sujetos comprenden e interpretan de manera diferente la situación en que se encuentran y no se comportan de manera similar ante un procedimiento que se mantiene idéntico” (p. 470), el otro punto que señala es que “su rendimiento es mayor cuando su representación concuerda con el ejercicio que deben realizar y menor cuando no concuerda con él” (p.470), inclusive, recalca que la organización que se haya dentro de la sociedad será influenciada por la representación que tenga dicho sujeto.

Por otra parte, Jodelet (1986) menciona que:

Las representaciones sociales se presentan bajo formas variadas, más o menos complejas. Imágenes que condensan un conjunto de significados; sistemas de referencia que nos permiten interpretar lo que nos sucede, e incluso, dar un sentido a lo inesperado; categorías que sirven para clasificar las circunstancias, los fenómenos y a los individuos con quienes tenemos algo que ver; teorías que permiten establecer hechos sobre ellos. (p. 472)

De igual manera, Jodelet (1986), con respecto a la representación social menciona que “designa una forma de conocimiento específico, el saber de sentido común, cuyos contenidos manifiestan la operación de procesos generativos y funcionales

socialmente caracterizados. Designa una forma de pensamiento social, el de sentido común” (p. 474).

Para concluir, la autora explica que el sentido común es fundamental para entender la representación social, ya que, en él, están insertados las experiencias, conocimientos y pensamientos que un individuo extrae de su exterior, ya sea mediante la familia, la escuela o los medios de comunicación y estos son compartidos con otros individuos. Aunque esto tiene un enfoque cognitivo, es crucial recordar que el pensamiento científico exige que, a partir de estas bases, desarrollemos un razonamiento propio.

Lo que esta autora nos quiere decir, es que las representaciones sociales son aquellas imágenes con un embrollo de significados, los cuales nos permiten realizar un hecho sobre dicha imagen o representación. Esta definición va de la mano con lo que dice Moscovici, solo que esta autora lo profundizo más.

Para finalizar este apartado, Abric (2001), también nos detalla que “las representaciones son conjuntos sociocognitivos, organizados de forma específica, y regidos por reglas propias de funcionamiento” (p.8).

Este concepto, tiene dos enfoques, según Abric (2001):

Su componente cognitivo, primeramente: la representación supone, lo que hemos dicho, un sujeto activo, y tiene desde ese punto de vista una textura psicológica, sometida a las reglas que rigen los procesos cognitivos.

Su componente social en seguida: la puerta en práctica de esos procesos cognitivos está determinada directamente por las condiciones sociales en que una representación se elabora o transmite. (pp. 13 y 14)

Asimismo, algo particular de este autor, es que menciona cuatro funciones de las representaciones sociales, las cuales son:

a) Funciones del saber:

De esta primera función, Abric (2001) nos dice “El saber práctico del sentido común – como le llama Moscovici-, permite a los actores sociales adquirir conocimientos e



integrarlos en un marco asimilable y comprensible para ellos, en coherencia con su funcionamiento cognitivo y con los valores a los que se adhieren” (p.15).

b) Funciones identitarias:

Estas permiten elaborar una identidad social, así como lo escribe Abric (2001) “las representaciones tienen también por función situar a los individuos y a los grupos en el campo social... (Permiten) elaborar una identidad social y personal gratificante; es decir, compatible con los sistemas de normas y valores social e históricamente determinados” (p.15).

c) Funciones de orientación:

Estas conducen los comportamientos y las prácticas, de las cuales resultan de tres factores; de la definición de la finalidad de la situación, de un sistema de anticipaciones y que la representación es prescriptiva (Abric, 2001, pp. 15-17).

d) Funciones justificadoras:

Estas funciones permiten justificar a posteriori las posturas y los comportamientos, por lo que menciona Abric (2001) “antes de la acción las representaciones desempeñan un papel esencial. Pero interviene también luego de la acción, y permiten así a los actores explicar y justificar sus conductas en una situación o en consideración a sus colegas” (p. 17).

Por lo tanto, estas tres definiciones sobre la representación social son fundamentales para aterrizar nuestro enfoque, ya que todas están relacionadas.

### ***Las representaciones sociales mexicanas***

“Las representaciones sociales están constituidas por elementos informativo-cognitivos, ideológicos, normativos, por creencias, valores y actitudes, opiniones e imágenes que se organizan o estructuran para 'hablar' sobre la realidad” (Vergara, 2001, p., 39., como se citó en Mckelligan, et al., 2004, p.147). Es por ello, que, al mencionar representaciones sociales mexicanas, se hace referencia sobre como el

individuo experimenta una imagen de la realidad, esto puede clasificarse en distintos ámbitos como lo veremos a continuación.

Es importante destacar que estas circunstancias pueden variar de un individuo a otro. Sin embargo, también es posible identificar similitudes compartidas, como la gastronomía, la vestimenta, los símbolos patrios o incluso los servicios a los que asistimos. Esto subraya la diversidad de experiencias personales, mientras que al mismo tiempo resalta las conexiones culturales que pueden existir entre las personas.

Siguiendo con lo anterior, es importante hablar sobre la gastronomía mexicana, si bien, uno de los elementos más característicos de este, es el universo de la tortilla, un componente culinario que supera su función primaria. Las tortillas encarnan un símbolo profundamente arraigado en la identidad nacional, y su trascendencia se manifiesta en una amplia variedad de platillos, desde los ampliamente reconocidos tacos hasta los exquisitos chilaquiles y otras preparaciones culinarias. Los derivados de las tortillas exhiben notables diferencias en sabor y proceso de elaboración, dependiendo de la región específica de México en la que se originan, lo que resalta la influencia ejercida por factores geográficos, climáticos y culturales en su evolución. Este enfoque metodológico nos permite profundizar en la complejidad y riqueza de la gastronomía mexicana, y evidenciar cómo esta tradición culinaria ha trascendido fronteras, ya que cuando quieren referirse al país, se usa de manera constante la imagen del taco.

La vestimenta en México es un reflejo vívido de la diversidad y riqueza cultural que define la nación. En cada rincón del país, podemos observar elementos emblemáticos que no solo cumplen una función estética, sino que también funcionan como auténticos símbolos de identidad nacional. Entre estos elementos destacan el icónico traje de charro, con su elegante solemnidad, los variados sombreros que adornan las cabezas de mexicanos de algunas regiones. De igual forma, otra vestimenta que destaca es la manta, que se convierte en un reflejo de las tradiciones locales. Estas prendas y accesorios no solo visten a los individuos, sino que también representan a la identidad del país.

Los símbolos patrios desempeñan un papel esencial en la construcción social de un territorio. México, en particular, encuentra un poderoso ejemplo de esto en su bandera

nacional. A lo largo de los siglos, los elementos de la bandera mexicana han sido emblemáticos de la nación. El águila devorando una serpiente sobre un nopal, que tuvo su origen en la antigua Tenochtitlán y ahora reside en la Ciudad de México, encarna el espíritu indomable y la conexión con las tradiciones prehispánicas. Los colores de la bandera también tienen un profundo significado: el verde simboliza la esperanza, el blanco representa la unidad y el rojo conmemora la valentía y la sangre derramada por los héroes nacionales. En conjunto, estos elementos forman un símbolo que encapsula la historia, la cultura los cuales sirven como un faro de orgullo para sus habitantes.

Los sonidos tienen la capacidad única de representar un lugar, y México no es la excepción. En este país, los sonidos se entrelazan con la vida cotidiana de una manera distintiva. Desde el distintivo tañido del fierro viejo hasta el atractivo llamado de los tamales oaxaqueños, e incluso la inconfundible alerta de un temblor, estos sonidos se convierten en una banda sonora que da vida a las calles y espacios mexicanos. El metro, por ejemplo, tiene su propio repertorio de sonidos, desde el icónico "Próxima estación..." hasta las notas de música que llenan el ambiente en los vagones. Incluso los camiones aportan sus sonidos característicos a las vías urbanas, cada uno con su bocina única. Además, la música no se limita a los espacios públicos, sino que se filtra en la vida diaria de los mexicanos, desde las tiendas que promocionan sus productos hasta las festividades y el hogar, creando una sinfonía diversa y única que refleja la vibrante cultura sonora de México.

Por otra parte, la violencia lamentablemente ha tenido un papel relevante en las últimas dos décadas en México, pues el aumento de esta ha sido de manera considerable, teniendo cientos de miles de muertos. Lo que aquí podríamos decir, es que la violencia ha representado a México, por el narcotráfico, la desaparición de mujeres, los homicidios y feminicidios, etc.

El caso de la Ciudad de México es problemático por ser una metrópoli donde existen tensiones y contradicciones entre el territorio de la ciudad y el del país, donde los actores estatales y sociales se encuentran entremezclados en los ámbitos local y nacional, lo que hace complejo entender los conflictos creados

en torno a la administración y el crecimiento de ésta. (McKelligan et al., 2004, p. 151)

Es así como vivir en la Ciudad de México implica experimentar una realidad marcada por la tensión, el desorden y la violencia que se manifiestan en la vida cotidiana de sus habitantes. Esta es una característica singular del entorno mexicano, donde las personas, con el paso del tiempo, han ido adaptándose a la presencia constante de robos, asaltos, muertes en las calles y desapariciones de individuos.

Es así como siguiendo a McKelligan et al. (2004):

A diferencia de las características de las ciudades modernas de los países desarrollados, la nuestra se ha caracterizado por un orden dentro del desorden, por la innovación dentro de la tradición. No se rigió por proyectos específicos; lo moderno se arraigaba como podía, entre cantinas, puestos de periódicos, tacos de canasta, policías insomnes, vendedores con mercancía polvosa, empleados alargando el tiempo para comer. (p. 154)

Por otra parte, la imagen urbana se hace presente ya que, ante esto, las personas que habitan en la ciudad o en algunas regiones del país tienen familiarizado algunos servicios que se encuentran frecuentemente en las calles, como el Oxxo, la Bodega Aurrera, Walmart, farmacias similares u otras marcas. De igual manera, están las construcciones más importantes de la ciudad, como Bellas Artes, Centro Histórico, El Zócalo, etc., monumentos como el Ángel de la Independencia, y, por último, colonias, como Tepito.

Las representaciones mencionadas anteriormente son imágenes que una persona identifica al pensar en ellas, ya sea a través de la observación o la audición. Esto se asemeja a las definiciones previamente expuestas acerca de la representación social. En el caso de las representaciones mexicanas, estas no solo son observables y palpables, sino que también forman parte de la experiencia cotidiana de las personas.

## **El concepto de identidad**

Un concepto esencial, que está estrechamente relacionado con la representación social, es la identidad. Según Gilberto Giménez (2010), este concepto “tiene que ver con la idea que tenemos acerca de quiénes somos y quiénes son los otros, es decir, con la representación que tenemos de nosotros en la relación con los demás” (p. 3).

Es por ello, que Gilberto señala el concepto de identidad tiene bases en el ámbito subjetivo e intersubjetivo, por lo que se apoya del psicólogo social Moscovici y explica que “en efecto, la identidad tiene que ver con la organización, por parte del sujeto, de las representaciones que tiene de sí mismo y de los grupos a los cuales pertenece, así como también de los “otros” y de sus respectivos grupos” (Giménez, 2007, p. 188).

Por lo tanto, es relevante mencionar que la identidad también juega un papel fundamental en la definición de lo que constituye la identidad social, como se verá con lo que explica el sociólogo Dubet (1989) el cual define a la identidad social como “la vertiente subjetiva de la integración. Es la manera como el actor interioriza los roles y estatus que le son impuestos o que ha adquirido y a los cuales somete su personalidad social” (p. 520).

De tal manera, que, la identidad personal, no se puede separar de la identidad social, ya que estos están insertos constantemente, así como Dubet (1989) lo menciona “la identidad personal es inseparable de las identificaciones colectivas que dibujan los estereotipos sociales, las clasificaciones, los juegos de separación y de reconocimiento” (pp. 521 y 522).

Por ende, el autor Hall señala que el sujeto posmoderno carece de una identidad fija. La identidad se convierte en una fiesta movible, pues es formada y transformada continuamente con relación a los modos en que somos representados o llamados en los sistemas culturales que nos rodean (Hall, 1992, p.275).

Con esto, podemos comprender que la identidad es un proceso en constante cambio, en el cual influencias externas van dejando su huella, dividiéndola y generando problemas de identidad en el individuo. La representación social, junto con la identidad e identidad social, convergen en la formación de la imagen de un grupo o

individuo. A pesar de que estas tres dimensiones tienen definiciones que no son fundamentalmente diferentes, están estrechamente relacionadas en la construcción de una sociedad y en la configuración de cómo ésta se ha desarrollado. Además, estas características influyen en la identidad de los individuos dentro de un grupo, reflejándose en su estilo de vida, lenguaje, pasatiempos y en sus relaciones. Por lo tanto, podemos aplicar estas ideas al contexto de los mundos virtuales, donde las experiencias compartidas se entrelazan con las de otros, moldeando la percepción de la identidad tanto en el mundo real como en el digital.

