Experiencias digitales

Estudio de caso: el habitar en Roblox

Tesis para obtener el grado de

Doctor(a) en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad

Presenta

Ana Del Angel Gámez

Directora de tesis

Dra. Lorena Noyola Piña

Universidad Autónoma del Estado de Morelos, mayo, 2026
Cuernavaca, Morelos, México

El Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad (DIMACS) está acreditado en el Sistema Nacional de Posgrados (SNP) de SECIHTI

Agradezco a SECIHTI como patrocinador del proyecto realizado como tesis de doctorado durante el programa de estudio del Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad.

Tabla de contenido

Introducción **5**

Justificación **6**

Pregunta de investigación y objetivos **7**

Pregunta de investigación *7*

Hipótesis *7*

Objetivo general *8*

Objetivos específicos 8

Estado del arte **10**

Contexto sociocultural de los entornos digitales *12*

Capítulo 1 ..... **18**

Breve historia de los videojuegos *19*

Orígenes: ciencia y experimentación (1950–1970) 20

La pauta publicitaria y el nacimiento del arcade (1970-1980) 20

Crisis y renacimiento: los años 80 en Estados Unidos y Japón (1981–1990) 21

El salto 3D y la era moderna (1990–2000) 21

Online y la expansión multiplataforma (2000–2020) 22

Orígenes y evolución del modelo GaaS 23

Características del modelo GaaS 25

Impacto en la industria 25

Ludificación *27*

Las categorías del juego y su importancia en la comprensión de los procesos lúdicos 28

Las bases teóricas de la clasificación del juego 29

Los videojuegos como sistemas de reglas: Juul y las estructuras lúdicas 30

Motivaciones del juego: el modelo de Yee (2016) 30

Categorías contemporáneas: juegos expresivos, procedimentales e interactivos 31

Hibridación y complejidad en el videojuego contemporáneo 33

Entornos digitales *36*

Libertad en los entornos virtuales 42

Una nueva realidad inmersiva e interactiva 42

Plataforma Roblox 45

Avatar y representaciones personales 48

Breve historia de Roblox *50*

Capítulo 2 ..... **53**

Introducción *53*

Narrativas *54*

La narrativa del usuario 56

El concepto de habitar: de la ocupación del espacio a la experiencia significativa 58

Habitar lo digital: 62

a) Roblox como espacio de socialización mediada 62

b) Roblox como espacio habitado: prácticas, relaciones y sentido 64

El habitar digital como forma histórica de espacialidad 66
Narrativas generacionales *66*
Narrativas digitales *70*
Habitar la liminalidad 77
Imaginarios digitales *80*
Imaginarios y liminalidad digital en Roblox 83
Capítulo 3 87
Introducción *87*
La perspectiva fenomenológica en los entornos digitales *88*
En Roblox 89
Instrumentos metodológicos *90*
Técnicas: Descripción densa y Observación Participante 91
Fase exploratoria inicial *93*
Sistema de categorías de análisis: ejecución del "habitar digital" *95*
Instrumento: Entrevista semiestructurada *97*
Guía de las preguntas para entrevista semi estructurada 99
Criterios de selección de participantes 103
Estrategia de acceso 105
Selección de entrevistados 105
Entrevistas *106*
Sujeto 1, 11 años. Consolidado. 106
Sujeto 2, 12 años. Consolidado. 109
Sujeto 3, 17 años. Incipiente. 113
Sujeto 4. 21 años. Incipiente. 115
Sujeto 5, 32 años. Consolidado. 118
Sujeto 6, 34 años. Incipiente. 121
Sujeto 7. 30 años. Incipiente. 124
Sujeto 8. 20 años. Consolidado. 128
Sujeto 9. 30 años. Semi consolidado. 131
Consideraciones Previas *135*
Similitudes: 135
Diferencias: 136
Conclusiones preeliminares *137*
Capítulo 4 140
Conclusiones *144*
Referencias 150
Glosario 156

Introducción

A partir de un interés de continuar la línea de investigación que desarrollé durante mi estancia en la maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos, titulada *Interfaz gráfica de usuario y algoritmos: la imagen como medio de relación entre la comunicación e interacción de los usuarios en la red social X antes Twitter*, en la que se abordó la relación de los usuarios con la imagen a través de una interfaz gráfica de usuario mejor conocida por su nombre en inglés *Graphic User Iinterface* (GUI) y las ramificaciones que se obtienen por y durante la interacción en las redes, es deseable continuar por la línea tecnológica de la investigación, pero en esta ocasión, lo relevante es tener un acercamiento con usuarios activos de Internet y cómo estos construyen día a día sus propias narrativas, las cuales provienen de un ir y venir entre el mundo "real" y el mundo virtual. De igual manera, tomar conciencia de los procesos que intervienen entre los usuarios de Internet y las aplicaciones que se comportan como redes que se *habitan:* procesos cognitivos, afectivos, perceptivos y sociales, los cuales, forman parte clave en el entendimiento de la realidad que se desarrollan los procesos de interacción. El entorno digital elegido es Roblox, plataforma de videojuegos en línea, la cual le permite a los usuarios crear, jugar y compartir experiencias y cuya justificación se aborda más adelante en esta investigación.

Esta propuesta de investigación pretende acercarse a esos usuarios, que se encuentran entre dos generaciones: la centennial; siendo jóvenes de entre 11 a 29 años, y los millennials; adultos jóvenes de entre 30 a 42 años, aproximadamente. Lo que a grandes rasgos abarca a adolescentes, jóvenes entrando al campo laboral y adultos jóvenes. Tener a este par de grupos

de estudio permite realizar una comparativa entre ambos, y comprender las motivaciones y la toma de decisiones que los llevan a ser partícipes de este entorno digital.

Justificación

Desde el interés y la curiosidad genuina de continuar la línea de investigación anterior, mediante el abordaje de la abstracción de la red desde distintas perspectivas, surge la inquietud de la generación de conocimiento sobre estas temáticas que atraviesan a la sociedad constantemente. Muchas veces, tan rápido que lo que hoy se considera como nuevos movimientos que van a revolucionar nuestra relación con el Internet, el día de mañana ya no generan interés y se convierten en temas olvidados.

De igual manera, la franja generacional con la que se pretende trabajar a lo largo de la investigación es considerada como *nativos digitales*, los cuales a simple vista no generan muchas diferencias entre generaciones, pero es importante tener en cuenta que si bien están familiarizados con el funcionamiento tanto de los soportes como de las GUI, otro tipo de temáticas les generan problemas, como la interacción fuera de la red y las implicaciones que se generan socialmente, sobre todo en este momento histórico post pandemia que se está viviendo.

También se menciona el interés de generar conciencia sobre los derechos y las obligaciones de los usuarios, para sí mismos y para el resto; en colectivo. Internet ya no es anónimo, hay consecuencias y los hábitos cambian constantemente. Un ejemplo de estos hábitos de consumo distinto sería el consumo hipertextual: hay un bombardeo constante de imágenes e información a todas horas que se vuelve abrumador, sumándole al hecho que en la red y en nuestros dispositivos personales se cuenta con una multiplicidad de programas,

fragmentaciones de pantalla, intertextualidad, ruptura de la secuencialidad y una constante expansión narrativa de todo lo que se consume, todo esto no está establecido en un lugar y un momento en específico, sino todo lo contrario, en cualquier momento como usuarios, podemos acceder a esta sobre estimulación de los sentidos.

Nuestra cotidianidad es reflejo de nuestra vida en redes y viceversa. Diariamente nos conectamos a Internet para realizar distintas actividades y da la sensación de que estamos inmersos en nuestros dispositivos (sobre todo móviles) cada vez más tiempo. Sorprendente es cuando somos conscientes de la cantidad de horas invertidas si comenzamos a hacer mediciones sobre nuestro tiempo en línea, o si nuestros dispositivos móviles cuentan con la opción de que nos muestre un desglose del tiempo que usamos cada aplicación. Es por eso por lo que aquí surge *el habitar de la red*, y la necesidad de comprender cómo estos fenómenos están moldeando a la sociedad.

Pregunta de investigación y objetivos

Pregunta de investigación

¿Cómo se construye la experiencia digital de los usuarios de Roblox a partir de características narrativas, emocionales y las posibilidades de personalización que emergen al habitar en este entorno digital, y de qué manera dichas características favorecen formas de participación, interacción y apropiación de la plataforma?

Hipótesis

La experiencia digital en Roblox se construye a partir de características narrativas, emocionales y de personalización que facilitan la inmersión y apropiación del entorno virtual por parte de los usuarios, promoviendo la participación social activa dentro de la plataforma.

Objetivo general

Analizar cómo la experiencia digital de los usuarios de Roblox se construye a través de las características narrativas, emocionales y las posibilidades de personalización que emergen al habitar en este entorno digital.

Objetivos específicos

- Explorar las experiencias de los usuarios en relación con las narrativas que surgen durante el juego.
- Identificar las formas en las que distintos tipos de usuarios habitan y se relacionan con el entorno digital.
- Analizar las interacciones sociales entre los usuarios, considerando cómo estas contribuyen a la creación de narrativas compartidas.
- Recolectar y categorizar datos mediante entrevistas semiestructuradas para comprender las experiencias digitales de los usuarios, enfocándose en sus vivencias, motivaciones y formas de participación en el entorno digital.

La manera en la que las plataformas vituales han transformado tanto el entretenimiento como la interacción de los usuarios con los entornos digitales es una tendencia que sigue en expansión y continúa marcando la manera de disfrutar y participar en experiencias digitales, redefiniendo las dinámicas sociales y culturales de una manera constante. Roblox, en particular, se ha destacado por permitir a los usuarios crear y habitar mundos virtuales, lo que ofrece una experiencia inmersiva que se puede ir construyendo a través de distintas narrativas personales y colectivas. Esta plataforma, popular entre varios tipos de usuarios, permite una

participación activa en el entorno digital, transformando la relación de sus usuarios con el juego y con la realidad misma.

A pesar de esta constante presencia y expansión de plataformas como Roblox, existe aún una falta de comprensión sobre el impacto que genera el habitar estos espacios, a partir de las narrativas e imaginarios provenientes de los usuarios. En particular, aún resulta limitado el análisis sobre cómo las narrativas en entornos digitales pueden contribuir a la construcción de experiencias de pertenencia, especialemnte en contextos caracterizados por procesos de transción, exploración identitaria e incerdidumbre.

La capacidad de los usuarios para crear mundos virtuales y dar vida a sus propias historias es una herramienta poderosa no solo como forma de escape de la realidad, sino también como un recurso para afrontar los retos cotidianos, tanto sociales como laborales.

Esta investigación se enfoca en entender cómo se construye la experiencia digital a través de las características narrativas, emocionales y de personalización generadas por los propios usuarios de Roblox. La relevancia de este estudio radica en comprender y aportar nuevas perspectivas sobre cómo la creación de mundos y la parficipación de los usuarios mediante las características narrativas en Roblox, pueden ser vistas no solo como una forma de entretenimiento, sino como un proceso significativo de socialización, expresión y adaptación a un entorno digital que se vincula con su cotidianidad.

Estado del arte

En los últimos años, el estudio de las experiencias digitales en entornos virtuales ha cobrado una relevancia creciente en campos como la comunicación, la sociología digital y los estudios culturales. Diversas investigaciones coinciden en que las plataformas digitales no pueden entenderse únicamente como herramientas tecnológicas, sino como infraestructuras sociotécnicas donde se configuran prácticas, normas, identidades y formas de interacción (van Dijck, Poell, & de Waal, 2018; Scolari, 2018). Desde esta perspectiva, la experiencia del usuario no es un fenómeno aislado, sino el resultado de la relación entre sujetos, interfaces y lógicas de plataforma.

Los estudios sobre experiencia digital en mundos virtuales y videojuegos han destacado el papel de la interactividad, la inmersión y la participación activa del usuario como elementos centrales de estos entornos. La experiencia en línea ha sido entendida como un fenómeno complejo que involucra dimensiones sociales, afectivas y de implicación del usuario. Este enfoque dialoga con planteamientos que entienden la interfaz como un entorno que estructura la experiencia y orienta las prácticas de los usuarios (Scolari, 2018), lo que permite comprender los entornos digitales no solo como espacios de consumo, sino también como espacios de uso, exploración y apropiación.

Por otra parte, la socialización mediada por plataformas digitales ha sido abordada como un proceso que reconfigura las formas tradicionales de interacción. Estudios como los de Wohn y Freeman (2020) muestran que la interacción social en entornos digitales suele estar situada en la actividad, de modo que lo social emerge en el marco de prácticas compartidas, como jugar o colaborar. A su vez, desde una perspectiva más amplia, se ha argumentado que la

sociedad contemporánea se estructura crecientemente en redes digitales, donde la comunicación y la interacción adquieren nuevas formas y alcances (Castells, 2000). No obstante, estas dinámicas no están exentas de tensiones, particularmente en lo relativo a la diversidad de usuarios, la percepción de seguridad y las asimetrías en la interacción.

La identidad en entornos digitales se construye a través de avatares y procesos de personalización que permiten a los usuarios experimentar y negociar distintas formas de sí mismos. No obstante, estas dinámicas implican tanto oportunidades como tensiones en la forma en que las personas se relacionan y se expresan en contextos digitales (Turkle, 2017).

De igual manera, en años recientes, los estudios sobre videojuegos han ampliado su enfoque más allá de las dimensiones estrictamente técnicas o lúdicas, incorporando perspectivas centradas en la experiencia, la expresión y la construcción de significado. Autores contemporáneos como Miguel Sicart (2014) e Ian Bogost (2016) proponen aproximaciones al juego que atienden a sus dimensiones culturales, expresivas y simbólicas, entendiendo los videojuegos no solo como sistemas de reglas, sino también como espacios de interpretación, intercambio y producción de sentido.

En cuanto a plataformas específicas, Roblox ha comenzado a ser objeto de atención en investigaciones recientes, particularmente por su carácter híbrido como espacio de juego, creación y socialización. Sin embargo, gran parte de estas investigaciones se han centrado en dimensiones funcionales: como el aprendizaje, la economía de la plataforma o el diseño de experiencias, dejando en segundo plano la experiencia subjetiva y vivida de los usuarios.

Entonces, se identifica un vacío en la literatura en torno al análisis fenomenológico de la experiencia digital en Roblox, particularmente en relación con cómo los usuarios habitan estos entornos, construyen significado y desarrollan trayectorias de participación.

La presente investigación busca contribuir a este campo mediante un enfoque cualitativo y fenomenológico, centrado en la experiencia vivida, proponiendo la noción de *habitar digital* como categoría analítica que articula dimensiones de práctica, relación y sentido.

Contexto sociocultural de los entornos digitales

Por otro lado, en las últimas décadas, la comunicación, el ocio y la información se encuentran disponibles para consumo las 24 horas del día los 365 días del año. Actualmente se transita en el momento histórico de la humanidad en el que las conexiones son cotidianas y cuestiones como el tiempo y la geografía quedaron en el pasado. Los últimos años se han definido por el cambio acelerado y permanente de las Tecnologías de la Información y la comunicación[1], lo que ha provocado que a nivel global nos encontremos conectados y disponibles en cualquier momento, generando así una enorme cantidad de recursos y de estímulos a los que quedamos expuestos en nuestro día a día.

La última encuesta del INEGI (2020) sobre la Disponibilidad y uso de Tecnologías de la Información en los hogares arroja que en México hay 84.1 millones de usuarios de Internet, los cuales representan al 72% de la población (de seis años en adelante). Los tres grupos con mayor acceso a Internet fueron: personas de 18 a 24 años, de 25 a 34 años y de 35 a 44 años.

[1] Las TIC's: conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos: textos, imágenes, sonidos, videos, etc.

Siendo sus principales actividades en línea el entretenimiento, la obtención de información y la comunicación.

Castells (2000) define que la sociedad de la información es una sociedad red pues distintos nodos la conforman y definen una cultura de la virtualidad, la cual trasciende el tiempo y el espacio. De esta forma, las plataformas digitales se vuelven atractivas e importantes para la población, al grado de modificar las relaciones y la comunicación entre personas, así como los patrones de conducta.

La interactividad de las redes y su accesibilidad les permite a los usuarios mantenerse comunicados con sus pares y con el resto del mundo al ser plataformas que cuentan con audiencias masivas. Esto ha dado paso a diversas transformaciones en la forma de comunicación y en la realidad, tanto la realidad material como la virtual.

Por otra parte, el concepto de "habitar" se ha expandido más allá de los límites físicos de nuestros hogares y entornos tradicionales, adentrándose en el vasto y complejo mundo digital. El "habitar digital" no se limita a la simple ocupación de espacios en línea, sino que implica una inmersión completa en un universo virtual que influye y transforma nuestra forma de interactuar, comunicarnos y comprender el mundo que nos rodea.

En este contexto, el habitar digital abarca desde nuestras interacciones en redes sociales hasta la construcción de identidades en entornos virtuales. Se extiende desde la navegación por vastos océanos de información en la web hasta la participación en comunidades en línea que trascienden las barreras geográficas. Este fenómeno no solo ha redefinido la manera en que nos relacionamos con la información y la tecnología, sino que también ha planteado

preguntas cruciales sobre la naturaleza de la privacidad, la autenticidad y la ética en el espacio digital.

A medida que exploramos el habitar digital, es escencial examinar cómo esta nueva dimensión de la existencia ha impactado nuestras vidas cotidiandas, desde la forma en que compartimos nuestras experiencias hasta cómo construimos y percibimos nuestras identidades en línea. En este sentido, los entornos digitales se consolidan cada vez más como espacios significativos de interacción, experiencia y construcción simbólica.

Ahora bien, según datos de Statista[2], en el año 2020, un total de 72.3 millones de ciudadanos mexicanos se identificaron como aficionados a los videojuegos, independientemente de la plataforma que frecuentan. Desde el 2018, el número de gamers[3] en México ha mantenido una tendencia constante por encima de los 70 millones. Roblox por su parte, cuenta con alrededor de 216 millones de jugadores mensuales en la última actualización de 2024, según datos de Dean (2024). México es el 5to país con más usuarios de la plataforma en el mundo[4], por lo que hay una enorme cantidad de personas dedicándole tiempo, atención, y dinero a este espacio virtual.