### ***Elementos de la identidad mexicana***

México se destaca por una gran diversidad cultural, dado a que el país tiene un gran territorio y los grupos sociales varían, según la UNESCO:

Multiplicidad de formas en que se manifiestan las culturas de los grupos y sociedades. Estas expresiones se transmiten dentro de los grupos y sociedades y también entre ellos. La diversidad cultural se manifiesta no sólo a través de las diversas formas en las que se expresa el patrimonio cultural de la humanidad, enriquecido y transmitido gracias a una variedad de expresiones culturales, sino también a través de los distintos modos de creación artística, producción, distribución, difusión y disfrute, cualquiera que sea el medio y la tecnología utilizados. (2015)

Para comprender la diversidad cultural en México, resulta fundamental realizar una breve exploración histórica que ha influido en la formación de la identidad mexicana. En este contexto, es esencial abordar el impacto duradero de la llegada de los españoles en 1492, cuyas huellas perduran hasta hoy. Esta influencia se debe a que los españoles, al arribar, llevaron consigo su cultura, que con el tiempo se entrelazó y se transmitió de generación en generación, influyendo en las culturas preexistentes. Esto se reflejó en aspectos como el lenguaje, el comportamiento, las creencias, la vestimenta y otros aspectos culturales.

Por otro lado, siguiendo a Arizpe (2011), “la cultura y la identidad de los mexicanos es reconocida por su originalidad. Se forjó esta originalidad en el crisol de las altas culturas mesoamericanas y en el diálogo con una gran diversidad de culturas del

mundo” (p. 70). Hay que especificar que antes de la llegada de los españoles estaban presentes diferentes civilizaciones como la mexicana, mixtecas, mayas, zapotecas.

Por ende, es importante mencionar, que un mexicano tiene una diversidad cultural enorme como ya se mencionó, pues como lo identifica Arizpe (2011):

Los mexicanos somos, al mismo tiempo, oriundos de un pueblo, barrio o ciudad, portadores de una cultura étnica —originaria maya o nahua, o de inmigración, afro y otras— o regional —oaxaqueña, jarocho, tapatía, norteña, yucateca—, practicantes de una dirección, profesión, oficio o subempleo, miembros de una feligresía religiosa, adherentes de grupos sociales diversos, y aficionados a tales o cuales tipos de música, o deporte o lo que sea. (p. 72)

Por lo tanto, la identidad, como lo vimos anteriormente tiene que ver con las representaciones con las que estamos relacionados, es por ello, que la identidad mexicana, se basa en un primer momento en la identidad del sujeto y como se distingue del otro. Sin embargo, “las identidades nacionales no son elementos con los cuales nacemos, sino que son formadas y transformadas dentro de y en relación con la representación” (Hall, 2010). Por lo tanto, “se sigue que una nación no es solamente una entidad política sino algo que produce significados, un sistema de representación cultural” (2010).

Un ejemplo ilustrativo de la identidad mexicana puede observarse en lo que hemos mencionado previamente sobre la vestimenta. En este aspecto, cada región del país tiene una manera particular de vestir, influenciada por factores como el clima, el estilo predominante en la época, la comodidad, entre otros. Estos elementos se combinan para crear una representación distintiva de esa región.

Las culturas nacionales están compuestas no solamente de instituciones culturales, sino también de símbolos y representaciones. Una cultura nacional es un discurso, una manera de construir significados que influencia y organiza tanto nuestras acciones como la concepción de nosotros mismos. Las culturas nacionales construyen identidades a través de producir significados sobre “la nación” que podemos identificar; éstos están contenidos en las historias que

se cuentan sobre ella, las memorias que conectan su presente con su pasado, y las imágenes que de ella se construyen (Hall, 2010).

Esto, porque los mexicanos se identifican con distintos elementos, como la tierra donde viven ya que este elemento es un punto esencial para entender el espacio en el que un mexicano se identifica, como:

Los paisajes, las playas, las sierras, las selvas. Pero también la ondulación verde claro de las milpas tempranas, los collares de bugambilias sobre los tecorrals, las calles empedradas con casas altas de anchos aleros en las sierras, las calles empedradas de las mansiones estilo colonial, los edificios ultramodernos siempre acompañados de pinturas murales o esculturas, la arquitectura del desierto que funde los muros con las tierras áridas. (Arizpe, 2011, p. 78)

Además, las estructuras a través del tiempo también son parte de esto:

Como las pirámides, museos, las canchas de juego de pelota, las iglesias, los palacios virreinales, el Castillo de Chapultepec, el Monumento a la Revolución, el Museo Nacional de Antropología e Historia, la Plaza de Tlatelolco, la Macroplaza de Monterrey. (Arizpe, 2011, p. 78)

Un último elemento es la convivencia que hay entre mexicanos, las cuales se integran “los infinitos festejos para celebrar los ritos de pasaje de la vida humana, las ferias y fiestas de pueblos y colonias, los desfiles y procesiones, la música compartida en los convivios” (Arizpe, 2011, p. 79).



### Capítulo III

## Las representaciones en los juegos de Roblox

### Salón de fiestas

Conforme a la información obtenida dentro de la plataforma de Roblox, el juego conocido como *Salón de Fiestas* es una creación de LweeStudios, un distinguido grupo afiliado a la plataforma Roblox, que cuenta con una comunidad en constante crecimiento, alcanzando la cifra de 61,000 miembros. Este título emergió en el año 2021 y presenta un espacio virtual con una capacidad de alojamiento de hasta 75 jugadores de manera simultánea, lo que lo convierte en una experiencia verdaderamente expansiva y dinámica.

### Imagen 1.

Usuarios de Roblox conviviendo en el Salón de Fiestas



Nota: Esta imagen fue tomada en campo. Se puede apreciar la relación virtual que existe en la sala virtual de Roblox, que simula un salón de eventos, en el cual las personas pueden bailar, platicar, y conocerse entre sí.

Este espacio virtual tiene como objetivo emular un salón de eventos comúnmente utilizado para diversas celebraciones. Al unirse a él, los usuarios pueden participar en actividades de entretenimiento gracias a las opciones disponibles en el lado izquierdo de la pantalla. Además, tienen la capacidad de reproducir música utilizando códigos

específicos asignados en cada canción, lo que les permite disfrutar de una experiencia única y ajustada a sus preferencias.

Además, se distingue por su habilidad para promover la interacción entre los individuos, facilitando a las personas para que se acerquen entre sí, como si estuvieran en una fiesta en el mundo físico, dado que pueden relacionarse y expresarse con emoticones que expresa el mismo avatar. Inclusive, este espacio permite la reproducción de música el cual provoca una respuesta efusiva y colectiva por parte de los asistentes.

## La Colonia

### Imagen 2.

Zona centro de la CDMX representada en la sala virtual La Colonia



Nota: Esta foto aérea, representa parte de la sala virtual de Roblox de La Colonia, la cual está realizada en base a recreaciones de elementos mexicanos.

En base a los datos obtenidos de Roblox, *La Colonia*, inspirada en algún barrio de la Ciudad de México, fue concebido por el desarrollador conocido como Artu, un miembro destacado del grupo Colonia Studios. Este juego vio la luz en el año 2020 y ha experimentado un notable éxito, acumulando una impresionante cifra de 36,1 millones de visitas. Cabe destacar que ha logrado un asombroso índice de aprobación del 94%.

Este entorno virtual se erige como un fiel reflejo de la vida urbana en la Ciudad de México, una metrópolis vibrante y llena de matices. Como es comúnmente aceptado, las representaciones de esta ciudad se moldean a partir de la cotidianidad y de las percepciones que derivan de nuestra interacción con la información circundante. Por esta razón, cualquier individuo que haya residido en la Ciudad de México o en algún rincón del país, seguramente podrá identificar distintos aspectos que le rememoren aspectos de su propia vivencia.

### **Imagen 3.**

La urbanidad de la Ciudad de México representada en la sala virtual de Roblox



Nota: Esta imagen, representa una calle de la sala virtual La Colonia, la cual se pueden observar elementos mexicanos.

Este juego nos sumerge de inmediato en la iconografía patria, como la bandera de México. Además, presenta elementos de la vida urbana, como puestos de comida y viviendas de ladrillo con tinacos en los techos, asimismo, el juego incluye servicios que son comunes en diversas regiones del país, como Oxxo, Farmacias Similares, Elektra, Cinemex, entre otros.

### **La frontera**

En el caso de este espacio virtual, conocido como *La frontera*, retrata la vida de las personas que viven entre la zona de Estados Unidos y México. El creador de este

mapa es Mexican\_HolderLF, el cual forma parte del grupo llamado Estados Unidos Mexicanos, y que además se dedica al desarrollo de juegos.

#### **Imagen 4.**

Tienda Oxxo representada en el servidor de La frontera



Nota: Esta imagen fue tomada en campo. Simula algunos aspectos que están presentes en la frontera, como los servicios o paisajes que son característicos de la zona norte del país.

Mediante las cifras que proporciona Roblox, este lugar ha tenido 5.8 millones visitas, lo que la hace una sala muy frecuentada por usuarios de Roblox, pues tiene 87% de aprobación por el público. Dentro del juego, un usuario puede elegir tres roles, ya sea, siendo civil, parte del ejército mexicano o ser parte de un grupo delictivo.

#### **Imagen 5.**

Centro de La frontera



Nota: Esta imagen representa aspectos comunes de algunos centros del país, como iglesias, bancas y paisajes.

La dinámica del juego se basa en atacar al otro bando o tratar de cruzar la frontera. Los objetos que se pueden encontrar cuando eliges cada rol son distintos, pues si eliges ser parte del ejército mexicano, puedes obtener el uniforme más común que utilizan estos soldados. Por ende, te dan armas para usarlas, como una pistola, navaja y metralleta. El transporte que se puede observar es la camioneta más característica de cada rol.

Para terminar, se puede visualizar un espacio con pocos edificios y servicios, así como se puede apreciar en la imagen, representando muy bien esta parte del territorio mexicano. También dentro de las casas hay una gran diferencia, pues hay casas muy grandes con lujos, y otras más pequeñas.

## Línea 12

El siguiente escenario, creado por Ariel\_Esp, es el de STC-Metro línea 12, una recreación de algunos vagones de esta línea del metro de la Ciudad de México. Está afiliado con 24th Studios el cual está a cargo de Metro CDMX, Subtes Y Línea Roca (Proyecto RER) Y Metroblox. El creador de este espacio virtual tiene un servidor donde anuncia las noticias de su mundo, el cual es Discordia. Según los datos de Roblox, este mundo virtual tiene una aprobación de 97% y ha tenido 31,4 mil visitas.

## Imagen 6.

Estación del metro de la Ciudad de México en Roblox



Nota: Esta imagen representa una estación del metro de la Línea 12. Se puede observar cada detalle de la creación de esta sala virtual como las estructuras, colores, paisajes. Asimismo, dentro del juego se aprecia los sonidos como las ambulancias, coches, aviones, etc.

Lo característico de este lugar, es que el creador simula perfectamente lo que es una estación del metro, teniendo todos los objetos que uno puede observar en la vida real. Ya sea los plásticos grandes anaranjados que separan a hombres con mujeres, o incluso las señales pegadas en la pared, así como los mapas de la propia línea.

Con respecto al sonido, se puede escuchar cómo se simula el ruido de la próxima estación, así como algunas indicaciones de la voz al momento de llegar. También el propio sonido del metro cuando va llegando y cuando va en su curso.

### Imagen 7.

Estación del metro, Periférico



Nota: Esta imagen representa la recreación de la estación del metro, Periférico.

Es por esta razón que el avatar puede llevar a cabo actividades como viajar y experimentar los eventos que ocurren al utilizar el metro, lo que incluye el encuentro con personas, vendedores, e incluso la posibilidad de tomar el control y dirigirse a lugares de su elección, lo que proporciona experimentar aspectos que miles de mexicanos realizan.

## Capítulo IV

### Metodología del Trabajo

#### Métodos y procedimientos

Antes de adentrarnos en la metodología, es fundamental establecer una definición de la etnografía digital, la cual será el enfoque central de este trabajo. Para contextualizarla, es necesario remontarnos a la década de los 90, cuando internet comenzó a adquirir una importancia significativa a nivel global. En ese momento, surgieron los primeros estudios digitales, aunque carecían de procedimientos establecidos. Fue en este contexto que los investigadores recurrieron al método etnográfico, el cual se convirtió en un enfoque esencial para abordar estos nuevos desafíos. Los pilares fundamentales de este método incluyen:

- Realización de trabajo de campo sistemático para establecer la función de prácticas y nociones de la vida social;
- Recolección de datos de primera mano mediante la presencia del investigador en el campo;
- Realización del trabajo de campo para reconocer la lógica interna de la sociedad como una totalidad autónoma e integrada. (Guber, 2006, como se citó en Ruiz y Aguirre, 2015, p. 74)

Este método, de igual manera implica que el investigador sea capaz de poder ingresar directamente al objeto de estudio y tener información de primera mano. Es así, que, al momento de realizar las etnografías en las cuestiones digitales, surgieron distintos significados como lo mencionan Ruiz y Aguirre (2015) “etnografía virtualizada; la autoetnografía; la etnografía de la cibercultura; la netnografía; la ciberantropología; la etnografía del ciberespacio; la ciberetnografía; la antropología de los medios; la etnografía mediada; la etnografía de/en/a través de los medios” (p. 74).

Por ende, también es fundamental entender, que una de las pioneras en estos estudios Hine (2004), dio algunas aportaciones sobre la red y como esta va incorporándose en la vida cotidiana, además, explica:

El uso de las TIC no constituye una amenaza para las relaciones sociales; al contrario, aumenta sus posibilidades de reestructuración en términos temporo-espaciales, por lo que el uso y la apropiación de una cultura digital contribuye a la definición de la modernidad que caracteriza al mundo actual y, por lo tanto, la pertinencia del estudio del uso que las personas confieren a la tecnología (Hine, 2004) (Hine, 2004, como se citó en Ruiz y Aguirre, 2015, p. 75).

Ahora bien, siguiendo a Ruiz y Aguirre (2015) nos indican que, “para realizar un estudio apoyado en la etnografía virtual, no sólo se requiere observar el escenario virtual, también es recomendable usar varias técnicas que incluyan indagar en los escenarios “reales” o bien físicos” (p. 76).

En base a esto, el presente estudio adopta una perspectiva cualitativa con la finalidad de profundizar en las complejas dinámicas interaccionales que se manifiestan en plataformas digitales, donde las representaciones sociales se ven modeladas por influencias externas. Pero ¿Por qué cualitativo? Siguiendo a la autora Aronica (2019) nos menciona algo importante:

La etnografía es uno de los métodos más utilizados en investigación cualitativa. Consiste en descripciones detalladas de entornos, sucesos, personas, interacciones y conductas que son observables. Incorpora lo que los participantes comentan, sus experiencias, actitudes, creencias, pensamientos y reflexiones tal como son expresadas por ellos y no como las percibe el investigador. (p. 29)

Es así como se empleó la técnica de observación participante en los espacios virtuales de Roblox, con el propósito principal de inmersión activa en esta plataforma, con la finalidad de contribuir al conjunto de representaciones emergentes en la plataforma. De esta manera, nuestra investigación aspira a enriquecer la comprensión de las intrincadas interacciones que acontecen en determinados juegos, potencialmente influenciadas por las representaciones sociales de la cultura



mexicana, ya que, con la ayuda de este método, se podrán proporcionar elementos digitales, como imágenes, videos, audios para observar las representaciones sociales mexicanas.

Por consiguiente, se llevaron a cabo entrevistas a profundidad con jóvenes cuyas edades oscilaban entre los 16 y 25 años. Esta selección se basó en la premisa de que este grupo demográfico mantiene un mayor contacto con las plataformas de interés. La entrevista se desglosó en cinco etapas bien definidas: en la primera, se recopilaron datos generales del entrevistado; en la segunda, se exploraron los dispositivos que utiliza; en la tercera, se analizó su interacción virtual con otros usuarios; en la cuarta, se abordó la información relacionada con el juego que estamos examinando; y finalmente, en la quinta etapa, se plantearon preguntas relacionadas con las representaciones de la cultura mexicana.

Por lo tanto, se implementó un cuestionario compuesto por preguntas cerradas utilizando la plataforma de Formularios de Google. Esto se llevó a cabo con el propósito de simplificar el proceso de respuesta para los entrevistados, permitiendo una recopilación de datos eficiente y posibilitando el análisis de las representaciones mexicanas que ellos identifican en la plataforma. El cuestionario constó de un total de ocho preguntas, cada una de las cuales ofrecía múltiples opciones de respuesta.

Por otro lado, a través de la utilización de un diario de campo, se procedió a la recopilación de información significativa para el estudio, aprovechando los juegos seleccionados en la plataforma. Esto se realizó con el objetivo de enriquecer la perspectiva de participación, tal como se mencionó al inicio de esta sección.

Por último, en la etapa final de nuestro proceso de investigación, se hizo uso del programa Atlas.ti para importar las entrevistas previamente transcritas. Esta aplicación desempeñó un papel fundamental al permitirnos realizar un análisis en profundidad a través de codificaciones. Cabe destacar que, con la ayuda de esta herramienta, se logró crear tablas de concordancia y elaborar un diagrama de Sankey, lo cual resultó esencial para mostrar irregularidades y patrones en los flujos de las respuestas de los entrevistados con respecto a las representaciones sociales mexicanas dentro de la plataforma de Roblox.

## Capítulo V

### Recolección de Datos

#### Identificando las representaciones sociales mexicanas en Roblox

En la plataforma de Roblox, el uso de las representaciones desempeña un papel esencial, ya que, en la mayoría de los juegos toman imágenes y sonidos que se basan en el exterior para crear escenarios ficticios para jugar. Es bien sabido que los usuarios, aunque sean de distintas regiones pueden estar más conectados por el hecho de que la plataforma te brinda una serie de herramientas para comunicarse o relacionarse, asimismo, la identidad es importante porque con ello, puedes diferenciarte con los mismos miembros que están dentro de la comunidad.

Estas identidades se basan en representaciones que se han visto a lo largo de la investigación como la vestimenta, la gastronomía, los símbolos patrios o incluso los sonidos.

#### Imagen 8.



Nota: Esta imagen muestra algunos productos mexicanos que se venden en la tienda de Roblox.

Por ello, al entrar a la plataforma de Roblox, te proporcionan un avatar que puedes personalizar, sin embargo, es necesario el uso de este para que puedas entrar a los mundos que te ofrecen.

De tal forma, al caracterizar el avatar puedes encontrar accesorios que usan los colores de la bandera mexicana y también se pueden encontrar algunas gorras o sombreros que son característicos del país. No solo encuentras cosas relacionadas a la cultura mexicana, dado a que, varios países tienen acceso y puedes encontrar distintos vestuarios que se enfocan en las representaciones de cada país.

Dada la amplitud de la plataforma y su capacidad para la creación libre de juegos, existen innumerables géneros y recreaciones de títulos populares. En este contexto, al buscar juegos relevantes, nos encontramos con el servidor *Salón de Fiestas*. Al acceder a este servidor, te sumerges en una simulación de un salón de eventos, donde puedes disfrutar de música que está relacionado a la cultura mexicana como los corridos, cumbias, banda, salsa, y, aunque algunos de estos géneros no son precisamente de México, si es una realidad que estos son muy escuchados por las personas que habitan en el país.

### **Imagen 9.**

Baile entre usuarios



Nota: Esta imagen muestra la interacción entre dos usuarios en la sala virtual de Salón de Fiestas.

En consecuencia, cuando los usuarios se sienten identificados con un género musical, comienzan a bailar y a interactuar con otros usuarios, ya que a la mayoría de las personas les gusta moverse al ritmo de la música que escuchan en el mundo real. La esencia de esta experiencia radica en la posibilidad de relacionarse con otros usuarios, dado que los avatares pueden realizar gestos y se dispone de un chat. Esto permite a las personas entablar conversaciones y socializar de manera similar a como lo harían en el mundo físico.

En la imagen, se pueden observar dos avatares bailando cumbias rebajadas, un género musical muy común en la zona norte de México. Como resultado, la convivencia en estos espacios resulta placentera para todos los participantes, incluso aquellos que no están necesariamente vinculados con las representaciones sociales mexicanas, dado que hay usuarios de distintas regiones que se conectan.

Por último, es importante destacar que la vestimenta y los accesorios relacionados con el país son muy frecuentes. Como se aprecia en la imagen, el avatar luce un sombrero con una bandera mexicana. No es un caso aislado, ya que con frecuencia se encuentran personajes vestidos de charro, militares y con sombreros, lo que demuestra cómo los usuarios incorporan elementos culturales mexicanos en sus avatares.

Entre los juegos más populares, está *La Colonia*, el cual se basa en recrear una zona de la Ciudad de México, por lo tanto, cuenta con la imagen urbana que muchos individuos están familiarizados, por ejemplo, están los parques con sus bancas, la iglesia, tiendas de servicios como el Oxxo, la Bodega Aurrera, Farmacias Similares, Elektra, entre otros más.

## Imagen 10.

Iglesia de La colonia



Nota: Esta imagen representa la simulación de una iglesia en la sala virtual La colonia.

También, en este servidor se pueden identificar sonidos como el de los tamales, el sonido de la feria, incluso hay música regional mexicana, cumbias o sonideros que puedes bailar. Estos audios, puedes escucharlo en lugares específicos como en algunas casas, cerca del parque o en las tiendas.

En este juego, también puedes interactuar como si estuvieras en el mundo físico, como conversar, caminar, correr, escuchar música, bailar, comer, comprar, entre otros. Lo importante de este espacio es que te permite experimentar ciertas acciones que hacemos en la cotidianidad, sin embargo, es más fácil llevarlas a cabo. Para seguir identificando las representaciones sociales mexicanas, se encontró el juego de la *Línea12*, y, como ya se había mencionado anteriormente, aquí puedes experimentar distintas acciones como usualmente se hace en el exterior.

## Imagen 11.

## Transporte del metro



Nota: Esta imagen muestra la recreación del transporte del metro, en este caso de la Línea 12.

En este espacio, puedes interactuar y ver detalles como los vendedores o las estructuras que parecen reales. Aun así, es muy conocido en la plataforma de Roblox, ya que, a las personas que viven en la CDMX, les causa emoción ver una representación exacta de este transporte.

Para finalizar, el juego *La Frontera*, se encuentran representaciones como la vestimenta, la música, la violencia, y la estructura social dada en México. Por lo tanto, los jugadores pueden elegir el grupo que desean ser, ya sea, ciudadanos, militares, Guardia Nacional o ser parte de un grupo delictivo.

## Imagen 12.

## Calles de La frontera



Nota: Esta imagen, representa algunas calles de la sala virtual de La frontera, donde se pueden observar algunos servicios como el Oxxo, y edificios con sus respectivos automóviles.

El rol que tiene cada grupo es como se da en el mundo físico, ya sea, unirse para derrotar al grupo que genera violencia y que la zona esté bajo control.

Los sujetos tienen la capacidad de interactuar y jugar simultáneamente, ya que el juego les proporciona las mismas herramientas que se encuentran en otros mundos, aunque con misiones distintas. Lo que destaca en este entorno es el uso de elementos como armas, vehículos, ropa, entre otros, que se asemejan a los que existen en el mundo exterior a este espacio digital.

En conclusión, lo que se observó en estos espacios, es que los individuos que desarrollan estos mundos retoman la identidad mexicana por medio de representaciones, y, además, los que participan en estos lugares se sienten pertenecientes al ver imágenes u objetos que ven en su cotidiano. Asimismo, generan emociones que se habían perdido en momentos como la pandemia, porque a pesar de que los usuarios no están de manera presencial, pueden hacer mecanismos que les permite relacionarse y generar sentimientos. Además, al entrar se puede ver cómo a la mayoría de los usuarios les agrada estas representaciones, por lo que los servidores siempre están llenos.

### **Análisis de las entrevistas aplicadas**

Primero y, ante todo, en esta sección abordaremos el análisis integral de nuestro trabajo, centrándonos en las entrevistas llevadas a cabo con cinco usuarios de la plataforma de Roblox. Esta parte consiste en señalar la entrevista en la cual se realizó con preguntas abiertas y con el formulario que se les proporcionó a los usuarios para que contestarán de una manera más concreta.

Es importante destacar, como hemos aprendido a través de los autores previamente explorados, que la representación social se refiere a los significados que atribuimos a la realidad desde una perspectiva cognitiva que se desarrolla en nuestra vida cotidiana. En este sentido, es relevante señalar que diferentes grupos de individuos pueden tener representaciones sociales que difieren de las de otros grupos.

En particular, la representación social mexicana se refiere a la construcción de significados en torno a aspectos significativos del país de México. Esto abarca categorías que engloban elementos como la gastronomía, los símbolos patrios, los servicios comunes en la Ciudad de México, los sonidos, las festividades y la vestimenta que las personas experimentan y viven desde su conciencia temprana. Cada uno de estos elementos contribuye a la rica y diversa representación social mexicana, que se moldea y se transmite a lo largo del tiempo a través de la interacción y la cultura.

Es cierto que, junto con la representación, la identidad desempeña un papel crucial, ya que influye en cómo un individuo se siente parte de un grupo o, como hemos explorado en la parte teórica, cómo el sujeto percibe sus diferencias con respecto a los demás y se identifica a sí mismo, sintiéndose integrado en función de ciertas características.

### ***La relación virtual con otros usuarios***

Inicialmente, podemos identificar que, en cuanto a la interacción social, se lleva a cabo en algunos de los juegos en los que participan. En general, esta interacción es percibida como positiva, ya que algunos se sienten bien debido a que se asemeja a actividades que realizarían en la vida física, como trabajar o asistir a fiestas. Además, mencionan que las relaciones con otros usuarios dentro de la plataforma de Roblox se establecen a través de un chat, saludos generados por los avatares y el baile.

Según lo expresado, estas prácticas les permiten relacionarse con los demás, lo que coincide con lo que señala Erving Goffman, ya que las personas se basan en mecanismos para presentarse con los demás usuarios y que incluso estas acciones se arrastran en estos medios digitales porque siguen parámetros que se dan en la cotidianidad.