Teniendo a una gran parte de la población inmersa en Roblox, y en este tipo de servicios en general, es importante poner sobre la mesa la reflexión sobre el cómo los usuarios de Roblox interactúan con sus semejantes dentro de la plataforma, para saber si al usar constantemente

[2] Recuperado de https://es.statista.com/estadisticas/1295940/mexico-numero-de-videojugadores/#:~:text=En%202020%2C%2072%2C3%20millones,70%20millones%20de%20gamers%20mexicanos. El 30 de mayo de 2024.
[3] Gamer es una persona que juega videojuegos, ya sea de manera casual o habitual.
[4] Recuperado de https://www.forbes.com.mx/roblox/#:~:text=Hoy%20Roblox%20tiene%20m%C3%A1s%20de,comunicaci%C3%B3n%20y%20negocio%2Cse%20han el 30 de mayo de 2024.

el servicio surjen vínculos verdaderos entre usuarios y cómo se espera que se desarrolle el entorno virtual y sus patrones de uso y costumbres.

La interacción social, dentro de estas plataformas es parte integral de la experiencia. La posibilidad de que surjan vínculos genuinos entre los usuarios ha estado y lo seguirá estando ya que es parte integral del Internet, de manera general. Estas conexiones pueden desarrollarse a través de la colaboración, el uso constante de dichas plataformas y la participación en comunidades de intereses puntuales. A través de la interacción entre los usuarios y las conversaciones es que han surgido vínculos de amistad o de amor genuino entre usuarios. Sin embargo, también es posible que algunos usuarios simplemente pasen de largo sin establecer vínculos significativos, por preferencia personal o por la naturaleza efímera de las interacciones en línea. A esto ahora hay que sumarle, la interacción con bots o inteligencias artificiales, donde no se sabe si se está interactuando con otro humano o con un robot.

Por otra parte, la evolución de los entornos virtuales, Roblox específicamente, sus usos y costumbres probablemente estarán influenciados por una combinación de avances tecnológicos, cambios en las preferencias de los usuarios y desarrollos en la industria de los videojuegos en general. A medida que la tecnología continúe avanzando, es probable que veamos mejoras en la calidad gráfica, la inmersión en la realidad virtual y la integración de nuevas formas de interacción social que mejoren y potencien la experiencia virtual.



Fig 1. Ambientación de un entorno jugable y habitable en Roblox

Internet de manera general se ha usado y establecido como una especie de un tercer lugar alternativo. Para Oldenburg (1999) el primer y segundo lugar serían el hogar y la escuela / trabajo respectivamente, mientras que un tercer lugar es el que está entre los dos primeros, lugares donde se socializa, se interactúa, se relaja, vaya, lugares donde se crea comunidad: parques, mercados, unidades deportivas, cafés, etc. Por lo que los entornos virtuales caben en esta definición de tercer lugar.

Ahora bien, de igual manera, estos entornos virtuales, este tránsito de la vida *offline* hacia la vida *online* es un ritual de transición, el cual convierte al humano en usuario, un ente anónimo, el cual está expectante de encontrarse y vincularse a manera de escape de su realidad, en estos entornos virtuales.

Se debe de tener la urgencia de hablar de estos temas porque día con día, estos entornos digitales se vuelven más necesarios y significativos en la vida diaria, con todos sus pros y contras. Es fácil pensar que son temas "del futuro" pero ¿qué es el futuro, sino una constante en el horizonte hacia el cual nos movemos?

En el capítulo 1 se hace un recorrido histórico conceptual para comprender la evolución de los videojuegos y su devenir en complejos entornos digitales de interacción social, narrativa y consumo cultural. También se abordan diversas teorías sobre el juego, las categorías lúdicas y los procesos de ludificación que permiten comprender la complejidad actual de los videojuegos. Finalmente, el capítulo profundiza en los entornos digitales y en la plataforma Roblox.

En el capítulo 2 se abordan las dimensiones narrativas, espaciales y simbólicas que intervienen en la construcción de la experiencia digital en los entornos virtuales, específicamente Roblox. Asimismo, se presenta dicha plataforma como espacio de socialización mediada y el concepto de habitar.

En el capítulo 3 se expone el diseño metodológico de la investigación, sustentado en una perspectiva fenomenológica para analizar la experiencia y el habitar digital dentro de la plataforma Roblox. A partir de este enfoque, se busca comprender cómo los usuarios construyen sentido, interacción y apropiación del entorno virtual mediante prácticas cotidianas, narrativas personales y dinámicas de socialización mediada.

En el capítulo 4 se presentan las conclusiones de la investigación y se destacan los principales hallazgos derivados del análisis de las experiencias de los participantes. A partir de ello, se reflexiona sobre las formas contemporáneas del habitar los entornos digitales, así como el papel de la plataforma Roblox en la construcción de experiencias de interacción, identidad, socialización y pertenencia dentro de la cultura digital contemporánea.

Capítulo 1

Referente al marco histórico de la investigación, el presente capítulo tiene como objetivo ofrecer una visión integral sobre la evolución y el impacto de los videojuegos, desde sus inicios hasta las plataformas digitales contemporáneas. Con un enfoque particular en el caso de estudio: Roblox, como fenómeno cultural y social.

Inicia con un repaso histórico que contextualiza el desarrollo de los videojuegos, destacando la relevancia de las caracterísicas e hitos más importantes que han marcado la transformación de ser simple entretenimiento a complejas experiencias interactivas. A contnuación, se aborda el concepto de *videojuegos como servicio,* una modalidad que ha redefinido la manera en la que los usuarios interactúan no solo con los juegos, sino también con sus pares en estos entornos digitales, los cuales se enfocan en la experiencia continua y la creación de comunidades digitales. También se dedica un apartado a la ludificación, entendida como la aplicación de elementos y dinámicas de juego en contextos distintos al entretenimiento, mostrando cómo estas estrategias influyen en la participación y motivación de los usuarios.

El capítulo también explora los entornos digitales anteriormente mencionados, en los que estos juegos operan, considerando los aspectos tecnológicos, así como las dinámicas sociales que se generan dentro de ellos. Posteriormente, se dedica un análisis a Roblox, plataforma que ha experimentado un crecimiento exponencial en los últimos años, alcanzando más de 111 millones de usuarios activos diarios dutante 2025 (Roblox Corpotarion, 2025), lo que la posiciona como uno de los principales entornos digitales de interacción, creación y socialización contemporánea. Se examina su historia, evolución y expansión, así como sus

características principales, la diversidad de sus usuarios y el impacto que ha tenido en la cultura digital contemporánea.

Este capítulo busca ofrecer un marco teórico y una descripción que permita comprender cómo los videojuegos han pasado de ser un producto de entretenimiento limitado a convertirse en un espacio social y creativo significativo, destacando la relevancia de Roblox como caso paradigmático de esta transformación.

Breve historia de los videojuegos

A mediados del siglo XX, los videojuegos surgieron como experimetos técnicos y con el pasar de los años, se convirtieron rápidamente en un medio de entretenimiento, cultural y económico. Desde los primeros trabajos en pantallas osciloscópicas y los arcades, pasando por las consolas domésticas y las aplicaciones de teléfonos inteligentes, la evolución de los videojuegos se ha caracterizado por la constante innovación tecnológica, tanto en los gráficos como en el audio y las interacciones, hasta la creación y modelado de nuevas formas de negocio. (Belli & López Raventós, 2008; Planells de la Maza, 2011).

Es en la última década donde se ha sentido el cambio, el tránsito de los videojuegos como un elemento físico, empaquetado, que se solía comprar en tiendas especializadas, a juegos y experiencias que funcionan como servicios continuos, dentro de entornos interconectados los cuales priorizan la participación y la economía del usuario. (Pérez-Latorre, 2012; Solórzano et al., 2019).

Orígenes: ciencia y experimentación (1950–1970)

Los videojuegos tienen sus raíces en los países industrializados de mediados del siglo XX, cuando los computadores empezaban a desarrollarse en universidades e instituciones científicas (Belli & López Raventós, 2008). Pioneros como William Higinbotham con *Tennis for Two* (1958), creado en el Laboratorio Nacional de Brookhaven, y Steve Russell, quien programó *Spacewar!* (1962) en una computadora PDP-1, sentaron las bases interactivas de este nuevo medio **(**Planells de la Maza, 2011**).** Estos experimentos iniciales eran demostraciones tecnológicas: juegos sencillos creados para entretener o valorar el rendimiento de sistemas computacionales, sin intención comercial (Venegas, 2020).

Durante la década de 1960 surgió el interés por mostrarle al público general el entretenimineto electrónico, aunque las limitaciones de hardware y acceso restringido impedían su masificación (Solórzano et al., 2019). En ese periodo se diseñaron sistemas caseros experimentales y simuladores primigenios que, aunque rudimentarios, prefiguraban el futuro del ocio interactivo (Belli & López Raventós, 2008).

La pauta publicitaria y el nacimiento del arcade (1970-1980)

La década de 1970 marcó un punto de inflexión con el surgimiento de las primeras máquinas arcade con fines comerciales (Planells de la Maza, 2011). Atari lanzó *Pong* (1972), un juego inspirado en el tenis básico, que revolucionó la industria al demostrar que el software podía ser rentable y crear culturas de consumo masivo (Pérez-Latorre, 2012).

El éxito de *Pong* en bares, salones recreativos y centros de entretenimiento estimuló el desarrollo de nuevos títulos como *Space Invaders* (1978), de Taito, que introdujo la mecánica de invasores alienígenas y elevó el uso de arcades en todo el mundo.

Este período consolidó los videojuegos como una forma de entretenimiento viable comercialmente, estableciendo las bases para la industria que conocemos hoy en día. La evolución técnica y narrativa de estos primeros años sentó los precedentes para los desarrollos posteriores que integrarían gráficos más complejos, narrativas elaboradas y nuevos modelos de distribución.

Crisis y renacimiento: los años 80 en Estados Unidos y Japón (1981–1990)

El mercado estadounidense vivió una crisis severa en 1983, impulsada por la saturación de productos de baja calidad y de competencia desleal, lo que llevó a la quiebra de muchas empresas y a una caída del 97% en la facturación de la industria (Guerra-Antequera & Revuelta-Domínguez, 2022). Esta debacle parecía extinta en occidente, con su consola NES (*Nintendo Entertainment System*, 1983) y juegos emblemáticos como *Super Mario Bros.* (1985) y *The Legend of Zelda* (1986). Estos títulos no solo establecieron estándares de diseño narrativo y mecánicas de juego, sino que revitalizaron una industria que parecía extinta en occidente (Navarro-Remesal, 2016).

Durante los años ochenta el mercado se diversificó con el desarrollo de consolas portátiles, consolas domésticas (como el Commodore 64) y software educativo. Además, los videojuegos empezaron a ser considerados como un medio de entretenimiento continuo, con mejoras gráficas, música integrada y experiencias más envolventes, abandonando el paradigma de entretenimiento casual para convertirse en contenido cultural recurrente.

El salto 3D y la era moderna (1990–2000)

La década de 1990 presenció la transición fundamental hacia el tridimensional y la cinemática digital (Solórzano et al., 2019). La PlayStation de Sony (1994) y el Nintendo 64

(1996) introdujeron gráficos poligonales y sonidos MIDI que ampliaron el potencial narrativo de los videojuegos (Planells de la Maza, 2011; Venegas, 2020). Títulos como *Final Fantasy VII* (1997) incorporaron elementos cinematográficos y complejas tramas argumentales, elevando el medio al nivel de otras industrias del entretenimiento.

El uso de CD-ROM y DVD permitió la integración de escenas animadas y actuaciones digitales (Solórzano et al., 2019). El surgimiento de las conexiones a Internet a mediados de los noventa comenzó la transición hacia juegos en línea como *Quake* (1996), que introdujeron el concepto de juego competitivo global. Estos modelos de juego expandieron el videojuego en un fenómeno social y multiplica, donde el contenido se expandía más allá del simple entretenimiento.

Online y la expansión multiplataforma (2000–2020)

El nuevo siglo marcó el dominio del juego en línea, facilitado por la expansión de Internet de alta velocidad (Cuevas-Monzonís et al., 2022). Plataformas masivas como *World of Warcraft* (2004) ejemplificaron este salto, creando comunidades virtuales persistentes en mundos compartidos.

Mientras tanto, la llegada de dispositivos móviles impulsó el surgimiento de una nueva industria, con juegos casuales como *Angry Birds* (2009) que revolucionaron los modelos de ingreso y distribución (Guerra-Antequera & Revuelta-Domínguez, 2022).

Los MMO (*massively multiplayer online games*) y los juegos como servicio (GaaS) transformaron el modelo de monetización, desplazando las ventas unitarias hacia las microtransacciones y las suscripciones constantes.

Títulos como *Fortnite* (2017) combinaron servicios, cultura pop y eventos en vivo, creando universos digitales integrados en el día a día (Doñate-Ventura et al., 2021). Al mismo tiempo, la realidad virtual y aumentada empezaron a experimentarse de manera masiva, anticipando un futuro en el que los límites entre lo digital y lo físico se difuminarían (Picó et al., 2021).

Orígenes y evolución del modelo GaaS

El modelo *Games as a Service*[5] (GaaS) se refiere a la oferta de títulos o de contenido adicional mediante pagos continuos, siguiendo una lógica similar a la del *software as a service*. Este enfoque de monetización propone que el juego funcione como un servicio en constante actualización más que como un producto cerrado, y suele combinarse con estrategias propias de los videojuegos gratuitos, como pases de temporada, compras dentro del juego o suscripciones. De forma análoga a lo que ocurre con plataformas como Netflix en el ámbito cinematográfico, GaaS busca asegurar ingresos recurrentes a través de la permanencia del usuario y la disponibilidad continua de nuevo contenido.

La transición hacia los videojuegos como servicio comenzó a principios de la década de 2000, impulsada por la expansión de Internet y la necesidad de modelos de negocio más sostenibles. Uno de los primeros ejemplos significativos fue *World of Warcraft* (2004), un juego multijugador masivo en línea que operaba bajo un modelo de suscripción mensual (Martínez et al., 2022). Este enfoque permitió a los desarrolladores generar ingresos constantes y ofrecer actualizaciones periódicas, estableciendo las bases del modelo GaaS moderno (Sotomayor-González et al., 2022).

[5] Videojuegos como servicio.

A medida que avanzaba la tecnología, otros títulos adoptaron este modelo, incorporando microtransacciones y contenido descargable (DLC) para mantener el interés de los jugadores y prolongar la vida útil del juego (Cuevas-Monzonís et al., 2022). Con el tiempo, plataformas como Xbox Game Pass y servicios de streaming como Steam, han consolidado el GaaS, ofreciendo acceso a una amplia variedad de juegos mediante suscripción y reforzando la tendencia hacia el acceso en lugar de la propiedad.

El modelo de *Videojuegos como Servicio* (GaaS, por sus siglas en inglés) ha transformado profundamente la industria del videojuego, desplazando el paradigma tradicional de productos empaquetados hacia servicios continuos con actualizaciones regulares y monetización flexible. Este enfoque prioriza la retención de jugadores a largo plazo mediante contenido en constante evolución, eventos temporales y sistemas de progresión que mantienen el interés más allá del lanzamiento inicial.

Los ingresos de la industria han migrado significativamente hacia modelos *free-to-play* con microtransacciones integradas, donde el acceso al juego es gratuito pero la monetización se sustenta en compras opcionales de contenido cosmético, pases de batalla y mejoras funcionales.

Plataformas como *Fortnite*, *League of Legends* y *World of Warcraft* ejemplifican esta tendencia, generando miles de millones de dólares anuales sin cobrar por el acceso básico al juego. Este cambio estructural ha redefinido también la relación entre desarrolladores y jugadores, estableciendo comunidades activas que participan en la evolución del contenido y donde la retroalimentación constante influye directamente en las actualizaciones y nuevas características.

Sin embargo, esta transformación no está exenta de controversias, especialmente en lo referente a las mecánicas predatorias de monetización y el impacto psicológico de los sistemas diseñados para maximizar el gasto del usuario.

Características del modelo GaaS

El modelo GaaS se distingue por varias características clave:

Actualizaciones periódicas	Los juegos reciben contenido nuevo de manera regular, como eventos, misiones y expansiones, para mantener el interés de los jugadores.
Monetización continua	A través de microtransacciones, suscripciones y pases de temporada, los desarrolladores generan ingresos constantes.
Interacción social	Se fomenta la creación de comunidades dentro del juego, donde los jugadores pueden interactuar, competir y colaborar.
Evolución constante	Los juegos se adaptan y evolucionan según las preferencias de los jugadores y las tendencias del mercado

Impacto en la industria

El modelo GaaS ha transformado la manera en que los desarrolladores y jugadores interactúan con los videojuegos. Para los desarrolladores, ofrece una fuente de ingresos estable y la posibilidad de mantener a los jugadores comprometidos a largo plazo. Para los

jugadores, proporciona experiencias dinámicas y en constante cambio, lo que puede aumentar la satisfacción y la retención.

Sin embargo, este modelo también ha generado críticas. Algunos jugadores consideran que las microtransacciones pueden afectar la jugabilidad y crear desequilibrios, especialmente en juegos competitivos. Además, la necesidad de mantener servidores activos y actualizaciones constantes puede generar costos adicionales para los desarrolladores.

Los videojuegos como servicio han redefinido la industria del *gaming*, ofreciendo experiencias más interactivas y adaptativas. Aunque presentan desafíos, su éxito demuestra una tendencia hacia modelos de negocio más sostenibles y centrados en el usuario. A medida que la tecnología continúa avanzando, es probable que el modelo GaaS siga evolucionando, integrando nuevas formas de interacción y monetización.

Hoy los videojuegos son una industria híbrida: productos culturales, plataformas sociales y herramientas educativas. La convergencia con la nube, la analítica de datos y la monetización recurrente ha amplificado su impacto social y económico, tanto en la creación de empleo como en la generación de ingresos para creadores independientes, y ha potenciado fenómenos culturales transmediales. Al mismo tiempo emergen debates sobre sostenibilidad del modelo de negocio, bienestar de jugadores y regulación.

El paradigma GaaS describe juegos diseñados como servicios en curso: actualizaciones frecuentes, eventos en vivo, microtransacciones y economías internas. Este modelo ha permitido flujos de ingresos continuos y mayor retención, pero también plantea riesgos, por ejemplo: dependencia de la retención, presión sobre desarrolladores para producir contenido constante y tensiones con consumidores por prácticas de monetización.

Ludificación

Diversos estudios coinciden en señalar la amplitud y consolidación del fenómeno videolúdico. Aarseth (2007) destaca su carácter universal al afirmar que personas de prácticamente todas las edades y regiones participan en esta forma de ocio. En una línea similar, tanto AEVI (2020) como Newzoo (2022) subrayan que el videojuego forma parte integral de la cultura contemporánea, tanto en contextos occidentales como orientales.