Continuando con esta línea de análisis, algunos de los entrevistados llegan a establecer una interacción que va más allá del ámbito digital, lo que implica verse y mantener conversaciones en persona. Sin embargo, es crucial destacar que las dinámicas de las relaciones sí se ven afectadas, dado que las plataformas digitales



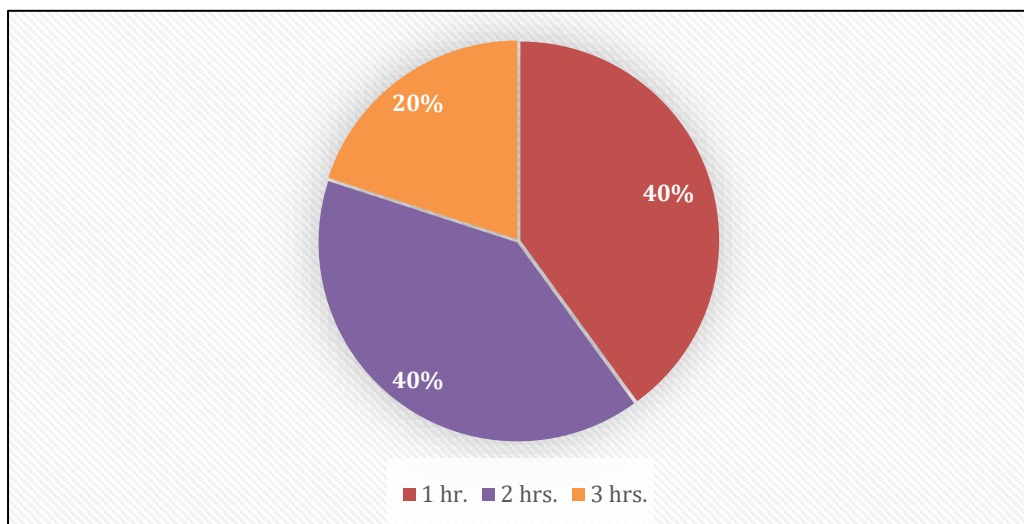
permiten actividades que no serían posibles a través de la interacción presencial. En otros casos, algunos usuarios no llegan a interactuar físicamente con otros individuos; no obstante, logran mantener la comunicación con ellos a través de redes sociales como WhatsApp.

### ***La Información de Roblox***

En la sección para conocer información básica de Roblox, conocemos al inicio que algunos usuarios empezaron a jugar aproximadamente un año, en dos casos fueron por pandemia y solo un caso fue antes de este factor. Asimismo, el tiempo que pasan en la plataforma, es un 40% de una hora y el otro 40% es de dos horas, dejando el 20% en tres horas.

**Gráfica 1.**

Horas que pasan los usuarios en Roblox



## ***Representaciones mexicanas dentro de Roblox***

En esta sección, se les preguntó a los participantes acerca de su percepción de la representación social mexicana. Algunos manifestaron que esta representación se vinculaba con la cultura de México, mientras que otros mencionaron que se basaba en elementos relacionados con la vestimenta, como sombreros y vestidos. Además, destacaron aspectos gastronómicos como los tacos y los servicios de tiendas como Oxxo. Asimismo, hicieron referencia a festividades típicas del país, como el Día de la Independencia y el Día de los Muertos.

De tal forma, la siguiente pregunta se enfocó sobre cómo se desenvuelven los entrevistados con estas representaciones mexicanas que veían en la plataforma. Algunos de ellos, mencionaron que se sentían bien, ya que al ver estas imágenes le recordaba el exterior, ya que podían hacer actividades como trabajar o ir a eventos sin necesidad de esforzarse. En otro caso en particular, señalaba todo lo contrario porque explicó que algunos usuarios lo hacían para burlarse y no le agradaba esa situación.

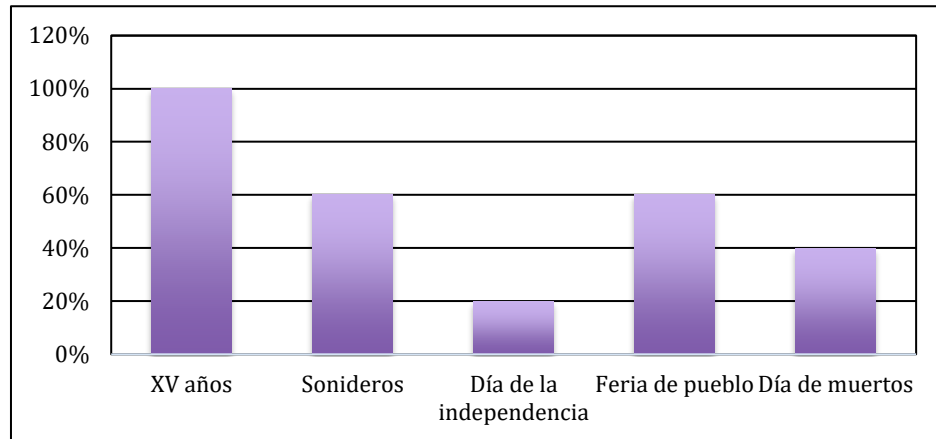
Del mismo modo, se les preguntó de una forma diferente la primera pregunta, pero enfocada en como entendían cada una de estas representaciones que miraban a través de estos mundos digitales. Es así, como señalaban que para ellos eran aspectos que representaban al país, sin embargo, una entrevistada mencionó, desde una perspectiva social, que al ser perteneciente a una clase social y el cual se encuentran miles de mexicanos, hacía que muchos individuos se representarían con estos eventos. *“La mayoría de las personas nos representamos con estas situaciones, pues porque es lo que vivimos día a día”*.

Finalmente, por medio del cuestionario de Google, se hizo una dinámica en la cual los participantes seleccionaron las representaciones mexicanas que se encuentran en los juegos de la plataforma de Roblox.

## Festividades

**Gráfica 1.**

Las festividades en la plataforma de Roblox

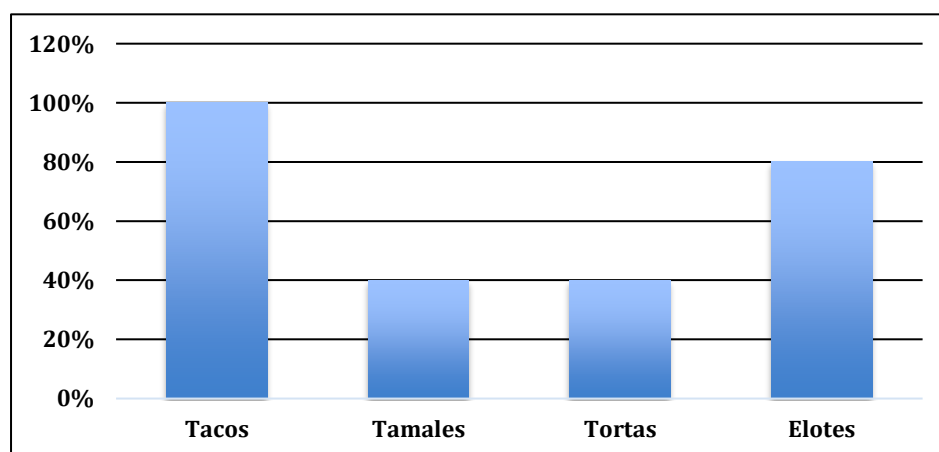


De tal manera, aquí vemos, que, en la cuestión de festividades, los XV años, son los que más se han observado dentro de la plataforma de Roblox, y le sigue sonideros y feria del pueblo. Por lo contrario, los menos percibidos en la plataforma, es el Día de muertos y finalmente Día de la independencia.

## Gastronomía

**Gráfica 3.**

La comida mexicana que se encuentra en la plataforma de Roblox

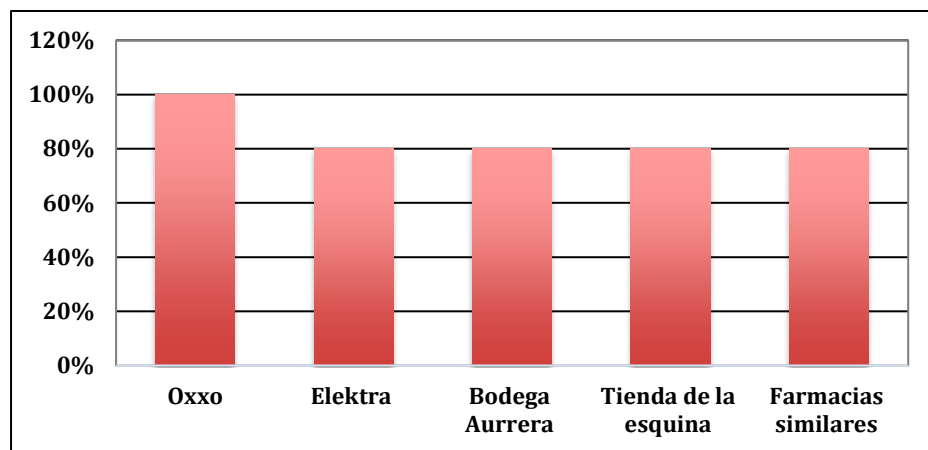


En esta parte, que se especifica con la gastronomía, obtuvimos respuestas que destacaron la identificación de los tacos en un 100%, seguidos de cerca por los elotes, con un 80%. En contraste, los tamales y las tortas obtuvieron un porcentaje menor de reconocimiento, con un 40%.

### *Servicios*

**Gráfica 4.**

Servicios que se encuentran representados en salas de Roblox

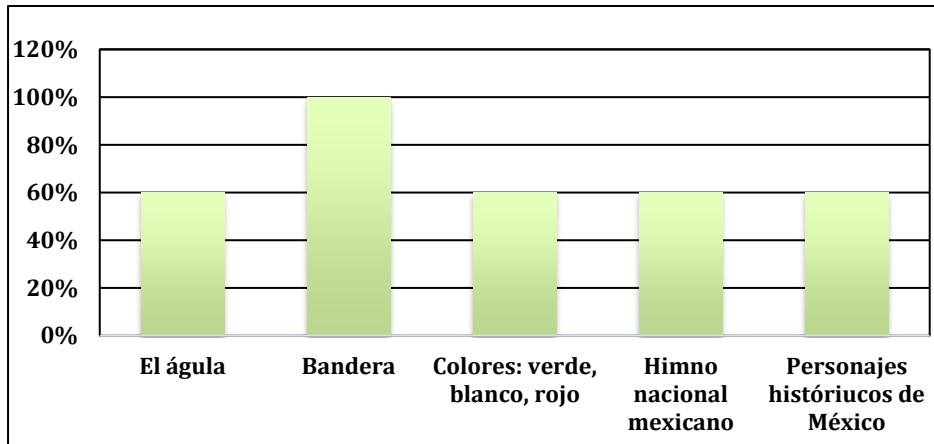


En el apartado de servicios podemos ver como los participantes han distinguido el Oxxo con un 100%, y los demás se sostienen un 80%. Hay que recalcar, que estas tiendas, se encuentran en distintas regiones del país y aunque no sean mexicanas reflejan esta parte de la vida cotidiana que los individuos visualizan y participan.

### *Símbolos patrios*

**Gráfica 5.**

### Símbolos nacionales en Roblox

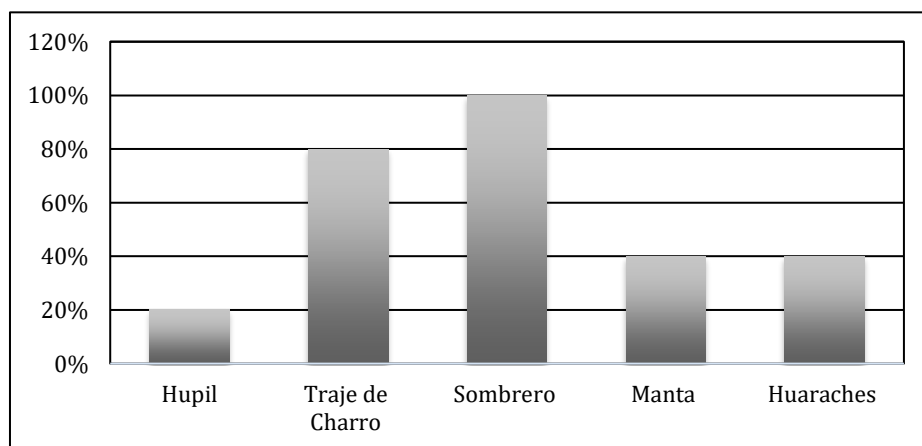


En cuanto a los símbolos patrios, podemos deducir que han despertado el interés de los entrevistados. La bandera nacional obtuvo un 100% de reconocimiento, mientras que los demás símbolos patrios se sitúan en un 60%.

### Vestimenta

**Gráfica 6.**

### Vestimentas mexicanas que se ven en la plataforma de Roblox

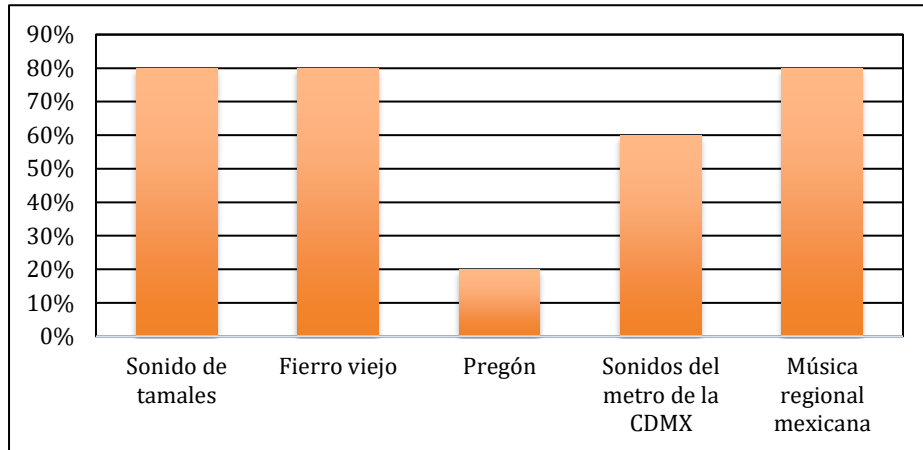


En la vestimenta, el sombrero y el traje de charro tienen porcentajes altos, el primero con un 100% y el otro con un 80%, sin embargo, tanto la manta y los huaraches se mantienen con un 40%.

## Sonidos

### Gráfica 7.

Los sonidos que se escuchan en la cotidianidad del país representados en los espacios digitales de Roblox



Para finalizar, llegamos a los sonidos que son comunes en la vida cotidiana y que los participantes pueden identificar en ciertos juegos de la plataforma de Roblox. Se destaca que los sonidos de los tamales, el fierro viejo y la música regional mexicana obtuvieron un 80% de identificación. Por otro lado, el sonido del metro logró un 60% de reconocimiento.

### Las entrevistas con Atlas.ti

En el caso del programa Atlas.ti, ingresamos las entrevistas transcritas a las que se les agregaron codificaciones en las respuestas de los entrevistados. Esto se hizo con el propósito de identificar las palabras más mencionadas relacionadas con nuestro análisis. Además, incorporamos imágenes proporcionadas por uno de los entrevistados, así como multimedia que recopilamos nosotros mismos. Por último, incluimos nuestras experiencias dentro de Roblox para enriquecer nuestro análisis con más elementos.

La siguiente tabla muestra las menciones divididas en festividades, gastronomía, servicios, símbolos patrios, sonidos y vestimenta. Estas menciones están

relacionadas con los espacios virtuales que se basan en la realidad, las relaciones virtuales, identidad, la representación social y la representación social mexicana.

**Tabla 1.**

Las relaciones de los espacios virtuales con las representaciones sociales en Roblox

	○ Identidad mexicana	○ Los espacios virtuales que se basan en la realidad	○ Relaciones virtuales	○ Representación social	○ Representación social mexicana
○ Fiestas	8	13	10	12	18
○ Gastronomía	7	4	1	7	10
○ Servicios	7	35	10	3	36
○ Símbolos patrios	3	7	1	3	10
○ Sonidos	0	26	13	1	20
○ Vestimenta	0	3	1	5	7

En consideración a lo que se ve en la tabla, se detecta una mayor mención en el aspecto de los servicios, en base a los espacios virtuales que se basan en la realidad y la representación social mexicana. Esto afirma lo que los entrevistados nos respondieron en la entrevista, ya que tanto los servicios, que en este caso engloba al Oxxo, farmacias similares, puestos de comida, etc., dentro de las plataformas de Roblox, son las representaciones mexicanas que más se observan, inclusive, son aquellas que se basan en una realidad que se trasladan a la virtualidad en donde son involucradas.

Otro concepto importante en esta tabla, son los sonidos, los cuales tienen una mayor referencia en relación de los espacios virtuales que se basan en la realidad y también con la representación social mexicana. Es así, como esto se complementa con los videos que se subieron en el programa Atlas ti, por lo tanto, se puede percibir los del metro, el anuncio de venta de tamales, fierros viejos, música regional mexicana, entre otros.

En el ámbito de las festividades, destaca una alta mención con relación a la representación social mexicana y a los espacios virtuales que se basan en la realidad. Sin embargo, es importante señalar que existe una mención media en lo que respecta a la representación social y las relaciones virtuales. Por lo tanto, como hemos mencionado en capítulos anteriores, las fiestas representan eventos donde los mexicanos pueden expresarse a través de la música, el baile y la comida.

En cuanto a los videos, imágenes y experiencias personales proporcionaron elementos que nos permitieron observar cómo las festividades están representadas de manera destacada en Roblox. Aquí podemos apreciar que estas festividades se convierten en realidades virtuales, lo que explica la alta mención en la tabla. Además, estas celebraciones en el mundo virtual involucran interacciones virtuales y forman parte de una representación social. Por ello, aquí debemos tomar en cuenta la diferencia entre representación social y representación social mexicana, ya que, siguiendo nuestra parte teórica, es aquella que forma significados de una imagen y da opiniones acerca de ellos, y en la última, que es la representación social mexicana, es donde se ven elementos del propio país mexicano.

En la parte de la vestimenta, se puede señalar que en la tabla tiene una mención alta con la representación social mexicana. Aquí lo importante, de la vestimenta, es que abarca tanto la forma en cómo se viste un mexicano, como los elementos más característicos de este como el traje de charro o el sombrero.

Por otra parte, en lo que respecta a la gastronomía, está igual tiene una mención fuerte con la representación social mexicana, al igual que los símbolos patrios. Aquí es fundamental preguntarnos ¿Por qué los símbolos patrios tienen una mención tan grande con la representación social mexicana? Para responder, es importante entender que, para los entrevistados, los símbolos patrios son un elemento importante



para la identidad nacional, el cual está vinculado con la identidad individual y con la representación social, pues, son estas las que ayudan a entender el contexto de lo que vivimos. Por su parte, la gastronomía, es también un elemento clave que forma parte de la representación e identidad de un país, es por ello, que, en el caso de México, lo más característico son los tacos, tamales, tortas, etc., los cuales ya se vieron en las respuestas del cuestionario.

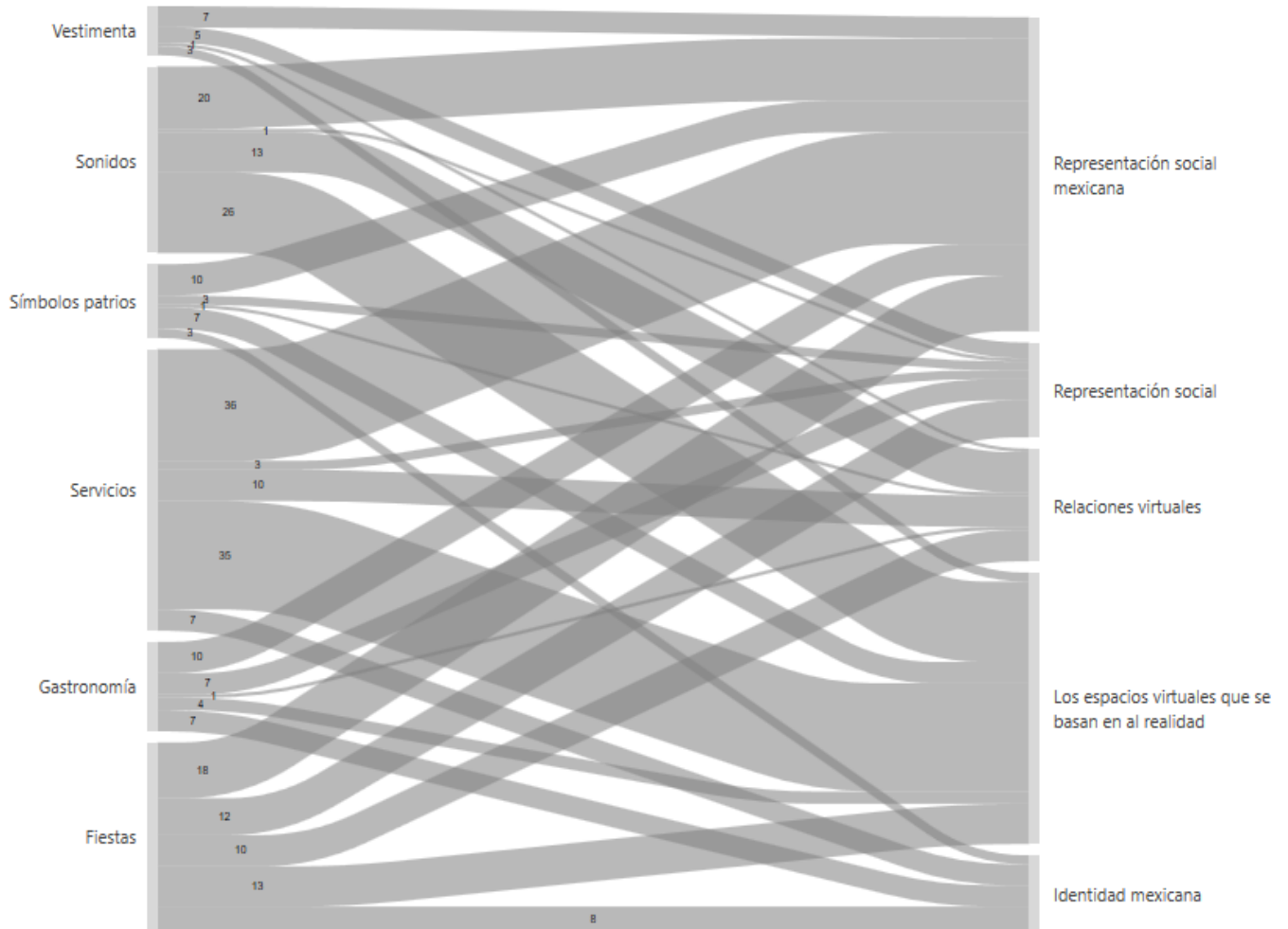
En definitiva, es fundamental mostrar, como las fiestas, gastronomía, y los servicios, tienen una buena mención con la identidad mexicana, pues son elementos que identifican al país mexicano, y además son los más representativos. Esto alude a lo que Hall menciona con respecto a la identidad nacional, los cuales son estos elementos de donde nacemos, que son formados y transformados dentro de una representación, además de que producen un significado a un individuo.

Hay que destacar, como las fiestas tienen una mención un poco alta con los espacios virtuales, pues con esto, se afirma con lo que varios entrevistados nos mencionaron con respecto a esta forma de interactuar, la cual es una forma de hacer amigos y de saludar a estos mismos. Asimismo, las fiestas y la gastronomía tienen una buena mención con la representación social, por lo que estas referencias nos indican que estos dos conceptos son importantes para una representación, lo que se relacionaría con lo mexicano y ya dicho por los entrevistados, de que estos elementos son fundamentales para la representación social mexicana.

Para finalizar, es importante mostrar el diagrama de Sankey, el cual nos muestra el flujo de menciones de dos códigos vinculados.

## Diagrama 1.

Flujos de los conceptos utilizados en la investigación.



Nota: En el diagrama podemos observar como las categorías se van vinculando con los conceptos teóricos que se encontraron en el trabajo.

Del lado izquierdo se puede ver los códigos, vestimenta, sonidos, símbolos patrios, servicios, gastronomía y fiestas y del lado derecho están, representación social mexicana, representación social, relaciones virtuales, los espacios virtuales que se basan en la realidad e identidad mexicana. Mediante esto, se puede observar como son los flujos mediante los vínculos que se hacen con los códigos.

Como se puede identificar, la representación social mexicana, tienen un mayor flujo con los códigos que tiene vinculados, esto respalda la información que ya se dio en la tabla anterior y sus menciones. De igual manera se puede encontrar un patrón similar con el código de los espacios virtuales que se basan en la realidad, pues se puede ver como su flujo con relación a los códigos de la izquierda, también son altos.

Por último, en los demás códigos, como representación social, relaciones virtuales e identidad mexicana, estos tienen un flujo menor como se observa en el diagrama, pues sus vínculos con los códigos de la derecha fueron en base a las menciones que tuvieron que fueron pocas.

## Conclusiones

El recorrido de este trabajo tuvo como objetivo identificar las representaciones sociales mexicanas que se incorporan en los espacios virtuales de la plataforma Roblox. En el primer capítulo, se exploraron los antecedentes históricos, con el propósito de analizar la evolución de los videojuegos y cómo estos se han convertido en una parte fundamental de la industria del entretenimiento. De tal manera, que, se conoció cómo el juego ha existido en distintos periodos de la humanidad, inclusive, no solo es una actividad recreativa como la mayoría piensa, sino que va más allá.

Además, se examinaron los diversos factores que han impulsado esta industria, incluyendo la globalización, el avance tecnológico y, de manera relevante, la pandemia que comenzó a finales de 2019. Esto generó un distanciamiento físico entre las personas, lo que las llevó a buscar alternativas de interacción social en línea. En este contexto, las plataformas, Roblox en particular, se han erigido como recursos de gran relevancia para la socialización y la diversión. Estos entornos virtuales facilitan interacciones entre usuarios que siguen patrones de comportamiento del mundo exterior.

Los conceptos de representación social propuestos por Moscovici y Denise Jodelet nos adentran en un enfoque de naturaleza cognitiva. Es crucial subrayar que las imágenes pueden adquirir matices y significados diversos dentro de distintos grupos sociales. La representación social, en efecto, desempeña un papel fundamental en la organización de los grupos sociales, subrayando así su trascendental importancia. Por otro lado, el autor Abric aporta un análisis exhaustivo de las cuatro funciones específicas de la representación social, a saber: funciones de conocimiento, funciones identitarias, funciones orientadoras y funciones justificadoras.