Según datos de Newzoo (2022), la industria cuenta con aproximadamente 3.198 millones de jugadores activos y genera ingresos superiores a los de la música y el cine combinados, alcanzando 196.8 mil millones de dólares en 2022. Todo ello confirma que se trata de un fenómeno social plenamente asentado.

En el sentido contemporáneo, ludificar no es "hacer un juego" sino traducir características motivacionales del juego (retos, retroalimentación, progreso, recompensas simbólicas, narrativas) a una actividad no lúdica para influir en la conducta y la experiencia de la persona que participa. Hay tres componentes necesarios:

1. Mecánicas (puntos, insignias, tablas de clasificación),
2. Dinámicas (competencia, colaboración, azar, progresión), y
3. Estética o experiencia (narrativa, diseño visual, significado).

   Estos elementos trabajan en conjunto para producir *engagement*, es decir, un estado prolongado de atención y participación, que puede potenciar el aprendizaje y la retención (Prieto-Andreu et al., 2022).

La ludificación actúa sobre procesos psicológicos concretos: motivación intrínseca/extrínseca, autoeficacia, sensación de competencia y autonomía, y atención sostenida.

Las mecánicas de retroalimentación inmediata (por ejemplo, puntuaciones o *feedback* visual) facilitan el aprendizaje por ensayo-error y permiten ajustar la dificultad en tiempo real. Varios meta-análisis y revisiones españolas han señalado efectos positivos sobre motivación y rendimiento cuando la intervención está bien diseñada y alineada con objetivos pedagógicos.

Las categorías del juego y su importancia en la comprensión de los procesos lúdicos

El estudio del juego ha cobrado relevancia en las últimas décadas debido a la expansión de la cultura digital y, en particular, del videojuego. Comprender cómo se estructura la actividad lúdica es fundamental para analizar experiencias contemporáneas: desde videojuegos comerciales hasta entornos virtuales creados por usuarios, como Roblox o los mundos abiertos masivos.

Diversos teóricos han propuesto tipologías que ayudan a describir qué tipos de experiencias se generan, qué motiva a las personas a jugar y cuáles son los procesos involucrados en la acción lúdica. Este texto presenta algunas de las categorías más influyentes, provenientes de autores como Caillois, Juul, Yee, Sicart y Zagal, así como ejemplos actuales que ilustran su vigencia en el análisis del videojuego.

Las bases teóricas de la clasificación del juego

Uno de los aportes más influyentes es la clasificación de Roger Caillois (2001), quien propuso que los juegos pueden entenderse a través de cuatro principios fundamentales: agon (competencia), alea (azar), mimicry (simulación) e ilinx (vértigo). Esta tipología no solo permite describir juegos tradicionales, sino que también es aplicable a los videojuegos contemporáneos, que combinan y superponen estas dinámicas para crear experiencias complejas.

En el *agon*, el foco está en la competencia equilibrada. Los jugadores buscan demostrar habilidad en un sistema justo, un concepto que puede observarse en juegos como *League of Legends*, donde la estrategia y la destreza determinan el resultado. En contraste, la *alea* coloca al jugador en un escenario donde la suerte domina las decisiones, como ocurre con las *loot boxes* o con cartas aleatorias en títulos como *Hearthstone*. La *mimicry* se manifiesta en videojuegos basados en la representación y la ficción, como *The Sims*, donde el jugador interpreta roles y simula vidas alternativas. Finalmente, el *ilinx* busca inducir vértigo o desorientación, algo que se aprecia hoy en experiencias de realidad virtual o en secuencias de movimiento rápido que desafían la estabilidad perceptiva.

Aunque el marco de Caillois es clásico, sigue siendo relevante porque permite diferenciar dinámicas fundamentales en la experiencia del jugador. Además, evidencia cómo los videojuegos hibridan categorías: un título puede integrar competencia, azar y simulación simultáneamente, creando sistemas más complejos que los juegos tradicionales.

Los videojuegos como sistemas de reglas: Juul y las estructuras lúdicas

Jesper Juul (2005, 2010) ofrece otro enfoque centrado en las reglas, objetivos y estructuras formales del juego. Para él, los videojuegos se organizan como sistemas de metas y consecuencias negociadas. A partir de esto distingue entre juegos orientados a objetivos y juegos abiertos.

Los juegos orientados a metas tienen objetivos definidos que guían la progresión. *Hades* o *Super Mario Odyssey* son ejemplos claros: los jugadores avanzan mediante tareas específicas, enfrentan desafíos y alcanzan un final concreto. En estos juegos, los procesos del juego implican toma de decisiones, estrategias de progreso y retroalimentación constante.

Por otro lado, los juegos abiertos no imponen un final obligatorio, sino que promueven la creatividad y la exploración. *Minecraft* o *Los Sims 4* permiten al jugador construir sus propios objetivos, experimentar y modificar el entorno según sus intereses. Este tipo de estructura se alinea con experiencias más libres, donde la motivación principal no es terminar el juego, sino explorar sus posibilidades. Estos procesos lúdicos incluyen improvisación, creación, descubrimiento y negociación simbólica.

La distinción entre juegos cerrados y abiertos ayuda a comprender cómo ciertos videojuegos fomentan agencia creativa mientras que otros estructuran el desafío de manera más rígida.

Motivaciones del juego: el modelo de Yee (2016)

Nick Yee (2016) desarrolla un modelo basado en motivaciones del jugador, clasificando las experiencias lúdicas en tres grandes categorías: logro, social e inmersión. Aunque estas no

son “categorías de juego” en sentido formal, explican por qué los jugadores se involucran con determinadas experiencias y cómo se configuran sus procesos durante el juego.

- El logro implica motivaciones relacionadas con progreso, optimización o competencia. Los jugadores que buscan completar logros, subir de nivel o mejorar habilidades encajan en esta categoría. Juegos como *Genshin Impact* fomentan este tipo de procesos mediante sistemas de progresión, retos y recompensas escalonadas.
- Lo social se refiere a la participación en comunidades, la cooperación o la comunicación. MMORPG como *Final Fantasy XIV* o plataformas como *Roblox* funcionan como espacios sociales donde el juego es también un vehículo para construir relaciones. Aquí, los procesos incluyen negociación, colaboración y construcción de identidad social.
- La inmersión abarca motivaciones relacionadas con la narrativa, la exploración y la personalización. Títulos como *Baldur’s Gate 3* atraen a quienes buscan mundos ricos, historias profundas o la posibilidad de interpretar roles complejos.

El aporte de Yee permite entender que el juego no se vive solo desde la forma del diseño, sino también desde la subjetividad del jugador. Dos personas pueden jugar el mismo título, pero activar procesos distintos según sus motivaciones.

Categorías contemporáneas: juegos expresivos, procedimentales e interactivos

Autores contemporáneos como Sicart (2014) y Bogost (2016) proponen categorías de juego que atienden a los significados culturales y expresivos.

a) Juegos expresivos

Sicart (2014) sostiene que los juegos son objetos culturales que pueden transmitir ideas, emociones y posturas éticas. Bajo esta perspectiva, existen juegos diseñados para generar reflexión más que para competir o ganar. *Journey*, *Gris* o *Inside* son ejemplos de experiencias expresivas donde los procesos lúdicos se orientan hacia la interpretación y la sensibilidad estética.

b) Juegos procedimentales

Bogost (2016) introduce el concepto de "retórica procedimental", donde los juegos generan significado a través de sus reglas y procesos, no solo mediante narrativa. *Papers, Please* o *This War of Mine* utilizan mecánicas que obligan al jugador a tomar decisiones moralmente complejas. Aquí, los procesos del juego están directamente ligados a la comprensión de sistemas: burocracia, ética, conflicto.

c) Juegos centrados en interacción

Zagal, Mateas y Fernández-Vara (2019) proponen categorías según los tipos de interacción que definen la experiencia:

- Exploración: descubrir el mundo (*Breath of the Wild*).
- Solución de problemas: resolver puzzles (*Portal*, *The Witness*).
- Narración: seguir o construir historias (*Life is Strange*).

Esta aproximación permite comprender cómo cada tipo de interacción determina procesos cognitivos, emocionales y narrativos diferentes.

Hibridación y complejidad en el videojuego contemporáneo

Una característica clave de los videojuegos actuales es la combinación de múltiples categorías en una misma obra. Juegos como *Genshin Impact* integran agon (competencia), mimicry (rol), logro (progresión motivacional), narración e incluso exploración abierta. Este tipo de hibridación explica la riqueza de los procesos lúdicos contemporáneos y la dificultad de encasillar un videojuego en una sola categoría.

Además, la convergencia entre modelos narrativos, mecánicas, progresión y sistemas sociales ha ampliado la forma en que se entiende el juego. Muchos videojuegos ya no se limitan a una lógica competitiva o narrativa, sino que integran experiencias sociales, creativas y reflexivas.

Las categorías de juego propuestas por diversos autores permiten comprender mejor la complejidad del videojuego contemporáneo. Desde los principios fundamentales de Caillois hasta los modelos motivacionales de Yee, las estructuras formales de Juul o los enfoques expresivos de Sicart y Bogost, estas tipologías ofrecen herramientas para analizar cómo se construyen, viven y significan las experiencias lúdicas. En un contexto donde los videojuegos son espacios culturales, sociales y creativos, comprender las categorías y procesos del juego se vuelve indispensable para estudiar su impacto en la vida cotidiana y en la cultura digital.

Si tomamos las categorías de Caillois (agon, alea, mimicry y ilinx) y las cruzamos con las experiencias disponibles en Roblox, podemos mapear cómo la plataforma permite múltiples formas de juego:

1. Agon (competencia): Son juegos basados en habilidades, competitividad y desempeño.

En Roblox:

- *Obbys* (obstacle courses)
- Juegos PvP (Arsenal, BedWars)
- Carreras, retos cronometrados
- Juegos de estrategia o supervivencia

La plataforma promueve esta categoría porque hay rankings, puntos, botones de "wins", badges, estadísticas visibles, “streaks”. Esto conecta con ludificación basada en logros, competencia social y comparación.

2. Alea (azar): Juegos donde interviene la suerte o la incertidumbre.

En Roblox:

- Sistemas de *loot boxes*[6] (aunque limitados por políticas)
- Mecánicas aleatorias en simuladores (spawn de ítems, niveles aleatorios)
- Gachas dentro de juegos de mascotas (*Adopt Me!* tiene elementos de rareza)

Esta dimensión conecta con mecánicas de recompensa variable, que son típicas de la ludificación conductual (Sundar & Limperos, 2013).

3. Mimicry (simulación / rol): Juegos basados en ficción, roles y mundos imaginados.

[6] Las *loot boxes* o cajas de recompensa son un sistema de monetización en videojuegos mediante el cual los usuarios, a cambio de dinero real o moneda virtual, acceden a contenedores digitales que otorgan recompensas de manera aleatoria. Estas recompensas pueden incluir elementos de personalización, equipamiento o ventajas dentro del juego, y su obtención se basa en probabilidades predefinidas por el sistema.

En Roblox:

- *Roleplay games* (Brookhaven, Bloxburg)
- Experiencias narrativas
- Juegos sociales donde los usuarios representan identidades

Este componente dialoga con:

- Ludificación identitaria (avatares, personalización, estética)
- Participación creativa (Jenkins, prosumidores)
- Culturas participativas (Lammers & Marsh, 2018)

Roblox es uno de los entornos más fértiles de mimicry porque combina rol + construcción + socialización.

4. Ilinx (vértigo / desorientación): Experiencias basadas en sensaciones físicas o vértigo simbólico.

En Roblox:

- Juegos de caída libre (*Dropper*), velocidades extremas, físicas exageradas
- Juegos de *parkour* donde se provoca adrenalina o vértigo
- Experiencias de caos o mecánicas desorientadoras

Muchos *obbys* o "experiences" exageran física, velocidad o dislocación espacial, lo cual se traduce en una ludificación sensorial, es decir en un efecto físico al momento de jugar provocado por las gráficas.

Entornos digitales

Los entornos digitales contemporáneos combinan realidad virtual, realidad aumentada, mundos persistentes y plataformas UGC (user-generated content o contenido generado por el usuario). Esa mezcla posibilita experiencias inmersivas e interactivas donde la frontera entre juego, socialización y trabajo creativo se difumina.

Los entornos digitales se han consolidado como espacios centrales en la vida contemporánea. Lejos de ser simples extensiones tecnológicas, funcionan como escenarios sociales, culturales y económicos donde interactúan personas, algoritmos, objetos digitales y sistemas de comunicación. En la última década, la investigación académica ha profundizado en la manera en que estos espacios median la experiencia humana, facilitan actividades cotidianas y transforman prácticas culturales como el ocio, el trabajo, la educación y la socialización (Lomborg & Mortensen, 2020; Couldry & Mejias, 2019).

Un entorno digital puede entenderse como un espacio interactivo mediado por tecnologías donde se producen intercambios de información, prácticas culturales, acciones simbólicas y procesos de socialización (Scolari, 2018).

De igual forma, Scolari (2021) menciona que:

> Cuando se describe una experiencia interactiva en la red, no se pueden evitar las metáforas espaciales: «navegamos» en un sitio web o «visitamos» la página de un museo. Muchos usuarios de *Facebook* y otras redes sociales las consideran un «lugar» para conocer gente e intercambiar información de cualquier tipo. Lo mismo sucede en los videojuegos, donde los jugadores

> «manejan» un coche y «recorren» las calles de Los Santos en *Grand Theft Auto V*, o en los dispositivos inmersivos de realidad virtual y los vídeos interactivos a 360°. La metáfora de la interfaz como lugar o espacio es tan fuerte que es muy difícil evitar su uso en las conversaciones cotidianas. (p.27).

Por lo que podemos hablar de que estos espacios combinan infraestructura tecnológica, interfaces, algoritmos y actividades humanas, configurando de esta forma, experiencias híbridas que articulan lo físico y lo virtual. Desde la perspectiva de Lysloff (2020), los entornos digitales funcionan como ecosistemas sociotécnicos en los que interactúan usuarios, plataformas, normas, arquitecturas de datos y mediaciones algorítmicas, lo que evidencia que no se trata solo de espacios técnicos, sino de sistemas complejos moldeados por decisiones económicas, culturales y tecnológicas.

Una de de las características escenciales de estos entornos es la interactividad, entendida como la capacidad de permitir respuestas en tiempo real entre usuarios, contenidos y sistemas automatizados (Sundar y Limperos, 2013). En videojuegos y redes sociales, esta interactividad define la experiencia al posibilitar acciones, reacciones y modificaciones constantes.

A su vez, los entornos digitales son multimodales: integran texto, imagen, audio, animación, interfaces 3D o realidad aumentada, lo que amplía las posibilidades de expresión y participación mediante una combinación de códigos semióticos diversos (Lister et al., 2020).

Otra característica central es la conectividad, que permite relaciones e interacciones independientemente de la ubicación de los usuarios. Esta conectividad, mediada por

infraestructuras corporativas, condiciona la circulación de contenido y las dinámicas sociales (Van Dijck et al., 2018).

A esto se suma la persistencia, es decir, la conservación de huellas de interacción como historiales, perfiles o bases de datos; un fenómeno que posibilita continuidad, pero también introduce vigilancia, personalización algorítmica y mercantilización de la información (Baym, 2021).

Finalmente, la algoritmicidad desempeña un papel crucial: los algoritmos actúan como agentes invisibles que organizan la experiencia, determinan qué se muestra, cómo se recomienda y qué posibilidades tiene el usuario dentro del entorno (Bucher, 2018), como ocurre en YouTube o en la personalización de videojuegos como *Fortnite* o *Genshin Impact*.

Más allá de su dimensión técnica, los entornos digitales son también espacios sociales donde los usuarios negocian identidades, construyen comunidades y participan en prácticas culturales. La identidad digital puede entenderse como una forma de autopresentación o "galería" en la que los usuarios gestionan información mediante perfiles, avatares y publicaciones (Hogan, 2010).

En mundos virtuales como Roblox, esta presentación se articula a través de avatares que permiten experimentación identitaria más allá de las limitaciones físicas. En términos de comunidad, los entornos digitales facilitan la formación de redes distribuidas de apoyo, aprendizaje y participación afectiva, como ocurre en fandoms, comunidades de juego o grupos creativos (Lammers y Marsh, 2018). Además, estos espacios son escenarios de producción cultural donde los usuarios crean memes, narrativas, videos, mods y mundos virtuales, una dinámica ampliamente descrita por Scolari (2018).

La experiencia dentro de estos entornos puede entenderse desde dimensiones cognitiva, emocional y performativa (Lomborg & Mortensen, 2020). La dimensión cognitiva involucra procesos de atención, interpretación y toma de decisiones, evidentes en actividades como resolver problemas o navegar mundos abiertos. La dimensión emocional emerge de los diseños de interfaz, recompensas y estímulos audiovisuales que buscan generar respuestas afectivas específicas (Sundar y Limperos, 2013). La dimensión performativa, por su parte, se refiere a la acción: mover avatares, colaborar, crear contenido o negociar con otros usuarios. En plataformas como Roblox, esta performatividad es clave, pues la experiencia se construye a través de acciones coordinadas dentro del espacio compartido.

Los entornos digitales también son espacios económicos. La economía digital contemporánea se caracteriza por la extracción de datos y la vigilancia comercial (Zuboff, 2019), al mismo tiempo que incorpora modelos de monetización mediante microtransacciones, suscripciones o esquemas freemium (Nieborg & Poell, 2018). Videojuegos como *Fortnite*, *Genshin Impact* o *Roblox* operan con monedas virtuales, cosméticos y pases de temporada, construyendo economías internas donde los bienes digitales tienen tanto valor simbólico como comercial.

Finalmente, muchos de estos entornos se definen por su carácter prosumidor: los usuarios no solo consumen, sino que también producen contenido (Toffler, retomado por Jenkins, 2020). Plataformas como Roblox permiten programar, diseñar y modificar mundos sin requerir conocimientos avanzados, extendiendo las posibilidades creativas y fomentando la participación cultural.

En este sentido, los entornos digitales se consolidan como espacios donde convergen la creación, la interacción y la apropiación, configurando nuevas formas de experiencia y sociabilidad contemporánea.

Esta transformación implica una democratización de la producción cultural, pero también nuevos debates sobre propiedad intelectual, desigualdades y explotación laboral encubierta (Nieborg & Poell, 2018).

Los entornos digitales son ecosistemas sociotécnicos complejos que integran dimensiones tecnológicas, sociales, económicas y culturales. No son simples plataformas, sino escenarios que moldean prácticas identitarias, afectivas, creativas y de consumo. Comprender sus características: interactividad, multimodalidad, conectividad, persistencia y algoritmicidad, permite analizar cómo influyen en la experiencia de los usuarios y en la organización de la vida contemporánea. Asimismo, reconocerlos como espacios sociales y culturales abre la puerta para investigar cómo se generan comunidades, cómo se negocian identidades y cómo circula la información.