Cuando definimos la representación social mexicana, concluimos que está relacionada con las vivencias de los individuos en su entorno. Este concepto se origina en el ámbito cognitivo, y es crucial notar que posee una variabilidad inherente. No obstante, esta representación se manifiesta en múltiples aspectos culturales, tales como la vestimenta, la gastronomía, los sonidos, los eventos y los símbolos. Estos elementos desempeñan un papel fundamental en la expresión de la identidad en los

entornos virtuales, como es el caso de la plataforma Roblox. Por lo que, estos espacios, expresan una parte de la realidad que experimentan los usuarios como las fiestas de XV años, los cuales siguen los mismos comportamientos que se dan en el exterior; ir en el transporte, como el caso del metro; realizar acciones violentas, los cuales se dan en algunas zonas de la república.

Por tanto, es evidente que los entrevistados, al ofrecer sus respuestas, subrayan su fuerte identificación con estos espacios virtuales. En estas plataformas, se encuentran elementos que resuenan con la cultura mexicana y que los representan. Además, dado que estos elementos reflejan vivencias compartidas con otros individuos, su presencia en una plataforma como Roblox genera un positivo sentimiento de conexión y pertenencia.

De igual manera, las respuestas proporcionaron información valiosa acerca de algunas salas virtuales en Roblox, destacándose particularmente *La Colonia*. Varios de los entrevistados la mencionaron y describieron esta sala como una especie de miniciudad o barrio que incorpora todos los elementos característicos de la Ciudad de México. Es relevante destacar que este juego surgió como el más prominente entre las respuestas recabadas durante las entrevistas.

De hecho, la etnografía virtual desempeñó un papel central a lo largo de todo el proceso de investigación. Tanto en la búsqueda de información en línea como en la observación participante en la plataforma Roblox, así como en la recopilación de contenido multimedia en estos entornos virtuales, resultó de gran utilidad para el análisis de nuestros datos. Tanto el contenido digital como el auditivo se erigieron como elementos esenciales en la identificación de las representaciones sociales mexicanas que se manifiestan en los espacios virtuales de Roblox.

Por ende, con respecto al análisis que se hizo en los cuestionarios, con sus gráficas, y el programa Atlas.ti con las entrevistas, imágenes, videos, audios, y experiencias personales, se pudo lograr la identificación de las representaciones sociales mexicanas dentro de las plataformas virtuales de Roblox. Pues las codificaciones nos permitieron observar el número de menciones que tenía cada código, y el diagrama de Sankey nos permitió observar el flujo de menciones de los códigos que estaban vinculados, por lo que estas herramientas. De tal manera, la investigación proporcionó

información sobre las representaciones sociales mexicanas en los espacios virtuales de Roblox, y cómo estas nuevas formas de interacción social han aumentado, asimismo, el objetivo planteado al principio de la investigación fue logrado exitosamente, al igual que la pregunta.

Por lo tanto, las representaciones sociales que experimentamos fuera de los juegos desempeñan un papel fundamental en la creación de estos mismos, ya que se basan en la realidad que percibimos a través de nuestras experiencias diarias. En consecuencia, los eventos y situaciones que ocurren en el mundo exterior pueden influir en la configuración de los espacios virtuales que miles de usuarios de todo el mundo exploran y comparten. Por lo cual, lo que sucede en el exterior tendría más peso que lo que sucede en la ficción de estos medios.

Finalmente, es esencial seguir estos lineamientos de las representaciones sociales, ya que estos pueden reflejar aspectos vividos por los usuarios en el país dentro de estos influyentes espacios virtuales. En la actualidad, estos entornos han evolucionado más allá del entretenimiento puro, permitiendo a los usuarios tomar acciones políticas, sociales y económicas significativas. Un ejemplo de esto es la reciente protesta llevada a cabo en Roblox en respuesta al conflicto israelí-palestino.

## **Anexos**

### **a. Guía de entrevista**

Buenos días/tardes/noches, la siguiente entrevista es con fines educativos, de la Universidad Autónoma Metropolitana, con el fin de analizar el comportamiento dentro del juego de Roblox.

#### **Etapas 1: Datos generales del entrevistad@**

1. ¿Cuál es tu nombre?
2. ¿Cuál es tu edad?
3. ¿Con qué género te identificas?
  - a) Hombre
  - b) Mujer
  - c) Otro
4. ¿Cuál es tu grado de estudios?
5. Secundaria b) Nivel medio superior c) Licenciatura d) Posgrado

#### **Etapas 2: Dispositivos electrónicos que utiliza**

6. ¿Cuántos dispositivos electrónicos tienes?
  - a) 1
  - b) 2
  - c) 3
  - d) 4 o más

#### **Etapas 3: Relación virtual con otros usuarios**

7. ¿Cómo es tu interacción con los demás dentro de la plataforma de Roblox?
8. ¿Conoces a estas personas de manera física? Si su respuesta es no, favor de pasar a la pregunta 11.
9. ¿Cambia la interacción entre ustedes cuando están físicamente?
10. Si es así, ¿por qué?

#### **Etapas 4: Información sobre Roblox**

11. ¿Cuál es tu nombre dentro de Roblox?
12. ¿Desde cuándo juegas Roblox?

13. ¿Cuánto tiempo aproximado pasas en la Plataforma de Roblox?

a) 1 hr. b) 2 hrs. c) 3 hrs. d) 4 hrs o más

14. ¿Te sientes identificad@ dentro de estos espacios de la plataforma de Roblox?  
Si/no

15. ¿Por qué?

#### **Etaa 5: Representaciones mexicanas dentro de Roblox.**

16. ¿Para ti qué son las representaciones mexicanas?

17. ¿Cómo te relacionas con las representaciones mexicanas en Roblox?

18. ¿Qué significa para ti cada una de estas representaciones?

19. ¿Tienes fotos o audios donde estás interactuando con estas representaciones dentro de Roblox? Si responde sí, pedir dicha información, si dice que no pasar a la siguiente pregunta.

#### **Para finalizar**

20. ¿Explique cómo las representaciones mexicanas en las plataformas de Roblox se basan en la identidad de México?

21. ¿Te sientes identificad@ como mexican@ en estos espacios?

¿Por qué?

22. Si quieres agregar algo más sobre cómo se caracteriza México en Roblox adelante, si no, te agradecemos por tu tiempo de la entrevista.

Le agradecemos su tiempo por esta entrevista.

#### **b. Transcripción de entrevistas**



## Entrevista 1

Entrevistador: Hola, buenos días, la siguiente entrevista es con fines educativos de la universidad autónoma metropolitana con el fin de analizar el comportamiento dentro del juego de Roblox

Entrevistado 1: me parece perfecto...

Entrevistador: vale, ¿cuál es tu nombre?

Entrevistado 1: me llamo Martín

Entrevistador: ¿cuál es tu edad, Martín?

Entrevistado 1: yo tengo 19 años

Entrevistador: ¿con qué género te identificas?

Entrevistado: mmm, masculino, hombre...

Entrevistador: ¿cuál es tu grado de estudios?

Entrevistado 1: media superior

Entrevistador: ¿cuántos dispositivos electrónicos tienes actualmente?

Entrevistado 1: tengo 2 dispositivos

Entrevistador: bueno, te voy a preguntar sobre la relación virtual con otros usuarios y la pregunta consiste en ¿cómo es tu interacción con los demás dentro de la plataforma de Roblox?

Entrevistado 1: pues, es muy buena. Se hacen llamadas vía Discord y nos saludamos al inicio de la llamada, y ya después nos ponemos de acuerdo para ver en cual servidor nos vamos a meter. También en los juegos en los que entras puedes saludar a las personas, te acercas a esta persona y la puedes saludar como si estuvieran en el mundo real, aunque no es muy común, se hace más con las personas que ya tienes agregadas.

Entrevistador: ¿conoces a estas personas de manera física?

Entrevistado 1: no, no conozco a nadie en persona

Entrevistador: eh ¿cuál es tu nombre dentro de Roblox?

Entrevistado 1: eh, 10 Martín 10

Entrevistador: y, ¿desde cuándo juegas Roblox?

Entrevistado 1: aproximadamente 1 año 1 año

Entrevistador: en cada día, como ¿cuánto tiempo pasas en la plataforma de Roblox?

Entrevistado 1: mmm, 2 horas más o menos...

Entrevistador: ¿te sientes identificado dentro de estos espacios de la plataforma de Roblox?

Entrevistado 1: sí, en algún otro juego, pues, porque puedes hacer cosas, así como trabajar o hacer algún deporte o cosas que harías en la vida real

Entrevistador: ah entonces ¿tú te identificas porque estos juegos se basan en la realidad?

Entrevistado 1: sí.

Entrevistador: bueno, para ti ¿qué son las representaciones mexicanas?

Entrevistado 1: pues, las representaciones mexicanas para mí sería llevar cosas que caractericen a nuestro país, como llevar una bandera, como un accesorio, no sé, un vestido típico de México y un sombrero.

Entrevistador: y ¿cómo te relacionas con las representaciones mexicanas en Roblox?

Entrevistado 1: pues, este, es padre ver cómo se representa al país mediante un juego porque normalmente hay personas que son de otros países entonces ver a otro mexicano que lleve accesorios mexicanos, como jugador te impresionan verlo, se siente bien.

Entrevistador: ¿qué significa para ti cada una de estas representaciones?

Entrevistado 1: pues, muchas cosas, porque expresa nuestras raíces de dónde venimos y pues, que estén en un juego que ni siquiera es creado por nuestro país... Entonces, está bien porque ver accesorios muy bonitos que son de México, por ejemplo, a mí me gusta ver cómo se visten las personas con sombreros entonces se ve perfecto.

Entrevistador: ¿Las representaciones mexicanas en la plataforma de Roblox se basan en la identidad de México?

Entrevistado 1: sí, sí porque estoy en servidores que son juegos que literalmente se basan en México, ya que cuentan con todo lo que debería, como la ciudad, las calles, cualquier parte las tiendas comerciales, taxis, y pues, son las que se han visto... También empleos, de una forma muy típica, entonces, sí sería como que representaría mucho a México.

Entrevistador: bueno, y con esto, ¿te sientes tú identificado como mexicano en estos espacios?

Entrevistado 1: sí

Entrevistador: ¿por qué

Entrevistado 1: porque no cambia nada de estar en la vida real, entonces sí te identificas con las demás personas que están jugando ahí. Como el juego expresa las mismas cosas que se viven en la ciudad o de otro estado hace que sientas que estás en México y no en otro lugar.

## **Entrevista 2**

Entrevistador: Holaa, buenos días, la siguiente entrevista es con fines educativos por parte de la universidad autónoma metropolitana, con el fin de analizar el comportamiento dentro del juego de Roblox.

Entrevistador: ¿cuál es tu nombre?

Entrevistado: Benjamín Alejandro

Entrevistador: ¿cuál es tu edad?

Entrevistado 2: es 22 años

Entrevistador: ¿con qué género te identificas?

Entrevistado 2: hombre

Entrevistador: ¿cuál es tu grado de estudios?

Entrevistado 2: posgrado

Entrevistador: ¿cuántos dispositivos electrónicos tienes?

Entrevistado 2: actualmente tengo 4 dispositivos

Entrevistador: Ok, ¿cómo es su interacción con los demás dentro de la plataforma de Roblox?

Entrevistado 2: es divertido verlos a todos bailar, así que, bien

Entrevistador: pero ¿cómo es la interacción? ¿Hablan por chat o se saludan con un movimiento?

Entrevistado 2: pues, siempre hay alguien que se te pone cerca para a bailar, también te saludan por el chat o con gestos que tienen los avatares

Entrevistador: ¿conoces a estas personas de manera física?

Entrevistado 2: no

Entrevistador: ¿cuál es tu nombre de usuario en Roblox?

Entrevistado 2: Ben302000

Entrevistador: ¿desde cuándo juegas Roblox?

Entrevistado 2: hace más o menos 1 año

Entrevistador: ¿cuánto tiempo pasas en la plataforma de Roblox?

Entrevistado 2: una hora más o menos

Entrevistador: ¿te sientes identificado dentro de estos espacios en la plataforma de Roblox?

Entrevistado 2: pues sí, porque, no sé... Tiene como muchas cosas, eh, muchas veces lo siento como si saliera de mi casa andar por la ciudad, o así. Se basa en la cotidianidad.

Entrevistador: y ¿para ti qué son las representaciones mexicanas?

Entrevistado 2: para mí las representaciones mexicanas son todo lo que engloba la cultura, o sea, como las tradiciones que tenemos, es decir, las festividades, como Día de Muertos, los 15 años, los festejos que hacen alrededor de la Independencia. Pues, también la cultura gastronómica, por ejemplo, los tacos, los elotes, las garnachas, etcétera.

Entrevistador: tú, ¿cómo te relacionas con estas representaciones mexicanas en Roblox?

Entrevistado 2: pues bueno, dentro de Roblox pues hay muchos juegos, por así decirlo, donde tú eliges que jugar. Hay literalmente juegos especializados en hacer una representación de una fiesta de 15 años, también hay códigos donde pues puedes andar por una colonia típica de México que tiene sus parques y sus tiendas, puestos de comida callejera etcétera. Entonces, creo que esa es la forma en la que uno se relaciona con su cultura mexicana dentro del cual significa cada una de estas representaciones, pues, significa... Nunca lo había pensado, pues, se siente bonito, o sea, el hecho de que no solo sea de algo que puedes hacer saliendo de tu casa, hay muchas ocasiones que no tienes ganas o simplemente si quieres pasarla bien y aun así pues lo tienes ahí en la mano, no sé, es como literalmente estar en la realidad.

Entrevistador: muy bien, bueno, para finalizar te pregunto si ¿las representaciones mexicanas en la plataforma de Roblox se basan en la identidad de México?

Entrevistado 2: pues yo creo que sí, o sea, yo creo que todos los mexicanos nos identificamos ah pues por más estereotípicamente que suena pues digo las fiestas son así, donde siempre hay muchos colores, a veces papel China o los puestos de algodones de azúcar, pues, de tacos de elotes... Por eso digo que sí.

Entrevistador: ¿te sientes identificado como mexicano en estos espacios?

Entrevistado 2: sí, decir que has experimentado estas cosas, o que estás relacionado con ello provoca que te sientas identificado con estas representaciones que ves

Entrevistador: ¿algo más que quieras agregar?

Entrevistado 2: pues, creo que todo es saludable con medida, creo que hay muchas personas, sobre todo ahora, que durante la pandemia pues pasamos los años encerrados y que muchos niños sobre todo personas que no pasan de los 15 años, que a lo mejor era su época como de desarrollo de adaptarse culturalmente a su país creo, hizo que este tipo de cosas pues le sirvieran para relacionarse.

### **Entrevista 3**

Entrevistador: Hola, bueno ya voy a empezar y esta entrevista es con fines educativos de la universidad autónoma metropolitana para analizar el comportamiento dentro del juego de Roblox y consiste en 6 etapas la primera etapa es para saber tus datos generales y voy a empezar preguntándote.

Entrevistador: ¿Cuál es tu nombre?

Entrevistado 3: Alberto

Entrevistador: cuál es tu edad

Entrevistado 3: 25 años

Entrevistador: con qué género te identificas

Entrevistado 3: hombre

Entrevistador: cuál es tu grado de estudios

Entrevistado 3: mira esto es universidad casi licenciatura

Entrevistador: cuántos dispositivos electrónicos tiene actualmente

Entrevistado 3: nada más cuento con dos

Entrevistador: bueno te voy a preguntar ya más o menos sobre la relación que tienes con los demás usuarios, y bueno, la pregunta es ¿cómo es tu interacción con los demás dentro de la plataforma de Roblox?

Entrevistado 3: realmente diría que hay gente tanto buena como gente mala y dependiendo de las acciones que tomen otros conmigo pues yo los trato, pero normalmente pues empezó en niños pequeños o sea es una plataforma donde puedes encontrar de todo, realmente, y, esta interacción se basa en chats o nada más un saludo o cómo es normalmente siempre de emoticones como el saludo o a veces el clásico que era por ahí de 2017... era como saltabas, qué significaba saltar era un saludo era un saludo muy simple en el cual este te identificabas que la persona venía en buenos términos y no para molestar.

Entrevistador: y ¿conoces físicamente algunas personas que tienes agregadas en la plataforma?

Entrevistado 3: físicamente las conoces sí conozco total a 10 personas físicamente, ajá

Entrevistador: ¿cambia la relación entre ustedes cuando están de manera física?

Entrevistado 3: realmente, pues, es un poco diferente, sí pero no se pierde esa magia que hay, sabes... en el sentido de que puedes seguir relacionándote de la misma manera obviamente no estás en el juego, pero la relación se lleva muy muy buena

Entrevistador: ahora sí, ¿cuál es tu nombre de Roblox?

Entrevistado 3: mira, mi nombre de Roblox es wizardshells

Entrevistador: y desde ¿cuándo juegas Roblox?

Entrevistado 3: desde 2017

Entrevistador: eh cuánto tiempo aproximado te pasas en la plataforma de Roblox por día

Entrevistado 3: por día... Yo creo que como se puede decir es que hay varias, también los juegos tanto buenos como malos puede tener la perspectiva de que son buenos en la portada, pero en realidad es que aburrido mejor me voy no duras ni 5 minutos

Entrevistador: pero si puedes decirme un tiempo aproximado ¿cuánto dirías?

Entrevistado 3: yo creo que como 1 hora

Entrevistador: OK, y te sientes tú identificado en estos espacios

Entrevistado 3: eh no realmente porque al principio era un poco complicado para mí este entenderlo oh que está basado para niños eh siempre vas a encontrar niños dije es que yo estoy acostumbrado a jugar ciertos juegos con personas de mi edad, pero te vas acostumbrando y es algo que al menos a mí me gusta

Entrevistador: OK bueno empezamos con la etapa sobre las representaciones mexicanas dentro de Roblox y la pregunta es si para ti eh me puedes explicar ¿qué son las representaciones mexicanas?

Entrevistado 3: mira, por ejemplo, hay muchos juegos que se basan a lo que es aquí en México, hay algunos incluso que son pequeños eventos que duran un día, por ejemplo, está el 15 de septiembre, el Día de Muertos..., hasta ahí está a Día de la Candelaria es como ¿¡que, ¿¡cómo hacen tantas cosas ahí!?... Al menos yo lo veo de esa manera que lo representará en El juego son muy poquitos, pero si nos vamos a los ítems hay demasiados de Fiestas Patrias y de día de muertos.

Entrevistador: entonces en una palabra para ti que sería la representación mexicana

Entrevistado 3: al menos para mí siento que tiene que ver con nuestras culturas, también para que se den más a este a fluir en las demás personas porque en muchos países no saben ni siquiera qué significa pues.... Lo más conocido no, el Día de Muertos al menos para mí eso es lo que representa



Entrevistador: y tú cómo te relacionas con estas representaciones mexicanas en Roblox cómo te relacionas con los demás en base a esto en base a todo esto

Entrevistado 3: pues la verdad es que siempre he sido una persona muy muy sociable en el sentido de que si veo algo que es de mis propias raíces entro más a platicar con gente de ese mismo sitio para hacerles entender porque hay unos que no lo entienden no saben qué es esto que es aquello que les vas a explicar al menos eso es para mí entonces para ti qué significa si te puedo si lo puedo si lo puedes escribir en la palabra para ti qué significa estas representaciones la cultura la cultura al menos para mí es la cultura las raíces no hasta los alimentos nos alimentos hoy

Entrevistador; bueno, y ya para que finalice la entrevista ¿crees que las representaciones mexicanas en la plataforma se basan en la identidad de México?

Entrevistado 3: hay unos que son muy incoherentes, pero son tan incoherentes como para decir es que eso sí pasa, por ejemplo, hay juegos que son disparos de narcomenudeo vistas en la realidad, o sea, es como un plan en donde dices que eso si existe, propiamente no en el mundo, pero al menos aquí en México sí, ese tipo de temas pues si es algo de qué hablar todos los días, y si nos representan muy bien.

Hay juegos muy bien representados ahí, sobre todo el que se llama la colonia está representada súper bien, porque que tiene todo lo que puedes ver en las calles de México; literalmente puedes ver tacos de garnachas; incluso puedes ver estas farmacias similares, entre otras cositas más que le dan el aditamento como si estuvieras pasando en cualquier calle de México. Incluyendo los barrios pequeños, pero esos barrios pequeños que dan chispas de qué ¡ah, es que estoy aquí en México! Entonces, tú te sientes identificado como mexicano en estos espacios.

Claro que sí me siento muy identificado porque al final de cuentas, te dan entender que aunque sea un juego que no es literalmente de nuestra nación quedan unas plataformas pequeñas para que tú te sientas donde tú realmente estás, en donde son tus raíces de donde incluso puedes ver hasta una algo tan simple como decir que hay una piñata me representan muchísimo ese tipo de juegos y la verdad es muy bonito que haya personas que crean juegos para que otras naciones también se den cuenta

de cómo puede llegar a ser aquí también México sin tener la necesidad de poder venir a visitar el lugar.

Entrevistador: OK, este, algo más que quieras agregar sobre tu experiencia, no sé algo que te haya llamado la atención en El juego

Entrevistado 3: sobre qué me llamó la atención el mismo que te digo El juego de la colonia es un juego que puede decir explorándose es un mapa muy pequeño pero este tiene muchas cosas de aquí en nuestro país demasiadas que no tienes ni idea podía decir las todas y no me pondría un límite porque hay tantas cosas tan pequeñas que al menos a mí me encanta eso me encanta que sean esos detallitos tan pequeños que le digan es que yo vi una vez a esto yo comí aquí también yo fui a este lado tal eso está muy bonito...

Entrevistador. OK, muy bien, pues bueno esto sería todo, te agradezco la entrevista.

#### **Entrevista 4**

Entrevistador: Hola que tal, buenas tardes, he... la siguiente entrevista es con fines educativos de la Universidad Autónoma Metropolitana he, soy estudiante de la, de esta escuela y estoy haciendo un trabajo terminal, he, sobre el comportamiento dentro del juego de Roblox con respecto a las representaciones mexicanas, vamos a iniciar.

Entrevistador: ¿Cuál es tu nombre?

Entrevistada 4: Lisset Rodríguez.

Entrevistador: ¿Qué edad tienes?

Entrevistada 4: Dieciocho años.

Entrevistador: hee, ¿Qué grado de estudios tienes?

Entrevistada 4: Acabo de terminar la preparatoria.

Entrevistador: he, en tu casa, ¿Cuántos dispositivos electrónicos tienes?

Entrevistada 4: Son como tres.

Entrevistador: Con respecto a la relación virtual que hay dentro de Roblox o que has tenido con otros usuarios, ¿Cuál es tu interacción con los demás, dentro de esta plataforma? ¿Cómo te relacionas con los demás?

Entrevistada 4: haaa, pues, es medio, mediante el chat, normalmente, o muchas veces hay juegos donde puedes encender el micrófono y hablar con la gente.

Entrevistador: Ok, a estas personas con las que has interactuado ¿Las conoces personalmente?

Entrevistada 4: Solo conozco a tres personas con las que he interactúo, hee, a las demás nada, nada que ver.

Entrevistador: Ok, cuando ustedes están físicamente con esas personas ¿La interacción cambia?

Entrevistada 4: Si

Entrevistador: ¿Por qué?

Entrevistada 4: Porque, por ejemplo, la persona sin jugar puede ser muy tranquila, pero cuando está jugando, cuando está jugando se vuelve muy agresiva conforme a los juegos que estén jugando, por así decirlo no, o en los momentos de estrés que puede provocar el juego se vuelve un poco agresiva o mal educada por así decirlo.

Entrevistador: Ok, eem, ¿Desde cuánto tiempo llevas jugando Roblox?

Entrevistada 4: mmmm, ¿cómo año y medio?, yo como año y medio.

Entrevistador: eee, hasta la actualidad, cuando hayas jugado Roblox, más o menos ¿Cuánto tiempo eh... ¿Cuánto tiempo aproximado juegas? estando dentro de la plataforma.

Entrevistada 4: Seguidas, puedo jugar cuatro horas seguidas.

Entrevistador: Cuatro horas.

Entrevistada 4: Sin descanso, por así decirlo y ya cuando es con descansos, tres horas, por ejemplo.

Entrevistador: Ok, dentro de estas plataformas o sea las virtuales de Roblox, ¿Te has sentido identificado en algún mapa o si, sala virtual?

Entrevistada 4: mmm ¿identificado? ¿identificada, perdón? no, como tal no.

Entrevistador: Ok, con respecto a las representaciones mexicanas, ¿Para ti, que es una representación mexicana?

Entrevistada 4: haa, pues él, como los símbolos, por así decirlo, las caracterizaciones que se hagan sobre México, hee, los tacos, por ejemplo, los sombreros, diferentes cosas no, por ejemplo, ese tipo de cosas, caracterizarlos.

Entrevistador: ¿Para ti qué significa, cada una de estas representaciones, o sea al momento de ver un sombrero, ya sea el bigote o un traje de charro, ¿Para ti qué significa eso cómo mexicana?

Entrevistada 4: amm, aveces me da, me enoja por así decirlo, porque hay gente que lo usa como método de burla no, o sea hay gente que se pone un sombrero y no se, se cambia la skin a un moreno y estan haciendo burla entre dos personas porque son mexicanos, así, porque se caracterizan nada más por ser morenos y tener un sombrero mexicano, ya son indios por así, se han dicho en algunas ocasiones, en juegos, o tan solo con ver a mis hermanas, así nose, esas cosas jejeje.

Entrevistador: emm, dentro de esta plataforma, ¿has ee, ingresado en alguna sala que represente a todo lo que hemos hablado con respecto a México?

Entrevistada 4: (Risas) si...

Entrevistador: ¿Qué te acuerdas del nombre de esa sala o..?

Entrevistada 4: hay, no, no me acuerdo de la, del nombre de la sala no, pero si era como, calles, eran un lugar con calles, por así decirlo y había un oxoxo, tiendas, así varias cosas, gasolinera, una gasolinera jeje.

Entrevistador: Ok, tu ¿Te sientes identificada como mexicana, en estos espacios?

Entrevistada 4: mmm.

Entrevistador: ósea puedes contestar no.

Entrevistada 4: ¿Cómo mexicana?