Durante estas últimas décadas, en las que hemos estado habitando dentro de las bondades, así como en las consecuencias que la posmodernidad nos ofrece, el surgimiento de los llamados entornos virtuales ha sido parte importante para la actividad y la interacción humana.

Un entorno virtual es un espacio digital simulado en el cual se puede interactuar, experimentar y explorar, similar a un entorno físico, por lo que se caracterizan primordialmente por su conectividad y virtualidad. Estos abarcan una gran variedad de plataformas y aplicaciones: algunos facilitan la comunicación, el entretenimiento, la

educación e incluso el comercio. Algunos ejemplos serían las redes sociales, los foros, las plataformas de trabajo remoto, las tiendas en línea y los videojuegos.

Podemos observar que existe una gran variedad de entornos virtuales, desde redes sociales hasta mundos virtuales inmersivos. Estos entornos están diseñados para emular, complementar y, en algunos casos en específico como los videojuegos o el metaverso, llegar a reemplazar los entornos físicos.

Antes de continuar, es necesario abordar los términos entorno y espacio. Si bien pueden ser intercambiables, para fines de esta investigación se usará el término "entorno digital", esto, debido al contexto en el que quiero enmarcar esta tesis.

Un entorno es el conjunto de condiciones y circunstancias que rodean a un individuo, un objeto, etc. Y afecta directamente su comportamiento, desarrollo o funcionamiento. Si lo buscamos en un diccionario, se define como "el ambiente que rodea". De esta forma, podemos hablar de entornos físicos, sociales, culturales o económicos, y para nuestro interés, digitales.

Por otra parte, un espacio es una extensión física, la cual puede ser ocupada por objetos o puede ser medida. Puede referirse tanto a un lugar físico, como una habitación, una ciudad o un lugar en específico, así como un espacio de trabajo, un espacio social, o un espacio emocional. Así que, un entorno digital es la conceptualización de un espacio físico dentro de la red, en donde la interacción es a través de la inmersión y donde se imita o en algunos casos, reemplaza la realidad física.

Libertad en los entornos virtuales

La libertad en los entornos virtuales puede variar considerablemente dependiendo del contexto y la plataforma específica. En algunos entornos virtuales, como los videojuegos de mundo abierto o los mundos virtuales en línea, los usuarios pueden disfrutar de una gran libertad para explorar, interactuar y crear dentro del espacio digital. Pueden elegir cómo interactuar con otros usuarios, explorar entornos virtuales, personalizar avatares y participar en una variedad de actividades, desde la socialización hasta la creación de contenido.

Sin embargo, esta libertad a menudo está sujeta a ciertas reglas y limitaciones impuestas por los desarrolladores del juego o los administradores de la plataforma. Por ejemplo, puede haber reglas sobre el comportamiento aceptable, restricciones de acceso a ciertas áreas del mundo virtual o limitaciones en la creación de contenido. Además, en algunos entornos virtuales, como las redes sociales, la libertad de expresión puede estar sujeta a políticas de moderación y regulaciones específicas de la plataforma.

La libertad en los entornos virtuales puede ser bastante amplia, lo que permite a los usuarios explorar y expresarse de diversas maneras. Sin embargo, esta libertad también puede estar restringida por consideraciones de seguridad, normas comunitarias y políticas de la plataforma.

Una nueva realidad inmersiva e interactiva

Un gran punto a favor que nos ofrece el Internet y los entornos virtuales es su capacidad de trascender las barreras geográficas. Es así como distintas personas de todas partes del mundo pueden reunirse en estos entornos, en donde conviven, comparten, trabajan y colaboran en

tiempo real. Las redes sociales les han permitido a los usuarios formar parte de esta nueva realidad, en donde la distancia física ya no es un impedimento.

Esta nueva dinámica entre los usuarios y la red ha sido revolucionaria en todos los ámbitos. Las herramientas de videoconferencia y las plataformas de colaboración en línea han hecho posible la creación de oficinas y aulas virtuales, donde la flexibilidad de horarios y la accesibilidad para todos los usuarios son algunos de sus máximos puntos a favor. Este cambio ha revolucionado la manera de trabajar y de aprender, sin embargo, también ha planteado nuevas cuestiones sobre la ética, la privacidad y la seguridad en el ciberespacio.

La economía, esta también crece en estos entornos. Las tiendas en línea han cambiado la manera en la que se hacen transacciones. Amazon o Mercado Libre, por mencionar algunos, han creado grandes mercados globales donde los usuarios pueden comprar y vender productos, pero, así como se habla de este cambio de paradigma, también se ponen sobre la mesa las discusiones sobre la propiedad, derechos de autor, el valor de las mercancías y la ética de consumo en el mundo digital.

La privacidad siempre es un tema de preocupación, ya que cuando las empresas y los gobiernos recopilan y usan datos personales, pueden violar los derechos de las personas. Además, la seguridad en línea es fundamental para proteger a los usuarios de amenazas como el fraude, el robo de identidad y los ataques cibernéticos.

Es innegable que los entornos digitales forman parte de la evolución de nuestra vida cotidiana, sirviendo, así como una especie de extensión de nuestra propia realidad que se traslada al ciberespacio. A medida que la tecnología continúe avanzando, estos entornos se volverán aún más imprescindibles en nuestras vidas, lo que nos llevará a hablar tanto de

nuevas oportunidades como de futuros desafíos. Es importante aprender a gestionar estos entornos, ya que debido a su desarrollo tecnológico vinculado a acciones cotidianas están encaminados a que determinar en gran medida la naturaleza de nuestras interacciones sociales, culturales, económicas, educativas y un largo etcétera.

En el universo físico, palpamos la realidad tal como nos llega, sin intermediarios tecnológicos, pero dentro del universo digital, hay una serie de niveles de realidad. Con esto me refiero a que hay diferentes grados de inmersión y fidelidad dentro de las representaciones que existen en los entornos digitales en relación con el mundo real. Los principales niveles de realidad serían[7]:

- La realidad aumentada (RA) fusiona la realidad con lo digital, superponiendo imágenes o datos sobre nuestro entorno tangible. A través de dispositivos como smartphones, tablets o gafas especiales, podemos interactuar con ambos mundos simultáneamente.
- La realidad mixta (RM) ancla objetos digitales interactivos en nuestro mundo físico, permitiendo que interactúen con él en tiempo real. A diferencia de la RA, en la RM, los objetos virtuales pueden comportarse como reales, fusionándose con elementos físicos.
- La realidad virtual (RV) nos transporta a mundos digitales que simulan la presencia en lugares reales o imaginarios. Equipados con cascos de RV y controladores, podemos explorar e interactuar con este entorno de forma inmersiva.

[7] Recuperado de https://www.xataka.com/basics/diferencias-entre-realidad-aumentada-realidad-virtual-y-realidad-mixta el 30 de mayo de 2024.

- La realidad extendida (XR) abarca todas las formas de realidad, desde la RA y la RM hasta la RV. Es el paraguas que engloba la amalgama de experiencias que entrelazan lo físico con lo digital.

Los entornos virtuales no inmersivos se experimentan a través de pantallas de computadora o dispositivos móviles, sin sentirnos "dentro" del mundo digital. Aquí se incluyen los videojuegos y simulaciones que prescinden de cascos de RV.

Estos niveles de realidad permiten diversas aplicaciones y experiencias, desde la superposición de información en el mundo real hasta la inmersión total en entornos virtuales, ofreciendo múltiples posibilidades para entretenimiento, educación, formación, trabajo y más.

Plataforma Roblox

Roblox es una plataforma de juegos en línea y un sistema de creación de juegos que permite a los usuarios diseñar sus propios juegos y experimentar con juegos creados por otros. Está disponible en varias plataformas, incluyendo PC, Mac, iOS, Android y Xbox. Esto permite a los jugadores acceder a la plataforma desde una variedad de dispositivos.

Roblox ofrece una amplia variedad de juegos creados por la comunidad. Estos juegos pueden incluir aventuras, simuladores, juegos de rol, competiciones y mucho más. La plataforma abarca una amplia gama de géneros y estilos de juegos debido a la creatividad y diversidad de los desarrolladores. Es también una plataforma social donde los jugadores pueden interactuar en línea. Pueden unirse a amigos, unirse a grupos, chatear y trabajar juntos en proyectos o juegos. También organiza eventos especiales y actualizaciones para mantener a la comunidad comprometida y ofrecer nuevas experiencias.

Al enfocarse en la interacción social y la creación colaborativa, los usuarios pueden unirse a grupos, colaborar en proyectos y participar en eventos sociales, mejorando así la interacción y la inmersión dentro de los espacios virtuales que ofrece Roblox.

Se puede interactuar dentro del juego mediante la creación de otros juegos, Roblox Studio es la herramienta de desarrollo que permite a los usuarios crear sus propios juegos. Utiliza un lenguaje de programación llamado Lua para la creación de scripts. Los usuarios pueden usar modelos y recursos preexistentes o crear los suyos para construir mundos únicos. También ha implementado programas educativos para fomentar el aprendizaje y la creatividad entre los usuarios más jóvenes. Ofrece recursos y herramientas educativas.

Por otra parte, Roblox tiene su propia moneda virtual llamada Robux, que se puede comprar con dinero real. Los Robux se utilizan para comprar artículos virtuales en la plataforma, como accesorios para personajes o mejoras en los juegos.

Poniendo especial interés en esta característica de Roblox, Walter Benjamin (1972) menciona que la posesión es la relación más profunda que se puede tener con las cosas. En este sentido, resulta relevante reflexionar sobre las formas en que los usuarios construyen vínculos simbólicos y experiencias de apropiación dentro de los entornos digitales.

Roblox ha ganado popularidad por su enfoque único en la creación de contenido generado por usuarios y la diversidad de experiencias que ofrece a sus jugadores, donde la comunidad activa de desarrolladores y jugadores ha contribuido al éxito continuo de la plataforma, alcanzando más de 111 millones de usuarios activos diarios durante 2025 (Roblox Corporation, 2025).

Han (2021) habla sobre el capitalismo de la información, donde el proceso de la comunidad al pasar a ser la mercancía, esta pierde su estatus de comunidad. Por lo que surge la inquietud sobre sí realmente las comunidades que se forman en Roblox, y en cualquier otro entorno virutal, son realmente comunidades sólidas donde se puedan formar y consolidar vínculos y afectos, tanto dentro del entorno virtual como fuera de este.

La manera que tienen los usuarios de comunicarse dentro de la plataforma es mediante chat que se habilita cada que se entra a un juego. Este chat es público, por lo que cualquier persona que esté conectada en ese juego / servidor puede escribir y leer los mensajes. También cada jugador puede habilitar su micrófono y hablar de manera libre, el audio se vuelve más claro cada que el usuario se acerque a otro y si se alejan, el audio se vuelve cada vez más lejano. Esta cuestión es importante para la inmersión, porque funciona exactamente igual que en el mundo material, entre más cerca estén los unos con los otros, las voces se escucharán claras, mientras más se alejen, las voces se difuminan con la distancia.

A partir de las opciones de comunicación que ofrece la plataforma, es posible señalar que Roblox facilita el establecimiento de interacciones entre usuarios, ya sea con fines recreativos, de socialización o de coordinación para avanzar dentro del juego mediante estrategias compartidas. No obstante, esta potencialidad debe analizarse más allá de su formulación ideal, ya que, en la práctica, los usuarios no tienen control sobre el tipo de personas con las que interactúan dentro del entorno digital.

Considerando que la presente investigación toma como referencia a dos generaciones—centennials y millennials—, resulta pertinente reconocer la coexistencia de distintos rangos etarios dentro de la plataforma. Esto implica que usuarios adolescentes pueden interactuar

con adultos, lo cual introduce una dimensión relevante en el análisis de la socialización mediada. En este sentido, se abre una línea de problematización en torno a las condiciones, implicaciones y límites de estas interacciones, particularmente en un entorno cuya audiencia predominante está conformada por infancias y adolescentes.

A partir de ello, resulta relevante analizar de qué manera la diferencia de edad influye en la disposición a interactuar con otros usuarios, así como las formas en que esta es un obstáculo o un factor que incentive la comunicación dentro del entorno digital. Estos elementos permiten complejizar el análisis de la experiencia de habitar la plataforma, al incorporar no solo las dinámicas de interacción, sino también las tensiones y riesgos asociados a la diversidad de sus usuarios.

Desde una primera mirada es imposible saberlo todo del otro en estos entornos. Es gracias al avatar y sus representaciones personales las que permiten un primer acercamiento hacia el resto de los usuarios, por lo que aquí es cuando se da el salto hacia la imagen y la importancia de esta para crear y entablar vínculos con los demás usuarios.

Avatar y representaciones personales

En Roblox, los avatares personales de los usuarios no buscan ser fieles representaciones de la realidad. Al tener una estética base parecida a Lego, el juego nos remite a que es contenido totalmente dirigido al público infantil. Pero es entonces que aquí nos damos cuenta de la importancia de la personalización de los avatares dentro de los entornos virtuales.

Es gracias al poder que tiene la personalización que se logra una diferencia entre el interés o el total desinterés de los usuarios por un producto. Al permitir la personalización se abren un

sinfín de opciones y posibilidades de representación. Sobre todo en Roblox, que entra el capital, al momento de pagar, de obtener recursos monetarios dentro de la plataforma, eso otorga el poder de acceder a un nivel más en cuanto la personalización, donde el avatar base puede ser modificado y derivar en avatares antropomorfos, deformes o incluso con estética monstruosa (dentro de la línea estética y de las preferencias de diseño que ofrece la misma plataforma), todo depende del gusto de los usuarios y la imagen que quieran proyectar de ellos dentro de este entorno digital.

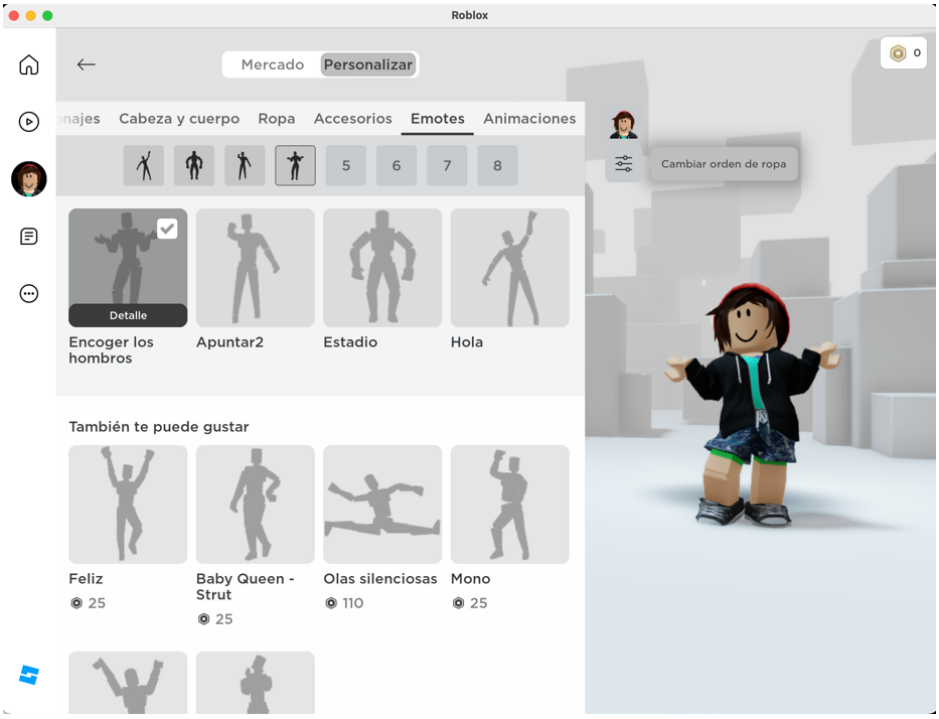


Fig. 2 Personalización de avatar dentro de la interfaz de Roblox

Habitar un entorno digital significa que una parte de ti, usuario, estará conviviendo no solamente con sus pares dentro de dichos entornos, si no que también lo hará con la interfaz gráfica de usuario y con los datos que no podemos ver de manera directa.

Los entornos digitales ofrecen la posibilidad de poder ser quien tú quieras ser dentro de ellos, lo que abre la probabilidad de que un solo usuario tenga diferentes representaciones de su persona. El avatar pasa a ser una suerte de signo personal, con el cual se va a navegar, o habitar, dependiendo de la atracción que sienta el usuario por el entorno digital.

Breve historia de Roblox

Fue fundada como plataforma en la década de 2000 y, tras iteraciones técnicas y de comunidad, se consolidó como un entorno que facilita la creación y publicación de experiencias interactivas por parte de los usuarios. En los últimos años, Roblox ha escalado su infraestructura para soportar millones de creadores y usuarios simultáneos, además de consolidar mecanismos económicosbasados en moneda virtual y reparto de ingresos para creadores (Roblox, 2024). De igual manera, investigaciones recientes analizan a la plataforma como un caso representativo de contenido generado por usuarios (UGC[8]), destacando las dinámicas de creación, participación e interacción que emergen dentro de su ecosistema digital (Zhang et al., 2024).

El ecosistema ha pasado de juegos sencillos creados por *hobbyistas* a experiencias complejas con eventos en vivo, colaboraciones con marcas y herramientas de desarrollo profesionalizadas. La plataforma ha añadido funcionalidades para monetización, análisis de datos y gestión de comunidades, lo que ha transformado la naturaleza de la creación: muchos desarrolladores operan ahora como micro-empresas digitales.

[8] *User-Generated Content* o Contenido Generado por el Usuario, es cualquier formato de contenido generado orgánicamente por los usuarios en lugar de las marcas u empresas.

La accesibilidad multiplataforma y la orientación hacia audiencias jóvenes han sido factores clave. Además, colaboraciones con marcas y eventos virtuales han potenciado su visibilidad cultural.

Roblox ofrece herramientas (editores, *scripting*, *assets*) que permiten a usuarios no tradicionales producir juegos y mundos interactivos. Esta libertad creativa fomenta la innovación y la diversificación de contenidos, aunque también requiere marcos de moderación y salvaguardas.

La plataforma actúa simultáneamente como motor de juego, *marketplace* y red social. El paquete integrado reduce la fricción para pasar de la idea al producto publicable; esto democratiza el desarrollo, pero genera dependencia de la plataforma (*lock-in*) y presiones competitivas entre creadores.

La Robux articula la economía interna: compras de avatar, pases de juego y pagos a creadores (canjeables por dinero real según políticas de la plataforma). La gestión de precios, regionalización y herramientas de optimización (introducidas por Roblox) han influido en las estrategias de monetización y equidad económica entre regiones. La literatura económica y los informes corporativos recientes ofrecen estimaciones del impacto financiero de la plataforma.

Dentro de Roblox conviven cientos de géneros y tipologías de videojuegos: minijuegos sociales, simuladores, aventuras narrativas, juegos educativos y experiencias comerciales (*showrooms*, conciertos). Las comunidades en Roblox organizan colaboraciones, economías internas y culturas emergentes. La gestión comunitaria (moderación, reportes, normas) es un desafío central para la sostenibilidad social de la plataforma. Investigaciones etnográficas y

estudios cuantitativos recientes muestran prácticas de autoproducción cultural y también vulnerabilidades sociales.

La personalización constituye un elemento central en la experiencia del usuario dentro de las plataformas digitales y videojuegos contemporáneos (Turkle, 2017; Sicart, 2014), y para fines analíticos, puede comprendese en tres niveles:

1. Los avatares funcionan como identidad digital y vehículo de expresión social; mercados de avatar y cosméticos dominan gran parte de la microeconomía de la plataforma. Las investigaciones observan cómo la identidad visual influye en interacciones y consumo.
2. Los objetos (equipos, *skins*, accesorios) son tanto utilitarios como simbólicos; su rareza y diseño estructuran prácticas de estatus y coleccionismo. La economía de objetos implica gestión de precios y control de oferta por parte de los creadores.
3. Los mundos personalizados permiten narrativas compartidas y proyectos colaborativos; funcionan como micro-ecosistemas con reglas sociales y económicas propias. La persistencia de algunos mundos crea comunidades estables y prácticas culturales especiales.

Roblox ejemplifica tendencias clave: democratización de la creación por medio de UGC, economías internas basadas en moneda virtual, y la fusión de juego, socialidad y *marketing*. Estas transformaciones generan oportunidades (creatividad, empleo, educación) y riesgos (monetización agresiva, privacidad, gobernanza).

Capítulo 2

Introducción

Este capítulo tiene como objetivo establecer el marco teórico–conceptual que sustenta el análisis de la experiencia digital en Roblox. Para ello, se articulan distintas perspectivas que permiten comprender este entorno no solo como un espacio de entretenimiento, sino como un lugar donde convergen prácticas narrativas, procesos de interacción y formas de construcción de sentido.

En primer lugar, se aborda el concepto de narrativa. A partir de su definición, evolución y tipologías, se sientan las bases para comprender cómo los sujetos construyen relatos en distintos contextos, incluyendo los digitales. En este sentido, se profundiza en las narrativas digitales, destacando sus características particulares, como la interactividad, la participación del usuario y el papel de las plataformas en la configuración de estas experiencias.

Posteriormente, se introduce el concepto de habitar digital, eje central de la investigación, desde una perspectiva que trasciende la ocupación funcional del espacio para situarse en el ámbito de la experiencia vivida. Este apartado incorpora elementos como la relación entre usuario y entorno, así como la noción de liminalidad, entendida como un estado intermedio que permite comprender la transición entre lo físico y lo virtual, y el papel del juego como forma de apropiación del espacio digital.

Finalmente, se abordan los imaginarios digitales y su vínculo con la liminalidad en Roblox, con el fin de analizar cómo se construyen representaciones colectivas en torno a los mundos virtuales y cómo estas influyen en la manera en que los usuarios experimentan, interpretan y habitan la plataforma.

En conjunto, este capítulo proporciona las bases conceptuales necesarias para analizar la experiencia de los usuarios desde una perspectiva integral, articulando narrativa, interacción y sentido en el contexto de los entornos digitales contemporáneos.

Narrativas

La narrativa está fuertemente arraigada a los procesos cognitivos del ser humano y ha formado parte de la humanidad desde sus inicios, desarrollándose junto a ella a través de diferentes épocas y culturas. Fisher (1987) plantea que lo seres humanos son contadores e intérpretes de historias. Por lo que se puede comprender nuestra propia vida y los sucesos que la rodean de una forma narrativa.

En estas últimas décadas, la manera en la que la comunicación ha ido cambiando es gracias a la adaptación constante de los medios y esto ha abierto el panorama a nuevas posibilidades narrativas. El surgimiento de las narrativas digitales en el panorama contemporáneo de Internet ha propiciado un entorno donde la interactividad, el hipermedia, la transmedia, la conectividad y la virtualidad conviven en "un solo lugar". Gracias a esto, han surgido diversas e innovadoras formas de expresión, formatos y plataformas que abarcan desde la literatura hasta los videojuegos, ficciones interactivas, laboratorios audiovisuales, la museística digital, YouTube, TikTok, entre otros (Sánchez, 2020). Este abanico de opciones refleja la diversidad y la riqueza creativa que caracteriza al ámbito de las narrativas digitales en la actualidad.

La narrativa como concepto, ha permanecido ligada a su genealogía literaria, principalmente a través de su vinculación como género al cuento y la novela. Desde la teoría narrativa,

Genette (1966) establece que el análisis de la historia se centra en el que (los acontecimientos y sus motivos) y las interconexiones que se establecen entre ellos. Mientras que el análisis del discurso focaliza su atención sobre su construcción.

Mientras que durante siglos las estructuras narrativas de la humanidad han sido análogas, por llamarlas así para hacer una comparativa con lo digital, y en donde nuestra propia existencia se rige por la línea del tiempo en donde: se nace, nos desarrollamos y finalmente, morimos, en las narrativas digitales la estructura es completamente distinta, ya que, en esta, el usuario decide su propio rumbo mediante la navegación y los datos guardados.

Por ejemplo, Manovich (2020) al hacer un análisis sobre *Instagram,* una de las redes sociales más populares a nivel global, establece que:

> Igual que en otros dominios culturales, las preferencias y elecciones estéticas hechas por todos los usuarios de Instagram "–elección" aquí significa no sólo lo que una persona publica, sino a qué fotos da "like" y a quién sigue en Instagram– pueden servir para legitimar su estatus social y económico. (p.27)

La interfaz gráfica del usuario permite adulterar el tiempo y la temporalidad de las narrativas: el tiempo se traduce en un espacio bidimensional, donde se puede manejar, analizar y manipular con más facilidad.

La narrativa virtual es la forma de contar historias dentro de los entornos digitales, como los mundos virtuales, los videojuegos inmersivos y la realidad virtual. Dentro de estos entornos, los usuarios pueden experimentar historias de manera interactiva, donde sus acciones y decisiones pueden influir en el desarrollo de la trama. Esta forma de contar historias está en

constante evolución con los avances tecnológicos que permiten cada vez una mayor inmersión y complejidad en las experiencias digitales.

La narrativa del usuario

Bajo este contexto, la narrativa digital de los usuarios se refiere a la forma en la que las personas construyen, comparten y participan en historias, todo esto dentro del entorno digital. Hay una amplia gama de actividades en las que se puede participar, algunos ejemplos son: la creación y difusión de videos en *TikTok* o en *YouTube*, la publicación en las diversas redes sociales, la generación de contenido para blogs o plataformas de imágenes como *Tumblr* y *Pinterest*, la integración en comunidades en línea, la participación activa y social en videojuegos y específicamente para esta investigación: involucrarse en los videojuegos como servicio.

Todos los ejemplos anteriores comparten algunas características. Siendo una de las más notorias la multimedialidad, que se entiende en el contexto digital como la utilidad en conjunto de diversos recursos de información, como el texto, sonido, imagen fija y animada, en un mismo ambiente, de manera separada o compuesta (Guallar y Abadal, 2009), lo que enriquece las narrativas de los usuarios y les permite transmitir mensajes de manera más efectiva.

También comparten la interactividad y la colectividad, esto mediante los comentarios, las respuestas, votaciones o contribuciones que se pueden realizar en las plataformas. Esto invita a que la participación sea activa y las historias se puedan compartir y co-crear por comunidades en línea, permitiendo una diversidad de perspectivas y voces en las narrativas.

De igual manera, mediante la personalización, los usuarios pueden adaptar sus historias o sus interacciones entre las plataformas, lo que permite una mayor relevancia y conexión emocional con sus propias narrativas y con las del resto de los usuarios.

Tomemos como ejemplo el evento de Reddit Place (r/Place[9]) que tuvo lugar en abril de 2022. Reddit Place es un experimento social que consta de una plataforma en línea donde los usuarios pueden colaborar para crear un lienzo digital. Cada usuario puede colocar un píxel del color que quiera en cualquier lugar del lienzo cada 5 minutos. El evento tiene una duración de 72 horas y les permite a los usuarios crear, colaborar, competir y formar grupos y alianzas para diseñar imágenes y patrones en el lienzo. Al final del evento, se pueden ver diseños complejos, desde logos de marcas, personajes de la cultura pop, memes populares e iconografía típica de distintos países. El primer evento fue en 2017, seguido del de 2022 y hubo otro en 2023. Se espera que se realicen más a futuro.

Reddit Place mostró cómo la comunidad en línea puede trabajar juntos para crear algo grande, convirtiéndose rápidamente en un fenómeno viral. Especialmente en el evento de 2022, tuvo un mayor impacto debido a su transmisión en vivo a través de Twitch[10], lo que atrajo a una audiencia más amplia y permitió que incluso aquellos que no participaban pudieran observar en tiempo real lo que sucedía en el lienzo. Esta transmisión en vivo amplió las conversaciones y perspectivas generadas por el evento. Después de que terminó el experimento, el lienzo creado se conservó como un testimonio visual de la colaboración global en línea.

[9] Reddit es una plataforma en línea donde los usuarios pueden compartir contenido, participar en discusiones y votar. Es una colección masiva de foros en línea, donde las comunidades se organizan en "subreddits". R/Place es un "subreddit".

[10] Twitch es una plataforma en línea donde los usuarios pueden transmitir en vivo y ver contenido relacionado con videojuegos, entretenimiento, deportes electrónicos y más. Es conocida por su enfoque en la transmisión en vivo de partidas de videojuegos, así como por su comunidad activa y sus funciones interactivas, como el chat en vivo.



Fig. 3 - Fragmento del lienzo que se creó durante el evento Reddit Place de abril de 2022.

La narrativa digital es esencial en la experiencia en línea de muchas personas, moldeando la forma en que se percibe el mundo y se hacen las conexiones entre usuarios en la cultura digital. Este medio no solo facilita la expresión personal y la construcción de identidad, sino que también promueve la creación de comunidades y ejerce una influencia significativa en la sociedad actual.

El concepto de habitar: de la ocupación del espacio a la experiencia significativa

El concepto de *habitar* ha sido tradicionalmente vinculado a la arquitectura y la geografía, donde se asocia con la ocupación y uso de espacios físicos. No obstante, esta noción se ha ampliado hacia dimensiones simbólicas, permitiendo su aplicación en contextos no materiales.

Particularmente, Martin Heidegger (1951/2002) propone una comprensión que trasciende la mera ocupación física del espacio al afirmar que “habitar es la manera en que los mortales

son en la tierra" (p. 21), subrayando que el habitar constituye una forma fundamental de existencia. Desde esta perspectiva, habitar no se reduce a residir en un lugar, sino que implica una relación significativa entre el sujeto y su entorno, mediada por prácticas, significados y formas de cuidado.

Heidegger enfatiza que la manera en que los seres humanos son en el mundo se expresa precisamente a través del habitar, lo que permite comprenderlo como una experiencia ontológica antes que meramente espacial.

Esta concepción resulta especialmente relevante para el análisis de entornos digitales, ya que permite cuestionar la idea de que el habitar está condicionado exclusivamente por la materialidad. Si habitar refiere a una forma de *ser en el mundo*, entonces es posible extender esta noción a espacios no físicos en los que los sujetos desarrollan experiencias significativas. En este sentido, plataformas como Roblox pueden ser entendidas como espacios donde los usuarios no solo interactúan, sino que habitan, en tanto establecen relaciones, construyen sentido y despliegan formas de existencia mediadas tecnológicamente.

Así, esta noción del habitar proporciona un fundamento teórico para conceptualizar la experiencia digital más allá de su dimensión instrumental, permitiendo abordarla como una forma contemporánea de *estar en el mundo*. Esta aproximación se articula con el enfoque fenomenológico de la investigación, al situar la experiencia vivida como eje central del análisis y reconocer que los entornos digitales forman parte del mundo de vida de los sujetos.

Habitar implica más que estar en un lugar: supone establecer una relación significativa con un espacio a través de la práctica, la repetición y la apropiación. En este sentido, un espacio es habitado cuando los sujetos, y para este contexto específico, cuando son los usuarios

quienes: desarrollan prácticas recurrentes en él, construyen vínculos con otros, y le atribuyen significados.

Por otra parte, autores recientes han propuesto la figura del habitante digital, entendida como aquel sujeto que no solo utiliza plataformas, sino que las incorpora a su vida cotidiana como espacios de acción, interacción e identidad (De Molina & Valero, 2020). Esta conceptualización resulta clave para el análisis de Roblox, ya que permite superar la visión instrumental del uso tecnológico y reconocer la dimensión vivencial de la experiencia digital.

Desde esta perspectiva, el habitar no depende de la materialidad del espacio, sino de la intensidad y continuidad de la experiencia. En consecuencia, los entornos digitales pueden ser considerados espacios habitables en la medida en que posibilitan prácticas sostenidas, relaciones intersubjetivas y procesos de significación.

Para ejemplificar, nuestra cotidianidad es reflejo de nuestra vida en redes y viceversa. Diariamente nos conectamos a Internet para realizar distintas actividades y da la sensación de que estamos inmersos en nuestros dispositivos (sobre todo móviles) cada vez más tiempo.

El mundo digital se encuentra cada vez más inmerso en la vida cotidiana, al grado de convertirse, para algunos usuarios, en su principal forma de convivencia, socialización e intercambio con otros. En este contexto, el habitar digital se construye a través del lenguaje las dinámicas de interacción y las prácticas que emergen dentro de estos entornos. No obstante, gran parte de las acciones realizadas por los usuarios se desarrollan a través de estructuras previamente diseñadas para dichas plataformas. Aunque es posible personalizar perfiles, modificar imágenes, compartir contenidos o seleccionar determinadas configuraciones, estas prácticas continúan mediadas por las herramientas, interfaces y límites

establecidos por cada aplicación, programa o sitio web. Habitamos la red en la medida que la interfaz lo permita, de igual manera, este habitar genera narrativas personales y colectivas con las que se fortalecen las interacciones interpersonales y tecnológicas entre los usuarios.

En todo caso, los algoritmos (los cuales son desconocidos para la gran mayoría de los usuarios) y el lenguaje matemático que los forman, construyen el mundo digital: controlan cada una de nuestras acciones en el mundo digital. Este lenguaje representa una primera forma de elusión pues, aunque su desconocimiento nos permita navegar no nos permite crear por más que algunas aplicaciones nos generen la ilusión de ello.

Los seres humanos se caracterizan por su capacidad de transformar y adaptar el entorno que habitan. A lo largo de la historia, las personas han construido y modificado sus espacios en fucnión de sus necesidades, prácticas y formas de vida. Esta relación entre la construcción y el habitar va más allá de algo físico, ya que también constituye una expresión de la experiencia, la identidad y la manera en que los sujetos se relacionan con el mundo.

Habitar el mundo físico significa moldear la cultura, las interacciones sociales y las formas de vida. Se construye porque se habita, no al revés. Chaverry (2016) habla sobre el habitar digital, donde es ya una nueva forma de pensar la realidad, en donde presenciamos el nacimiento de un nuevo mundo junto con todo lo que esto implica.

En este nuevo mundo digital, el proceso de habitar se ha vuelto significativamente diferente de nuestras experiencias pasadas. La rápida evolución tecnológica y los cambios en la forma en que nos relacionamos y trabajamos han transformado radicalmente la forma en que habitamos nuestros entornos físico y digital. Nuestro modo de vida, nuestras relaciones y

nuestras experiencias son ahora moldeadas por una interconexión global sin precedentes, que presenta desafíos y oportunidades únicas para nuestra especie.

Habitar lo digital:

a) Roblox como espacio de socialización mediada

Las aproximaciones contemporáneas a la cultura digital han problematizado de manera crítica la dicotomía entre lo "real" y lo "artificial", particularmente en el análisis de entornos virtuales interactivos.

Considerar plataformas como Roblox como espacios "no reales" o carentes de socialidad implica sostener una concepción reduccionista de lo social, anclada exclusivamente en la co-presencia física. Sin embargo, la investigación reciente en comunicación digital y estudios sociotécnicos ha mostrado que las plataformas no son meros canales, sino infraestructuras de interacción social donde se configuran prácticas, normas y relaciones (Cerbino & Angulo, 2020).

En este sentido, lo digital no debe entenderse como opuesto a lo social, sino como una de sus modalidades contemporáneas. La socialización mediada por tecnologías implica procesos de interacción en los que intervienen interfaces, algoritmos, avatares y sistemas de comunicación, pero que no por ello pierden su carácter significativo. Por el contrario, estas mediaciones reconfiguran la manera en que los sujetos se encuentran, se expresan y se reconocen mutuamente.

Desde esta perspectiva, la pregunta relevante no es si Roblox constituye un espacio social legítimo, sino cómo se producen en él formas específicas de experiencia social. Este enfoque centra la investigación en la experiencia vivida. De esta forma, se analizan las características de la experiencia digital y su influencia en la participación de los usuarios.

Para abordar en la comprensión del habitar digital al situar la experiencia en el centro del análisis se propone el enfoque fenomenológico. Desde esta perspectiva, el espacio no es una entidad objetiva independiente del sujeto, sino una realidad vivida, constituida a través de la percepción, la interacción y el sentido.

El concepto de *mundo de vida* (Lebenswelt) resulta particularmente útil para este análisis, ya que refiere al conjunto de experiencias cotidianas que estructuran la realidad del sujeto.

Este concepto desarrollado por Edmund Husserl refiere al ámbito de la experiencia cotidiana tal como es vivida y percibida por los sujetos antes de cualquier formalización teórica. Se trata del mundo inmediato, familiar y significativo en el que se desenvuelve la vida diaria, construido a partir de prácticas, interacciones y sentidos compartidos. Desde esta perspectiva, el *Lebenswelt* no es un espacio meramente físico, sino una realidad vivida que incluye tanto dimensiones materiales como simbólicas. En el contexto contemporáneo, este mundo de la vida se extiende a entornos digitales, donde las experiencias mediadas por tecnologías forman parte integral de la cotidianidad de los sujetos, permitiendo comprender plataformas como Roblox como espacios que también configuran y estructuran la experiencia vivida.