Entrevistador: aja, asi que digas, el mapa donde entraste si me representa o me, si me siento identificada.

Entrevistada 4: ¡ha! si me identifico cuando veo un oxxo por ejemplo, pero ya cuando ves que lo sobre exageran, no, ya sobre exageración, yo digo ay no, esto no pasa, esto no es así.

Entrevistador: ¿Quieres agregar algo más, con respecto a tu experiencia con Roblox?

Entrevistada 4: ahh, pues que si, es un juego, hee interesante, es entretenido, hay muchos mapas que son muy interactivos no, osea con gente que conozcas tanto como gente que no, pero sí puede tornarse un poco molesto o grosero y te puedes encontrar gente de todo tipo, por así decirlo, porque puede haber, tanto un estadounidense que te está faltando al respeto porque vea que hablas español, tanto como un español, por así decirlo, un español de españa, que te está halagando por ser de Mexico. Osea si, es depende con quien empiezes a relacionarte en el juego no. Y pues que si, que es padre jugarlo siempre y cuando ya no lo tomes como adicción.

Entrevistador: Ok.

Entrevistada 4: Es importante eso.

Entrevistador: Y con respecto a estas salas virtuales, no se si sepas, que hay estas representaciones de la realidad que las trasladan a los espacios de Roblox, heee, ¿Tu consideras que en realidad hay mapas que si plasmen esa realidad de un país, ya sea en el caso de México?

Entrevistada 4: Mmmm, como tal yo no los he jugado, entonces no te puedo contestar si la plasman como tal o no la plasman como tal.

Entrevistador: Ok, bueno hee, esto sería todo, te agradezco mucho tu tiempo, por esta entrevista, gracias.

## **Entrevista 5**

Entrevistador: Hoy esta entrevista es con el fin de analizar el comportamiento dentro del juego de Roblox con respecto a las representaciones mexicanas, entonces iniciamos. En primer lugar, quisiera preguntarte.

Entrevistador: ¿Cuál es tu nombre?

Entrevistada 5: Bueno mi nombre es jacqueline.

Entrevistador: ¿Qué edad tienes?

Entrevistada 5: 24 años.

Entrevistador: ¿Con qué género te identificas?

Entrevistada 5: Femenina.

Entrevistador: Ok, ¿Cuál es tu grado de estudios?

Entrevistada 5: Ahorita estoy cursando la licenciatura en mercadotecnia.

Entrevistador: OK, en casa ¿Cuántos dispositivos electrónicos utilizas?, un aproximado.

Entrevistada 5: Aproximadamente cuatro.

Entrevistador: Vale, con respecto a la relación virtual que hay dentro de Roblox ¿Cómo es tu interacción con los demás dentro de esta plataforma?

Entrevistada 5: Bueno, no suelo hablar mucho en las experiencias, igual pues lo muy qué es muy raro, de que bueno considero que esté muy grande para seguir jugando,

pero a mí me gusta entrar a los zombies y a las experiencias tipo la colonia porque están muy bien hechas, más que nada me gusta entrar a observar.

Entrevistador: ¡Muy bien! Bueno, dentro de Roblox ¿Conoces a alguien más o sea hay que interactúes?

Entrevistada 5: Tengo a una conocida, la conocí en blogsruqs, es la única persona por así decirlo cercana que tengo, ella es de otro estado de la república.

Entrevistador: Y a esta persona ¿La conoces de manera física?

Entrevistada 5: No, la conocí en el juego solo, nos tenemos agregadas por WhatsApp.

Entrevistador: ¿Desde cuándo juegas Roblox?

Entrevistada 5: ¡Ah! creo que, en 2021, empezó por pandemia.

Entrevistador: Dentro de la plataforma de Roblox, ¿Cuánto tiempo más o menos.. ¿Cuánto tiempo aproximado dentro de Roblox juegas?

Entrevistada 5: 1 hora, 2 horas, igual como como no tengo así amigos, ahí aproximadamente 1 hora 2 horas a lo máximo cuando llegó a entrar.

Entrevistador: Ok, dentro de estos juegos que has mencionado, por ejemplo, en la colonia ¿Te has sentido identificada en este espacio?

Entrevistada 5: Sí la verdad es que sí, está muy bien hecho y prácticamente es la representación de saber si quiero la colonia o similares, el Electra, el Oxxo, los tacos, es muy de hoy.

Entrevistador: Por ejemplo, ahorita que hablamos de esto, de estas representaciones ¿Para ti que sería una representación mexicana?

Entrevistada 5: Para mí es pues, son así qué, plasmar justamente nuestra nuestras tradiciones y nuestra cultura ajá.

Entrevistador: Ok, ¿Para ti qué significa cada representación que ves dentro de Roblox? por ejemplo al momento de ver no sé un Oxxo, un Electra e incluso hasta la

propia tiendita de la esquina, ¿Para ti qué significa cada una de esas representaciones?

Entrevistada 5: Bueno como ya sabemos en México la mayoría somos pues clase baja o sea somos pocos de la clase media en términos básicos no términos más sencillos, entonces yo creo que la mayoría de las personas nos representamos con estas situaciones, pues porque es lo que vivimos día a día, entonces para mí el ver la tiendita de la esquina del Oxxo, es decir, ay pues es mi vida cotidiana plasmada en el juego no, o sea es mi entorno entonces yo creo que eso de esa fin de ligarlo a tu vida hace como que se cree cierta, cómo es que no sé cómo es decirlo se crea cierta...

Entrevistador: ¿Tal vez identidad?

Entrevistada 5: Pero hay, hay otra palabra, afinidad, entonces hace que pues que digas guau eso está padre.

Entrevistador: Bueno, ahorita estábamos hablando sobre estas representaciones mexicanas tú ¿Crees que estas representaciones representan una realidad que se vive en México?

Entrevistada 5: Sí eh sí y también lamentablemente sí, porque incluso en el juego aparece el chacal no y también que se pueden vender armas y te puedes matar a este con las personas que están en la experiencia, entonces sí, sí está bonito pues a ver toda la representación como es muy muy idéntica a la vida cotidiana, pero pues también esta es nuestra realidad no, la inseguridad y que tienes de vecino al dealer y todo eso entonces igual tiene como que su parte para pensarse.

Entrevistador: Claro, tú ¿Te sientes identificada como mexicana en estos espacios?

Entrevistada 5: Sí. sí la verdad sí.

Entrevistador: ¿Quieres agregar algo más con respecto a tu experiencia en la colonia?

Entrevistada 5: Creo que sería todo ya, hablamos de cómo lo representan y pues sí.

Entrevistador: OK bueno y Jacqueline agradezco mucho tu tiempo.



## Bibliografía

- Abric, J. C. (1994). *Prácticas sociales y representaciones*. México: Ediciones Coyoacán.
- Agüera, P. (2022). ¿Qué es Roblox? Estas son las claves de la plataforma de juegos que triunfa entre los estudiantes. EDUCACIÓN 3.0.  
<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/roblox-que-es/>
- Animación y Servicios Educativos A.C. (2009). Historia y evolución del juego. Revista Vinculando. [https://vinculando.org/articulos/historia\\_y\\_evolucion\\_del\\_juego.html](https://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html)
- Aronica, S. (2019). La etnografía digital: descripción de un caso de aplicación para el análisis de interacciones virtuales. In *VI Simposio Argentino sobre Tecnología y Sociedad (STS 2019)-JAIIO 48 (Salta)*.
- Arizpe, L. (2011). Cultura e identidad. Mexicanos en la era global. *Revista de la Universidad de México*, 92, 70-81.
- Ball, M. (2022). *El Metaverso y cómo lo revolucionará todo*. (A. González, Trad.). (1ra ed.). Centro de Libros PAPF, SLU. (Obra original publicada en 2022).[https://proassetspdlcom.cdnstatics2.com/usuaris/libros\\_contenido/arxius/52/51304\\_El\\_Metaverso.pdf](https://proassetspdlcom.cdnstatics2.com/usuaris/libros_contenido/arxius/52/51304_El_Metaverso.pdf)
- Bauman, Z. (2015). *Modernidad líquida*. Fondo de cultura económica.
- Belli, S., y López C. (2008). Breve historia de los videojuegos. Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social, (14), 159-179.
- López C. (2008). Breve historia de los videojuegos. Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social, (14), 159-179.
- Capilla, S. (2014). Videojuegos y localización: análisis de la industria en Japón y en España. [Trabajo fin de Máster]. Universidad de Salamanca. Bucle Consorcio <http://hdl.handle.net/10366/127100>
- Clement, J. (2023). User engagement with Roblox games from 4th quarter 2018 to 2nd quarter 2023, by age group. Statista.

<https://www.statista.com/statistics/1190610/hours-engaged-users-worldwide-roblox/>

Clash Gaming (2023,). Roblox: Los países con mayor presencia y el impacto en las nuevas generaciones. <https://www.clashofgaming.com/es/roblox-los-paises-con-mayor-presencia-y-el-impacto-en-las-nuevas-generaciones>

Sáez, G. y Monroy, A. (2009). Evolución del juego a lo largo de la historia. <https://www.efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm>

Garfias. (2023). La industria del videojuego a través de las consolas. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas Y Sociales*, 52(209), 161–179. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-19182010000200010](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-19182010000200010)

Giménez, G. (2010) Cultura, Identidad y Procesos De Individualización. [https://conceptos.sociales.unam.mx/conceptos\\_final/625trabajo.pdf](https://conceptos.sociales.unam.mx/conceptos_final/625trabajo.pdf)

Giménez, G. (2007). La identidad social o el retorno del sujeto en sociología. *Versión. Estudios de Comunicación y Política*, (2), 183-205.

Goffman, E., Perrén, H. B. T., & Setaro, F. (1981). *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (No. 302 G6). Buenos Aires: Amorrortu.

Han, J., et al. (2023). Learners in the Metaverse: A Systematic Review on the Use of Roblox in Learning. *Education Sciences*, 13(3), 296–296. <https://doi.org/10.3390/educsci13030296>

Jodelet, D. (1986) La representación social: fenómenos, concepto y teoría en Serge Moscovici *Psicología Social II, Pensamiento y vida social. Cognición y desarrollo humano*. Paidós, Barcelona. pp. 469-494 [https://www.researchgate.net/publication/327013694\\_La\\_representacion\\_social\\_fenomenos\\_concepto\\_y\\_teoria](https://www.researchgate.net/publication/327013694_La_representacion_social_fenomenos_concepto_y_teoria)

Jovanovic, B. (2023). *Gamer Demographics: Facts About the Most Popular Hobby*. Dataprot.net. <https://dataprot.net/statistics/gamer-demographics/#>

- Jovanovic, B. (2023). 18 estadísticas alucinantes de Roblox que te harán decir “¡OFF!” En 2023. PLAYTODAY. <https://playtoday.co/blog/stats/roblox-statistics/>
- López, M. y Cedeño, M. (2014). El videojuego político en México como género editorializado para la exhibición, burla y toma de postura del quehacer de los políticos. *Caleidoscopio*, 17(30), 73–73. <https://doi.org/10.33064/30crscsh520>
- McKelligan, M. T., et al. (2004). Representación social de la Ciudad de México. *Andamios*, (1), 145-160.
- Molina, Á. (1998). Los juegos de mesa en la edad media. *Miscelánea Medieval Murciana*, (21-22), 215–239. <https://doi.org/10.6018/j7861>
- Moreno, A. & Venegas, A. (2020). El videojuego como espejo de la sociedad contemporánea. *Barataria: Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales*, 29, 1–8. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7711104.pdf>
- Moreno, C. & García, E. (2021). Desarrollo de videojuego basado en el relato de Huitzilopochtli, para la preservación del conocimiento sobre la cultura azteca. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. <http://erecursos.uacj.mx/bitstream/handle/20.500.11961/5952/Tesis%20Carlos%20Moreno%20y%20Evelyn%20Garcia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Moscovici, S. (1979). El Psicoanálisis, su imagen y su público. Editorial Huemul. <https://taniars.files.wordpress.com/2008/02/moscovici-el-psicoanalisis-su-imagen-y-su-publico.pdf>
- Rospigliosi, A. (2022). Metaverse or Simulacra? Roblox, Minecraft, Meta and the turn to virtual reality for education, socialisation and work. *Interactive Learning Environments*, 30(1), 1–3. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2022899>
- Ruiz, M. R & Aguirre, G. (2015). Etnografía virtual, un acercamiento al método ya sus aplicaciones. *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, (41), 67-96.
- Sanz, J. (2022). *Un paseo por todas las generaciones de consolas a lo largo de la historia*. El Output; El Output. <https://eloutput.com/videojuegos/reportajes/consolas-generaciones/>

Sáez, G. & Monroy, A. (2009). Evolución del juego a lo largo de la historia. efdeportes.com. <https://www.efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm>

Statista. (2023). Usuario de videojuegos en teléfonos móviles en México 2017-2026. <https://es.statista.com/previsiones/1295303/usuario-de-juegos-moviles-en-mexico>

Hall, S. (2010). La cuestión de la identidad cultural. *Sin garantías: trayectorias y problemáticas en estudios culturales*, 363-401.

UNESCO (2015). *Diversidad cultural*. Diversidad de Las Expresiones Culturales. <https://es.unesco.org/creativity/diversidad-cultural>