Actualmente, estas experiencias incluyen de manera creciente interacciones mediadas por tecnologías digitales. Por ello, los entornos virtuales pueden entenderse como extensiones del mundo de vida, donde se desarrollan formas de presencia, interacción y significado.

En el caso de Roblox, la experiencia del usuario no se limita a la observación pasiva, sino que implica participación activa en mundos compartidos, donde se generan dinámicas de copresencia mediada. La interacción a través de avatares, la comunicación en tiempo real y

la participación en actividades colectivas producen una sensación de estar con otros que resulta fundamental para la constitución de lo social.

Desde esta perspectiva, las características de la experiencia digital en Roblox, como la inmersión, la interactividad, la personalización y la socialización, pueden ser entendidas como dimensiones del habitar digital. Estas dimensiones no solo configuran la experiencia subjetiva del usuario, sino que también influyen en su nivel de participación y en su trayectoria dentro de la plataforma.

b) Roblox como espacio habitado: prácticas, relaciones y sentido

A partir del marco teórico desarrollado, es posible conceptualizar Roblox como un espacio digital habitado, en el que los usuarios desarrollan formas específicas de experiencia social. Este habitar se manifiesta en al menos tres dimensiones interrelacionadas:

1. *Habitar como práctica:* los usuarios de Roblox no interactúan de manera esporádica, sino que desarrollan prácticas recurrentes que configuran una relación sostenida con la plataforma. Estas prácticas incluyen: el acceso frecuente a la plataforma, la exploración de diferentes mundos, la participación en juegos específicos, y la interacción con otros usuarios. La repetición de estas acciones genera una forma de permanencia que permite hablar de habitar, en tanto el espacio se integra a la vida cotidiana del sujeto. Esta dimensión se vincula directamente con la primera pregunta de investigación, al permitir identificar características de la experiencia digital asociadas a la continuidad y la rutina.

2. *Habitar como relación:* Roblox funciona como un entorno de socialización mediada, donde los usuarios establecen diferentes tipos de vínculos. A través de chats, dinámicas colaborativas y experiencias compartidas, se configuran relaciones que pueden ir desde interacciones breves hasta vínculos más duraderos. Estas relaciones no son accesorias, sino constitutivas de la experiencia digital. La presencia de otros usuarios influye en la manera en que se percibe y se habita el espacio, generando dinámicas de reconocimiento, cooperación y pertenencia. Esta dimensión resulta clave para responder a la segunda pregunta de investigación, en tanto la socialización puede facilitar la participación y permanencia dentro de la plataforma.

3. *Habitar como sentido e identidad:* finalmente, el habitar digital implica la producción de sentido, tanto a nivel individual como colectivo. En Roblox, los usuarios construyen identidades a través de la personalización de avatares, la elección de espacios y actividades, y la participación en comunidades específicas. Estas prácticas contribuyen a la construcción de una identidad digital y a la generación de sentido de pertenencia. Asimismo, permiten a los usuarios explorar diferentes formas de ser y estar en el mundo, lo que amplía las posibilidades de la experiencia social.

Esta dimensión se relaciona con la pregunta de investigación, ya que la construcción de sentido no solo define las características de la experiencia digital, sino que también influye en la evolución del usuario dentro de la plataforma, al motivar su participación continua.

El habitar digital como forma histórica de espacialidad

El análisis del habitar digital en Roblox debe situarse en un contexto más amplio, que reconozca las transformaciones sociotécnicas contemporáneas. Diversos autores han planteado que las tecnologías digitales no solo introducen nuevas herramientas, sino que configuran formas históricas específicas de habitar (Quintana, 2020).

Desde esta perspectiva, el habitar digital no debe entenderse como una versión incompleta del habitar físico, sino como una modalidad distinta, que se caracteriza por la mediación tecnológica, la simultaneidad de interacciones, y la flexibilidad de los espacios.

En este marco, Roblox puede ser interpretado como una expresión de estas nuevas espacialidades, donde se reorganizan las prácticas sociales y se redefinen las formas de interacción. Esto permite sostener que las experiencias que allí se desarrollan no son menos reales, sino diferentemente mediadas, lo que refuerza la pertinencia de analizarlas desde un enfoque fenomenológico. En este sentido, el habitar digital no solo describe la relación entre usuario y plataforma, sino que funciona como categoría analítica central para comprender la experiencia digital en Roblox.

Narrativas generacionales

Se toman como base para esta investigación dos distintas generaciones: la centennial y la millenial. Los millenials se refieren a las personas nacidas aproximadamente entre 1980 y 1993, mientras que los centennials son aquellos nacidos alrededor de 1993 hasta 2010.

Cada generación tiene características únicas: los millenials son conocidos por su habilidad tecnológica, ya que crecieron en la era digital y se adaptaron fácilmente a las tecnologías y redes sociales. Mientras tanto, los centennials, al haber crecido completamente inmersos en el mundo digital, son incluso más nativos digitales que sus predecesores.

Comprender el comportamiento en línea de estas dos generaciones es esencial tanto para los mismos entornos virtuales como para la vida fuera de ellos, ya que este amplio grupo de la población actualmente tienen una gran influencia en la cultura y la economía digital, y se encuentran activamente moldeando el mundo contemporáneo dentro y fuera de la red de distintas maneras.

Actualmente es gracias a las interacciones que realizan en los entornos digitales que la cultura digital está siendo moldeada por estos dos grupos generacionales. Gracias a sus actitudes y comportamientos, las redes sociales, la comunicación digital y otras plataformas están siendo moldeadas de acuerdo con sus experiencias, puntos de vista y costumbres, dejando así una profunda huella en la sociedad contemporánea.

De igual manera, sus prácticas de consumo tienen un impacto significativo en la economía global. El comercio, la tecnología y el entretenimiento están siendo marcados por sus preferencias, por lo que analizar cómo interactúan con las plataformas en línea proporciona una valiosa información para el mercado, el cual se adapta a sus necesidades y deseos.

También es importante mencionar que estas dos generaciones están liderando movimientos de activismo y cambio social[11], dentro de las redes sociales y otras plataformas en línea. Es

[11] Recuperado de https://www.pewresearch.org/science/2021/05/26/gen-z-millennials-stand-out-for-climate-change-activism-social-media-engagement-with-issue/ el 29 de mayo de 2024.

notable su capacidad para organizar, movilizar y expresar sus opiniones. Un ejemplo relacionado con la investigación es la marcha a favor de Palestina que tuvo lugar en Roblox[12], donde cientos de usuarios se unieron para protestar en contra del genocidio Palestino.

No obstante, también resulta crucial tener en cuenta las repercusiones en la salud mental y el bienestar emocional de estos grupos. El intenso uso de las redes sociales y otras plataformas en línea ha generado inquietudes sobre su impacto en el bienestar mental y emocional de los usuarios, sobre todo los más jóvenes. Explorar sus interacciones en el mundo digital puede proporcionar información sobre estos efectos y contribuir a promover un uso saludable de la tecnología.

En este contexto, plataformas como Roblox, adquieren especial relevancia, ya que constituyen espacios donde convergen dinámicas de juego, creación de contenido e interacción social.

Roblox ha sido particularmente popular entre usuarios centennials debidoa su carácter participativo y a las posibilidades de personalización, exploración y socialización que ofrece, sin embargo, también ha comenzado a incorporar usuarios millennials, especialmente aquellos familiarizados con videojuegos en línea y culturas digitales participativas.

La relevancia de estas generaciones dentro de Roblox no radica únicamente en su presencia como usuarios, sino también en las formas en las que construyen las experiencias digitales, establecen vínculos sociales y desarrollan prácticas de habitar dentro de la plataforma. Donde a través de avatares, mundos virtuales y dinámicas colaborativas, participan activamente en

[12] Recuperado de https://kotaku.com/roblox-protest-palestine-israel-peaceful-1850954534 el 29 de mayo de 2024.

procesos de interacción, apropiación simbólica y producción de significado dentro del entorno digital.

Asimismo, el análisis de estas generaciones permite comprender cómo las prácticas digitales contemporáneas se relacionan con formas emergentes de convivencia, identidad y socialización mediada por las plataformas. Entonces, Roblox funciona no solo como un espacio de entretenimiento, sino también como un entorno donde los usuarios experimentan formas de presencia, interacción y pertenencia propias de la cultura digital contemporánea.



Fig 6. – Marcha pro-Palestina en Roblox, octubre de 2023.

Narrativas digitales

Las narrativas digitales forman parte de las dinámicas contemporáneas de interacción, comunicación y construcción de significado dentro de los entornos virtuales. A través de imágenes, interfaces, avatares y formas de participación, los usuarios producen experiencias, vínculos y representaciones que configuran nuevas maneras de habitar el espacio digital. Dentro de este contexto, la cibercultura puede comprenderse como el conjunto de prácticas, lenguajes y relaciones que emergen a partir del uso cotidiano del internet y las plataformas digitales.

Autores como Castells (2000) y Lévy (2007), señalan que el desarrollo de las redes digitales ha transformado las formas de interacción social, permitiendo la aparición de comunidades, dinámicas colaborativas y nuevas dormas de producción simbólica dentro del ciberespacio.

En plataformas como Roblox, estas dinámicas se manifiestan mediante la personalización de avatares, la exploración de mundos virtuales y la interacción constante con otros usuarios. De esta manera, las narrativas digitales permiten comprender cómo la experiencia dentro de estos entornos se configura a partir de elementos emocionales, sociales y simbólicos que forman parte del habitar digital contemporáneo, lo que nos lleva auqe los entornos digitales no fucnioan únicamente como medios tecnológicos, sino también como espacios de experiencia e interacción donde los usuarios construyen sentido a través de sus prácticas cotidianas.

En esta investigación se buscó información relevante en torno a distintos conceptos que intervienen en la experiencia de la red y de los usuarios. Algunos de estos conceptos son:

Internet	Usuarios	Diseño
• No lugares • Liminalidad • Estéticas de Internet • Estéticas digitales • Folclor digital • Metaverso • Internet de las cosas • Retronostalgia • Abstracción de la red	• Comunidades • Sentimiento del usuario • Habitar digital • Usuarios e I.A	• Diseño de interacción • Diseño de la experiencia del usuario • Inmersión • Interactividad

Como se mencionó anteriormente, se tiene como referentes a la sociedad de la información y la sociedad red de Manuel Castells (2000), Pierre Lévy (2007), con la cultura de la sociedad digital y cibercultura y por último a Franco Berardi con la Fenomenología del fin.

Berardi (2017) establece el concepto de la Infoesfera sensitiva, donde se habla de la sensibilidad, la cual les permite a los seres humanos unirse y conectarse a través de la empatía. Siendo la Infoesfera, esta esfera donde los signos intencionales rodean al organismo sensible.

En otras palabras, la Infoesfera es el universo de transmisores y receptores donde nuestros cerebros están inmersos, causando efectos patológicos, esto gracias a la lenta transmisión y proliferación de las fuentes de información densa y la estimulación simulada que se reciben a diario. Y es gracias a esta sobreestimación lo que nos lleva a tomar decisiones de una manera cada vez más automática, cada vez menos conscientes.

Las identidades y las civilizaciones como tal ya no existen, son cambiantes y frágiles ya que se busca homogeneizar dentro de un marco común de explotación y control social, esto dentro del marco capital en donde se mueven las sociedades.

El desarrollo de internet y de muchas plataformas digitales contemporáneas se encuentra vinculado a modelos tecnológicos y económicos centrados en la interacción constante de los usuarios dentro de los entornos digitales. Dentro de este contexto, la atención y el tiempo de permanencia adquieren relevancia dentro del diseño de las plataformas, lo que influye en las dinámicas de navegación, interacción y participación de los usuarios. Es entonces que, el diseño de interacción incorpora mecanismos visuales, sociales y funcionales orientados a favorecer la continuidad de la experiencia digital dentro de estos espacios digitales.

Debemos tener en cuenta que la comunicación es el motor de lo social. Somos seres sociales, así que tendemos a crear y fomentar vínculos, por lo que estas prácticas son llevadas también al mundo virtual. De manera que, el mundo puede ser producido de manera inmaterial con trabajo simbólico:



Lo real y lo simbólico van de la mano en la construcción de realidades y en la construcción de imaginarios. Además, es un trabajo tanto individual como colectivo, ya que uno como individuo se construye constantemente, a la vez que es construido por el resto. Se espera que como sociedad interactuemos entre todos, y tanto Berardi (2017) como Castells (2000)hablan de la cultura del enjambre, la cual entra a juego con las dinámicas de Internet.

A partir de estas narrativas e interacciones, el ciberespacio se integra cada vez más en la vida cotidiana de los usuarios. En el mundo material somos unos, mientras que en la red somos otros o podemos a aspirar a ser otros, sirviéndonos de escape de nuestra propia realidad. Como señala Andrés (2012), el uso expandido de tecnologías digitales forma parte de la vida cotidiana y transforman la comunicación, la socialización, la economía, las prácticas pedagógicas y los consumos digitales, lo que ha generado un impacto profundo en las relaciones interpersonales.

Dentro de este marco, un usuario en Internet lo es mientras haya una interacción entre la persona, la máquina, la interfaz y la red. Los usuarios son quienes navegan el ciberespacio y quienes les dan vida a estos lugares. Uno de los componentes entre los usuarios y su interacción con el ciberespacio son precisamente las narrativas digitales que se crean conforme se habita el espacio y se deja una huella digital.

Por otro lado, Lévy (2007) plantea la propuesta de que el ciberespacio de un “universal sin totalidad”, señalando que mientras más universal se vuelve, menos totalizador resulta. A diferencia de los medios tradicionales, el ciberespacio se caracteriza por ser un entorno avierto y en constante transformación, lo que favorece la contrucción de una inteligencia colectiva a través de los usuarios.

Entonces, dentro de este contexto, las narrativas digitales emergen de manera colaborativa mediante las interacciones, experiencias, y contenidos producidos dentro de la red. Aún así, Lévy reconoce que estas dinámicas permanecen en constante cambio debido a la naturaleza flexible y evolutiva de los entornos digitales.

La Figura 5 representa de manera esquemática la relación entre el usuario, el ciberespacio y el mundo material dentro de la construcción de narrativas digitales. A través de la interacción mediada por internet, los usuarios producen imágenes, experiencias y formas de representación que generan narrativas personales y colectivas dentro del entorno digital. Elementos como el avarar, el nombre de usuario, la interacción y la huella digital funcionan como mecanismos mediante los cuales, los sujeos habitan el ciberespacio y construyen formas de presencia e identidad en la red. De esta manera, las narrativas digitales emergen de la relación constante entre experiencia, representación, e interacción dentro de los entornos virtuales.

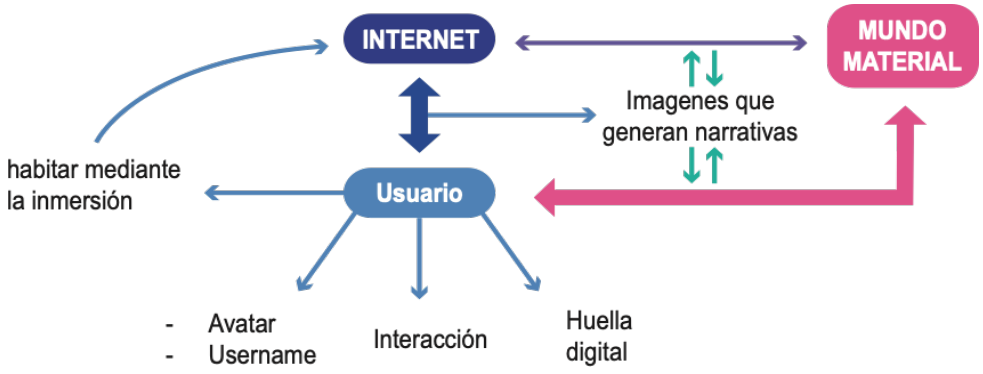


Fig. 5 - Esquema de la interacción entre el usuario y las interacciones entre realidades. Elaboración propia.

Como lo menciona Sánchez (2020), la narrativa, en un primer vistazo, muchas veces nos transporta a algo lejano, fantasioso, ya que, durante años, ha sido ligada a la literatura. Pero es importante mencionar que la narrativa forma parte de los procesos cognitivos del ser humano, ya que ha formado parte de la humanidad desde sus inicios: la sociedad humana se construyó bajo el impulso oral, las narrativas orales, ya que, al fin y al cabo, los humanos somos contadores de historias.

Otro de los componentes y uno de los más importantes, es la imagen. Dentro del ciberespacio para interactuar con la GUI se tiene que interactuar con imágenes. Para los usuarios, el estar inmersos dentro de un entorno visual les facilita la interacción tanto para la red como para con otros usuarios. De manera que, la comunicación con imágenes es una respuesta adaptada al entorno en el que se desenvuelven los usuarios dentro de la red. Un usuario consta de un nombre de usuario y un avatar[13], de esta manera se identifica dentro del ciberespacio y deja un registro dentro de él.

Es así como, si se está habitando la red, se están habitando espacios previamente diseñados por los algoritmos y los lenguajes de programación, de manera que: habitamos la red en la medida que la interfaz lo permita, este habitar genera narrativas mediante las imágenes personales y colectivas con las que se fortalecen las interacciones interpersonales y tecnológicas entre los usuarios.

Hannah Arendt (1958) en *La condición humana*, habla de cómo las prácticas y las actividades que requieren atención, como la contemplación y la creatividad, están siendo eclipsadas por la velocidad y la superficialidad de la vida moderna, postura que conserva su actualidad.

[13] Representación gráfica que simboliza al usuario dentro de los entornos digitales.

Si la experiencia se construye a través de la interacción y la atención, entonces el tiempo que los usuarios dedican a los entornos digitales adquiere un papel central en la construcción de sus prácticas y narrativas dentro de la red. La inmediatez y el flujo constante de información en las plataformas digitales influyen en la manera en que los usuarios experimentan, interpretan y habitan estos espacios virtuales.

La inmediatez de Internet y las redes sociales, junto con los beneficios y las consecuencias que conllevan para los usuarios, son un claro ejemplo de cómo la atención de quienes participan en la red está totalmente centrada en los entornos digitales. Esta atención se fragmenta en cada plataforma y se canaliza a través de cada interfaz gráfica de usuario disponible. Este fenómeno afecta tanto positiva como negativamente a las narrativas virtuales que forman parte del mundo digital de los usuarios, y están estrechamente ligadas a ellos, moldeando en tiempo real sus intereses, temáticas y las normas de la cultura digital.

Por lo tanto, es crucial prestar atención a las palabras de Berardi (2017), ya que señala que la sensibilidad nos permite conectar los unos con otros a través de la empatía. Al estar inmersos en estas narrativas digitales, donde la atención es captada en su totalidad en la cotidianeidad. Byung-Chul Han (2021) también aborda la experiencia en los entornos virtuales:

> Yo soy tanto más cuanto más experimento. Hasta el consumo de cosas esperamos ahora experiencias. Al adquirir cosas, compramos y consumimos emociones. Los productos se cargan de emociones mediante alguna *storytelling*. (pos 208).

La identidad de una persona se construye a través de las experiencias que vive. Cuantas más experiencias tenga, más rico será su ser. Las personas buscan experiencias significativas. Ya no se trata solo de poseer cosas físicas, sino de vivir momentos y sensaciones que estas cosas

pueden proporcionar. Benjamin (1972) señala que la posesión constituye una de las relaciones más profundas que los individuos pueden establecer con las cosas, lo que permite reflexionar sobre la dimensión simbólica y afectiva de los objetos dentro de los entornos digitales. Así, más allá de la posesión material, los usuarios buscan experiencias ignificativas, emociones y formas de representación que contribuyan a la construcción de identidad dentro de la cultura digital.

Es entonces que, las narrativas virtuales no solo organizan la interacción dentro de los entornos digitales, sino que también permiten a los usuarios construir experiencias emocionales, formas de identidad y dinámicas de socialización mediadas por la plataforma. Dentro de Roblox, estas narrativas se expresan a través de avatares, imágenes, mundos personalizados y prácticas de interacción que contribuyen a la construcción del habitar digital y de experiencias significativas para los usuarios.

Habitar la liminalidad

Marc Augé (1992) introdujo un concepto llamado “no lugares”. Los describe como espacios que carecen de significado y las relaciones sociales no son duraderas, ya que todas las interacciones son transitorias y anónimas. Este tipo de lugares son característicos de las sociedades contemporáneas. Cumplen un rol meramente funcional, como el transporte o las compras, y es notoria la falta de identidad. Algunos de estos lugares son los aeropuertos, estaciones de autobuses o trenes, centros comerciales, hoteles, supermercados, etc.

Augé menciona que este tipo de lugares al ser característicos de la sociedad contemporánea son meramente un reflejo de la globalización, al aumento de la densidad poblacional, la

pérdida de las conexiones sociales y la desaparición de espacios significativos; el tercer lugar, retomando lo planteado previamente sobre el contexto sociocultural de los entornos digitales, donde en estos tiempos capitalistas, el ocio ya no es permisible si no va de la mano con el consumo y donde los espacios abiertos como parques, están sucumbiendo ante las inmobiliarias. Estos no lugares son espacios impersonales y de tránsito, los cuales dominan cada vez más el paisaje urbano.

Por otra parte, Gennep (1969) habla de la liminalidad, concepto introducido en su libro *Los ritos de paso*. Viene de la palabra limen, que en latín significa umbral. La liminalidad es la segunda etapa, lo que ocurre después de que una persona ha sido separada de su estado social anterior, pero antes de ser incorporada a uno nuevo. Es en este periodo donde los individuos experimentan sensaciones de ambigüedad y vulnerabilidad, ya que se encuentran en un estado de transición. De igual manera, durante este periodo, los individuos pueden experimentar cambios en la comprensión de sí mismos y su relación con la sociedad.

> Las *personas liminales* son ambiguas: eluden o se escapan del sistema de clasificaciones que normalmente establecen las situaciones y posiciones en el espacio cultural. Los entes liminales no están ni en un sitio ni en otro. Así, la liminalidad se compara frecuentemente con la muerte, con la invisibilidad, la oscuridad, la bisexualidad, la soledad y los eclipses (p. 102).

Este par de conceptos, los no lugares y la liminalidad tienen en común la transición, las fronteras entre etapas, la impersonalidad, donde las normas y las experiencias son ambiguas y fluidas. Todo esto se traslada a los entornos digitales y a nuestra experiencia como usuarios, dejar el mundo físico atrás, sólo un rato o varias horas, para adentrarnos a un no espacio,

donde las fronteras de la realidad se vuelven difusas. Habitar la liminalidad implica experimentar estos espacios de transición de manera consciente y abrazar la ambigüedad e incertidumbre que los caracteriza.

Al habitar la liminalidad, hay una implicación de darle sentido a la experiencia de transción, hay una necesidad por conectar con el otro, de crear vínculos y rutinas, de crear historial en los espacios digitales, tan ambiguos, tan vacíos.

A continuación, en la figura 7, se muestra un ejemplo de los llamados espacios liminales dentro de Roblox. Este tipo de entornos se caracteriza por presentar escenarios aparentemente vacíos, ambiguos o transitorios que generan sensaciones de extrañeza, nostalgia o desorientación en los usuarios. Aquí, los espacios liminales funcionan como narrativas visuales y emocionales que apelan a la exploración, la contemplación y la inmersión dentro del entorno virual. Además, este tipo de experiencias permiten observar cómo los usuarios atribuyen significados emocionales y simbólicos a espacios digitales que, aunque ficticios, son percibidos como lugares habitables dentro del ciberespacio.



Fig 7. Explorar la liminalidad de los espacios dentro de Roblox

Imaginarios digitales

Castoriadis (1975) considera que los imaginarios son fundamentales en la configuración de las sociedades humanas. Son formas colectivas de significado, símbolos y representaciones que conforman la vida social y la identidad de dicha sociedad. Los imaginarios son creados y recreados continuamente por las personas a través de la imaginación y la creación simbólica y son necesarios para entender a las sociedades.

Por otra parte, los imaginarios digitales son representaciones mentales, construcciones culturales o narrativas colectivas que surgen dentro del contexto de la era digital y se encuentran totalmente influenciados por la tecnología y el Internet.

Estos imaginarios abarcan una gran cantidad de temas, desde utopías y distopías tecnológicas hasta cuestiones de identidad, relaciones en línea y la constante de un futuro cada vez más digitalizado.

Las utopías tecnológicas nos presentan imágenes de un futuro ideal, donde la tecnología se convierte en la herramienta definitiva para resolver problemas sociales, mejorar la calidad de vida y fomentar la igualdad y la justicia entre los individuos. Mientras que las distopías tecnológicas nos sumergen en visiones sombrías de un mundo controlado por la tecnología, donde la vida humana se ve dominada por la erosión de la privacidad, la generación de desigualdades y el control social ejercido a través de medios digitales.

La concepción del ciberespacio como un espacio de libertad nos lleva a imaginar Internet como un territorio democrático y libre, donde las personas pueden expresarse, conectarse entre sí y acceder a información de forma abierta y sin restricciones impuestas por terceros. Y las identidades digitales nos invitan a reflexionar sobre cómo las personas se representan

a sí mismas en el mundo en línea, y cómo estas representaciones pueden diferir o reflejar aspectos de su identidad fuera del mundo en línea. Es por eso que el ciberespacio no funciona únicamente como un medio tecnológico, sino también como un entorno habitable donde se desarrollan experiencias emocionales, narrativas y formas de personalización, que dentro de Roblox, estas dinámicas resultan relevantes.

Por último, las realidades virtuales y aumentadas nos abren las puertas a mundos digitales interactivos que pueden coexistir o superponerse con nuestro entorno físico, transformando así la experiencia humana y ofreciendo nuevas formas de interacción y percepción del mundo que nos rodea. Estos imaginarios digitales no solo influyen en la forma en que entendemos y nos relacionamos con la tecnología, sino que también pueden tener impactos significativos en la sociedad, la cultura y la política.

Estas temáticas son comunes en videojuegos y en comunidades en línea, donde estos temas se ponen sobre la mesa y mediante el diálogo entre usuarios se crean ramificaciones y nuevas posibilidades de imaginarios.

De igual manera, los imaginarios digitales van de la mano con las estéticas de Internet (Internet Aesthetics[14]), las cuales son representaciones visuales que incluyen elementos como el diseño web, gráficos, colores, tipografías etc. Estas representaciones contribuyen a la construcción de los imaginarios digitales e influyen en la manera en la que los usuarios perciben y se relacionan en línea, ya que muchas de estas estéticas se van moviendo hacia

[14] Recuperado de https://www.lonerofficial.com/post/introduction-to-internet-aesthetics-and-cultural-movements el 31 de mayo de 2024.

los distintos entornos digitales y es cada vez más común verlos en el cotidiano del habitar digital.

Los imaginarios digitales se construyen a través de las narrativas del habitar digital mediante las representaciones simbólicas presentes en el Internet, tales como memes, videos virales o narrativas propias de aplicaciones específicas y/o acciones propias de la navegación digital, tal como el *scroll infinito*[15] o el *swipe left*[16].

También permiten a los usuarios construir su identidad virtual mediante la expresión de su personalidad e intereses, a través de la estética de sus perfiles sociales o cuentas en los distintos entornos digitales, contribuyendo así a la formación de imaginarios digitales individuales y colectivos.

Como puede observarse en la Figura 8, los escenarios, mensajes y dinámicas de exploración, contribuyen a la creación de imaginarios digitales que invitan a la interacción, la inmersión y la construcción de experiencias narrativas dentro de la plataforma. Este tipo de recursos permite que los usuarios no solo recorran espacios virtuales, sino que también atribuyan significado emocional y simbólico a los entornos que habitan digitalmente.

[15] Característica del diseño web que permite a los usuarios deslizarse hacia abajo en una página para cargar más contenido, en vez de presionar un botón y cambiar de pantalla.
[16] Gesto utilizado en los dispositivos móviles que consiste en deslizar el dedo a la izquierda sobre la pantalla, el cual permite acceder a herramientas de navegación o de configuración.

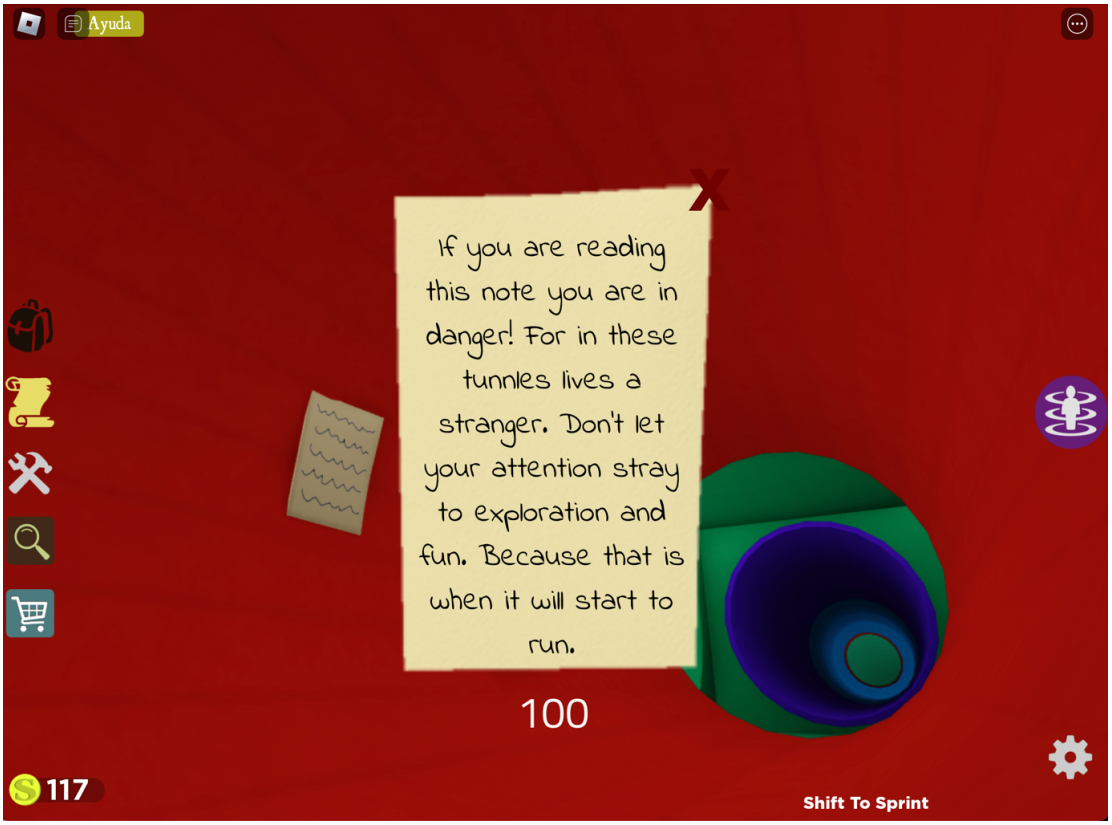


Fig. 8 Los imaginarios digitales se construyen y crecen dentro de los entornos virtuales, generando sus propias narrativas para que los usuarios los habiten y generen interacciones.

Imaginarios y liminalidad digital en Roblox

Nosotros construimos la realidad y las ficciones; escribimos las narrativas que dan sentido a nuestra experiencia. Estas se convierten en ficciones colectivas donde la capacidad de representación parece infinita. En este contexto, resulta importante reflexionar sobre la manera en que se configura la realidad dentro de los mundos ficticios, las formas de satisfacción que producen las representaciones propias y ajenas, así como los procesos mediante los cuales los usuarios negocian sus identidades y representaciones dentro de los entornos virtuales.

En Roblox, los imaginarios son creados tanto por los desarrolladores como por los usuarios, estos pueden representar desde cualquier lugar o cosa hasta mundos de fantasía. La liminalidad entra en acción desde el momento en el que el usuario se adentra a explorar el mundo y tiene que aprender las dinámicas que funcionan dentro de dicho espacio, adaptándose a sus reglas y dinámicas, de igual manera, la transición que ocurre gradualmente al ir descubriendo las configuraciones que resultan en si el espacio es para el disfrute individual o si se necesita la colaboración e interacción con otros usuarios.

A medida que los usuarios se familiarizan con este nuevo entorno, pasan de ser simples observadores a ser participantes activos, al grado de llegar a sentirse emocional y cognitivamente involucrados en el entorno, con la ayuda de la misma narrativa del espacio, la personalización de su avatar o del mismo mundo, culminando con la total inmersión y aumentándola en caso de ser co-creadores del mundo en el que están participando.

Los imaginarios creados en Roblox permiten a los usuarios pasar de un estado de transición liminal a una experiencia más participativa y envolvente mediante la interacción activa, la personalización y la creación de contenido. Estas experiencias contribuyen significativamente a cómo los usuarios habitan el entorno digital, desarrollando su identidad digital, formando comunidades y adquiriendo nuevas habilidades.

Las Figuras 9 y 10 muestran cómo los usuarios trasladan las prácticas, dinámicas sociales e imaginarios del mundo físico hacia los entornos digitales dentro de Roblox. A través de la interacción entre avatares, el lenguaje y las dinámicas de convivencia representadas en estos espacios, los usuarios reproducen formas de socialización, humor, comunicación y representación cultural propias de la vida cotidiana.

Estas prácticas evidencian que los entornos digitales permiten observar cómo los usuarios habitan el espacio digital mediante interacciones que combinan elementos del mundo material con formas de expresión propias de la cultura digital contemporánea.





Fig. 9 y 10. Al trasladar los imaginarios del mundo físico al mundo digital se pueden observar distintas realidades que son atravesadas por los usuarios y representadas en los espacios virtuales.

Ahora bien, es necesario aclarar algunas cuestiones referentes a la investigación. Si bien, los entornos digitales, particularmente aquellos dirigidos a audiencias jóvenes, han sido ampliamente discutidos en relación con problemáticas como la violencia digital, los riesgos para las infancias y las dinámicas de interacción potencialmente conflictivas, la presente investigación no se centra en el análisis de estos fenómenos.

Lo anterior no implica desconocer su relevancia, sino establecer una delimitación clara del objeto de estudio, orientado específicamente a comprender la experiencia digital desde una perspectiva fenomenológica, enfocada en las prácticas, relaciones y significados que los usuarios construyen al habitar la plataforma.

En este sentido, aunque durante el trabajo de campo surgieron algunas referencias a tensiones o incomodidades, estas no forman parte del eje central del análisis.

Así, el abordaje de problemáticas como la violencia digital o los riesgos asociados a la participación de infancias en plataformas como Roblox queda planteado como una línea de investigación pertinente para futuros trabajos, los cuales podrían profundizar en estas dimensiones desde enfoques específicos centrados en la seguridad, la regulación o la protección de usuarios.

Capítulo 3

Metodología cualitativa con enfoque fenomenológico

Introducción

Es innegable que el auge de las plataformas digitales de entretenimiento crece de manera exponencial día con día. Con el paso de los años, han transformado no solo la manera en la que los usuarios interactúan con ellas, si no también, la manera en la que consumen contenido e invierten su tiempo dentro de ellas.

Entre estas plataformas, Roblox se ha convertido en una de las más populares, teniendo millones de usuarios alrededor del mundo (Roblox Corporation, 2025). A medida que crece, lo hace también el interés por comprender su influencia en los usuarios que la frecuentan: la manera en la que éstos se envuelven dentro de la experiencia de juego y sociabilización y cómo sus motivaciones y percepciones nos llevan a entender sus interacciones, expresiones y maneras de divertirse dentro de este entorno virtual.

Con la finalidad de alcanzar los objetivos de esta investigación, se utilizó una metodología de recolección de datos mixta. De manera cuantitativa, se lanzó un formulario en línea que fue distribuído en distintos grupos con temática de Roblox en Facebook, para establecer patrones, mediciones y tendencias generalizables. Y de manera cualitativa, se realizó una serie de entrevistas semi estructuradas a distintos tipos de usuarios de Roblox: usuarios consolidados, casuales y de recién ingreso a la plataforma. Esto para lograr obtener una comprensión de las experiencias de dichos usuarios al utilizar la plataforma.

Se busca perfilar el comportamiento de los usuarios y abrir la conversación al ofrecer una visión más completa de cómo sus reflexiones personales giran en torno a la cotidianidad

dentro de la comunidad de Roblox y cómo las dinámicas de interacción e inmersión afectan su desarrollo dentro de este entorno digital.

La perspectiva fenomenológica en los entornos digitales

Estando dentro de un entorno digital, se debe priorizar la experiencia en primera persona, valorando los relatos directos de quienes habitan el entorno. Cada vivencia individual posee un valor y una verdad en sí misma, pues la autenticidad del entorno digital se manifiesta en la forma en la que éste es subjetivamente experimentado. Desde la fenomenología, se valora la vivencia directa, pues esta corriente parte de la experiencia en primera persona (Ihde, 2007), y entiende que el cuerpo digitalizado interactúa con su entorno, reconfigurando su orientación y percepción (Ihde, 2002). Por lo que parte importante de este estudio, es la relación de los usuarios con sus avatares, la sensación de presencia y la inmersión sensorial: elementos esenciales en la construcción del "yo" dentro de la virtualidad y parte importante de las experiencias digitales.

También es importante revisar cómo es que los usuarios construyen significados compartidos, cómo perciben "al otro" y de qué manera se configura su sentido de comunidad y pertenencia. La temporalidad también juega un papel importante. No se trata solamente de medir cuánto dura algo, sino de entender cómo se vive el tiempo dentro del entorno digital: ritmos, secuencias y la fusión entre el tiempo real y el digital.

En la intersección entre lo físico y lo digital emergen nuevas formas de habitar los entornos, en donde se adquiere una carga emocional y personal, lo que transforma en escenarios significativos para los usuarios que los transitan. De manera que se podría hablar de un

estudio de la espacialidad vivida de los usuarios que perciben, navegan y resignifican dichos entornos.

En Roblox

Como hemos reiterado en esta tesis, Roblox no es solo una plataforma de videojuegos, sino un espacio digital que millones de usuarios habitan y al que otorgan sentido. Desde una perspectiva fenomenológica, se vuelve relevante estudiar cómo los usuarios viven y experimentan este entorno, ya que en él construyen parte de su identidad, socializan y desarrollan habilidades creativas y técnicas.

Esta plataforma destaca como caso de estudio por su naturaleza híbrida: funciona al mismo tiempo como motor de juego, una plataforma social y un mercado virtual. Además, al ser una multiplataforma en constante evolución, la hace ideal para estudiar prácticas digitales, inclusión y adaptación a cambios tecnológicos. Estas características permiten realizar investigaciones sobre comunidades, creatividad e interacción.

Desde una mirada centrada en la experiencia, Roblox se presenta como un entorno rico y diverso, donde los usuarios exploran múltiples mundos y vivencias. La personalización de avatares permite expresiones de identidad o fantasía que trascienden las limitaciones físicas, mientras que la variedad de estilos y dinámicas de juego ofrece un espacio para investigar cómo se percibe el espacio digital y cómo este afecta a la subjetividad. Roblox también propicia la formación de comunidades en torno a intereses comunes. Estas desarrollan códigos, lenguajes y rituales propios, lo que da pie al estudio de culturas digitales emergentes.

Entre las ventajas metodológicas de investigar Roblox, se encuentran su fácil acceso, la disponibilidad de datos públicos y la posibilidad de observar comportamientos diversos dentro de un mismo entorno. No obstante, también existen desafíos importantes, como la necesidad de proteger a usuarios menores de edad y la inestabilidad del contenido (que puede cambiar o desaparecer). Estos aspectos requieren un enfoque metodológico cuidadoso, sensible a la naturaleza dinámica del entorno digital y a la diversidad de experiencias de los usuarios.

Instrumentos metodológicos

De acuerdo con el objetivo general, la investigación se centra en el análisis de tres características fundamentales de la experiencia digital:

- La característica narrativa: permite comprender cómo los usuarios construyen relatos personales sobre su experiencia digital, desde cómo llegaron a la plataforma hasta cómo se relacionan con ella hoy. Las narrativas revelan continuidad, sentido y evolución en la relación con el entorno virtual.

- La característica emocional: las plataformas como Roblox no solo se usan por diversión, también generan refugio, frustración, alegría, ansiedad y pertenencia,entre otras cosas. Analizar la dimensión emocional permite entender la profundidad de la conexión entre el usuario y su entorno digital.

- La característica de la personalización: la posibilidad de moldear el avatar, elegir mundos y decidir cómo interactuar con otros es central en Roblox. Esta categoría explora cómo los usuarios expresan su identidad y controlan su propia experiencia en

Roblox.

Cada una aborda una dimensión clave de cómo se vive, se interpreta y se moldea el entorno virtual desde una perspectiva subjetiva.

Cabe destacar que la experiencia digital es mutable y adaptable, no se ajusta a marcos rígidos, ya que varía según cada usuario. Aunque pueden existir elementos comunes, la vivencia no es igual para todos.

Técnicas: Descripción densa y Observación Participante

Superficialmente, podríamos limitarnos a describir Roblox como un videojuego donde los usuarios crean, comparten y participan en mundos virtuales, o describir las mecánicas de juego o los gráficos utilizados. Sin embargo, mediante una descripción densa, se revelan las capas de significado que tienen los mundos virtuales, donde se puede analizar a Roblox con las tres características antes mencionadas. En palabras de Guber, "la descripción densa consiste en desentrañar las estructuras de significación implícitas en los discursos y prácticas de los actores sociales, para acceder al punto de vista del nativo" (Guber, 2001, p. 16).

Además, dentro de la plataforma, los usuarios crean códigos lingüísticos para comunicarse, convirtiendo a las abreviaturas, símbolos o palabras especializadas en una suerte de alfabetización digital que facilita la comunicación.

Visto desde la descripción densa, un avatar puede convertirse en un punto de referencia dentro del sistema simbólico, donde el lenguaje y la apariencia construyen significados en

las interacciones digitales y de igual manera, se generan jerarquías donde los rasgos visuales se pueden asociar con roles o estatus dentro del juego. Cuando un jugador personaliza su avatar, por ejemplo, no solo está seleccionando elementos gráficos, sino expresando identidad, pertenencia a grupos específicos y negociando su posición social dentro de la plataforma.

Por su parte, la observación participante consiste en integrarse activamente en la plataforma como un usuario, participando en juegos, explorando mundos y observando cómo interactúan otros jugadores en distintas experiencias. Según Guber, “desde el ángulo de la observación, entonces, el investigador está siempre alerta pues, incluso aunque participe, lo hace con el fin de observar y registrar los distintos momentos y eventos de la vida social” (Guber, 2001, p. 57).

Este instrumento de recopilación de datos permite acceder a la vivencia desde dentro, comprendiendo no solo lo que hacen los usuarios, sino cómo se sienten, se expresan y se relacionan en el entorno virtual. Al experimentar directamente la dinámica del juego, se obtiene una comprensión más profunda y situada de los fenómenos digitales que se desean estudiar (véanse figuras 11 y 12).





Figura 11 y Figura 12. *La investigadora como usuaria de Roblox (avatar de alien), dentro de distintas experiencias, en el marco de la aplicación de las técnicas de observación participante y descripción densa.* Captura de pantalla tomada por la autora durante la observación participante. Elaboración propia.

Tanto la descripción densa como la observación participante van de la mano en el análisis de la investigación, ya que como lo menciona Guber, "la reflexividad del investigador es fundamental en la construcción de descripciones densas, ya que permite explicitar los marcos interpretativos que guían tanto al investigador como a los sujetos de estudio" (Guber, 2001, p. 91). Además, “La observación participante es el medio para llegar a la descripción densa, pero también es un fin en sí mismo, porque en el proceso mismo de la participación observante, el investigador puede acceder a los significados que los actores les atribuyen a sus prácticas" (Guber, 2001, p. 84).

Fase exploratoria inicial

Previo al diseño de la estrategia metodológica principal, se llevó a cabo una fase exploratoria sin rigor estadístico mediante la aplicación de un formulario en línea dirigido a usuarios de Roblox.

Este instrumento fue difundido en grupos de Facebook relacionados con la plataforma durante los meses de octubre y noviembre de 2024, obteniendo un total de 56 respuestas. El objetivo de esta fase no fue generar resultados concluyentes ni estadísticamente representativos, sino identificar tendencias generales en las prácticas, motivaciones y

percepciones de los usuarios, así como reconocer categorías emergentes que permitieran orientar el diseño del instrumento principal de investigación.

Las preguntas abordaron aspectos como el tiempo de uso, las formas de interacción, la personalización del avatar y el significado atribuido a la experiencia dentro de la plataforma.

Los hallazgos preliminares permitieron reconocer la diversidad de formas en que los usuarios experimentan Roblox, tales como la importancia de la personalización, la dimensión social de la plataforma y su uso como espacio de entretenimiento/escape. Estos resultados funcionaron como base para la construcción de las categorías analíticas y para el diseño de las entrevistas semiestructuradas, las cuales constituyen el eje central de la presente investigación.

En este sentido, el formulario se integra como una herramienta exploratoria que contribuyó a delimitar el problema de investigación, sin formar parte del análisis principal.

Los resultados de la fase exploratoria permitieron identificar patrones iniciales en las formas de uso, interacción y significado que los usuarios atribuyen a Roblox. Aunque estos hallazgos no fueron considerados concluyentes, sirvieron como base para delimitar los ejes de análisis de la investigación.

A partir de ello, se construyó un sistema categorial que organiza la experiencia digital en tres dimensiones: habitar como práctica, habitar como relación y habitar como sentido e identidad. Estas categorías emergen del diálogo entre los hallazgos exploratorios y el marco teórico, y fueron posteriormente profundizadas mediante las entrevistas semiestructuradas.

Sistema de categorías de análisis: ejecución del "habitar digital"

A partir del capítulo teórico, el concepto de *habitar digital* se ejecuta en tres dimensiones centrales: práctica, relación y sentido. Estas funcionan como categorías analíticas de primer nivel, de las cuales se desprenden subcategorías observables en el discurso de los participantes.

Categoría 1: Habitar como práctica

Esta categoría refiere a las formas en que los usuarios integran Roblox en su vida cotidiana mediante acciones recurrentes.

Categoría	Subcategoría	Indicadores empíricos	Relación con la investigación
Habitar como práctica	Frecuencia y permanencia	"Juego todos los días" "Entro cuando tengo tiempo"	Evidencia continuidad en la experiencia digital
	Rutinas de uso	Horarios específicos (noche, fines de semana) Secuencias (entrar- mismo juego- mismos amigos)	Muestra integración del uso en la vida cotidiana
	Exploración del entorno	Descubrimiento de nuevos mundos Cambio entre experiencias dentro de la plataforma	Indica movilidad dentro del entorno digital
	Intencionalidad de uso	Jugar por diversión Socializar Escapar / relajarse	Refleja motivaciones que sostienen la participación
Síntesis analítica			La experiencia digital se caracteriza por continuidad, hábito y diversidad de motivaciones, lo que constituye la base de la participación sostenida

Estas subcategorías permiten identificar que el habitar como práctica se configura a partir de la repetición, la exploración y la intencionalidad del uso, constituyendo así una dimensión clave para comprender la continuidad de la experiencia digital en Roblox.

Categoría 2: Habitar como relación (socialización mediada)

Se enfoca en las formas en que los usuarios interactúan y construyen vínculos dentro de Roblox.

Categoría	Subcategoría	Indicadores empíricos	Relación con la investigación
Habitar como relación (socialización mediada)	Tipos de interacción	Chat (texto/voz) Acciones dentro del juego (cooperación, competencia)	Evidencia las formas en que se configura la interacción social dentro de la plataforma
	Intensidad del vínculo	Interacciones efímeras Amistades recurrentes Comunidades o grupos	Permite identificar distintos niveles de involucramiento social
	Co-presencia percibida	Sensación de “estar con otros” Reconocimiento mutuo	Refleja la experiencia subjetiva de socialización mediada
	Normas y dinámicas sociales	Reglas implícitas del juego Comportamientos esperados dentro de los entornos	Muestra la existencia de estructuras sociales dentro del espacio digital
Síntesis analítica			Roblox se configura como un espacio de socialización mediada en el que las interacciones, los vínculos y las normas sociales influyen directamente en la permanencia y participación de los usuarios

Las subcategorías identificadas permiten comprender que el habitar como relación no solo implica la interacción entre usuarios, sino la construcción de vínculos, normas y experiencias de copresencia que configuran a Roblox como un espacio social significativo.

Categoría 3: Habitar como sentido e identidad

Esta categoría aborda cómo los usuarios significan su experiencia y construyen identidad.

Categoría	Subcategoría	Indicadores empíricos	Relación con la investigación
Habitar como sentido e identidad	Construcción del avatar	Estética Representación del "yo"	Evidencia formas de expresión personal dentro del entorno digital
	Identidad digital	"Cómo soy dentro del juego" Diferencias con la vida offline	Permite analizar la construcción de identidad en entornos digitales
	Pertenencia	Identificación con mundos o comunidades Sentirse parte de algo	Refleja procesos de afiliación y vínculo con el entorno
	Valor emocional	Diversión Apego Seguridad / escape	Muestra la dimensión afectiva de la experiencia digital
Síntesis analítica			La experiencia en Roblox se configura como un proceso de construcción de sentido en el que identidad, pertenencia y emoción influyen en la continuidad, participación y evolución de los usuarios dentro de la plataforma

Estas subcategorías permiten comprender que el habitar como sentido e identidad trasciende la interacción funcional con la plataforma, configurándose como un proceso de significación en el que los usuarios construyen formas de representación, pertenencia y vínculo emocional que sostienen su experiencia digital.

Instrumento: Entrevista semiestructurada

La presente investigación en su aspecto metodológico se basa en el enfoque fenomenológico propuesto por Schütz (1967), quien sostiene que la comprensión del mundo social debe partir de las experiencias subjetivas de los individuos. Desde esta perspectiva, las entrevistas

semiestructuradas se configuran como una herramienta metodológica adecuada para acceder a los significados que los participantes atribuyen a su experiencia digital en plataformas como Roblox, permitiendo explorar, en sus propios términos, cómo viven y comprenden dicha experiencia.

Por lo que la entrevista semiestructurada es el instrumento más apropiado ya que permite explorar las experiencias subjetivas del habitar los entornos virtuales, ofreciendo flexibilidad con los entrevistados sobre los temas que vayan emergiendo durante la conversación. Además, se puede adaptar a las diferentes edades y niveles de expresión de los usuarios, permitiendo capturar aspectos universales como particulares de la experiencia digital. De acuerdo con Guber, "la entrevista etnográfica es una estrategia para hacer que la gente hable sobre lo que sabe, piensa y cree" (Guber, 2001, p. 75).

Las preguntas formuladas para la entrevista fueron diseñadas con el propósito de incentivar a las personas entrevistadas a reflexionar de manera profunda sobre su experiencia en Roblox, más allá de lo superficial. El objetivo es explorar sus motivaciones, influencias personales y las diversas formas en que la plataforma impacta en su identidad, en su interacción social y en su creatividad.

A través de preguntas abiertas, se busca que los participantes puedan compartir sus pensamientos y emociones de manera más completa, permitiendo una comprensión más profunda de cómo Roblox no solo funciona como un juego, sino también como un espacio para la autoexpresión, la conexión con otros jugadores y el desarrollo de habilidades creativas.

Este enfoque facilita el descubrimiento de patrones, intereses y desafíos que los usuarios enfrentan dentro de la plataforma, abriendo la puerta a una conversación más profunda sobre su impacto en la vida digital y personal de los entrevistados, así como en la forma en que construyen sus identidades, relaciones y sentidos de pertenencia en estos entornos virtuales.

Guía de las preguntas para entrevista semi estructurada

Se tomaron como base las preguntas del formulario, pero al tratarse de una entrevista semiestructurada, fue posible explorar en mayor profundidad diversas ramificaciones de esas preguntas, lo que enriqueció los testimonios obtenidos.

Introducción y contexto

1. Edad y tiempo invertido

- ¿Qué edad tienes?
- ¿Cuánto tiempo sueles dedicar a jugar Roblox en un día o una semana promedio?
- ¿Cómo se distribuye tu tiempo entre Roblox y otras actividades?

2. Motivaciones para jugar

- ¿Cómo descubriste Roblox?
- ¿Qué es lo que más disfrutas de Roblox?
- ¿Hay algo en particular que te motive a seguir jugando constantemente?
- ¿Has notado que tu motivación para jugar Roblox ha cambiado con el tiempo?
- Si es así, ¿cómo ha evolucionado?

Experiencia de juego

3. Preferencias de juegos dentro de Roblox

- ¿Cuáles son tus juegos favoritos dentro de Roblox?
- ¿Por qué?
- ¿Hay algún género que prefieras evitar?
- ¿Qué cualidades consideras esenciales en un juego dentro de Roblox para que te enganche?

4. Elección de juegos y experiencias en Roblox

¿Hay algún momento dentro del juego que te haya hecho sentir muy feliz o emocionado?

- ¿Alguna vez te has sorprendido con algo que sucedió mientras jugabas?
- ¿Alguna vez has hecho algo inesperado en Roblox que te haya sorprendido?
- Cuando eliges un juego dentro de Roblox, ¿qué factores tomas en cuenta para decidir si un juego es interesante o vale la pena jugarlo?
- ¿Te has encontrado alguna vez jugando un juego solo por la comunidad que tiene, en lugar del juego en sí?
- ¿Cómo influye la interacción social en tu elección?

Construcción de narrativas

5. Creación de juegos

- ¿Qué piensas sobre la posibilidad de crear tus propios juegos dentro de Roblox?
- ¿Qué te inspira a crear tus propios juegos?
- ¿Podrías describir algún proyecto de juego que hayas hecho o en el que estés trabajando?

- ¿Cuáles son los principales retos que enfrentas al crear un juego dentro de la plataforma?

6. Personalización del avatar

- ¿Qué tan importante es para ti personalizar tu avatar en Roblox?
- ¿Tu avatar refleja tu personalidad o intereses?
- ¿Cómo describirías el vínculo entre tu avatar y tu identidad, real o imaginada?
- ¿Hay algún aspecto de tu avatar que hayas cambiado con el tiempo para hacerlo más “tú”?
- ¿Por qué?

Interacción social y comunidad

7. Impacto en identidad y expresión personal

- ¿De qué manera sientes que Roblox ha influido en tu forma de expresarte o de presentarte en línea?
- ¿Has cambiado tu forma de interactuar con los demás o tu estilo de juego a lo largo del tiempo gracias a Roblox?

8. Interacciones sociales y amistades

- ¿Cómo es tu relación con tus amigos dentro de Roblox? ¿Qué papel juegan en tu experiencia?
- ¿Cómo describirías las interacciones que tienes con otros jugadores dentro de Roblox?
- ¿Son principalmente colaborativas, competitivas o algo intermedio?
- ¿Puedes contarme sobre alguna amistad que hayas formado dentro del juego y cómo se dio?

- ¿Cómo estas relaciones han influido en tu experiencia en la plataforma?

9. Desafíos y problemas en Roblox

- ¿Has experimentado algún tipo de toxicidad o acoso dentro de Roblox?
- ¿Cómo te hace sentir esto?
- ¿Qué medidas crees que deberían tomar los desarrolladores de Roblox para mejorar la seguridad y el ambiente en los juegos?

10. Habilidades sociales y creativas

- ¿Sientes que Roblox te ha ayudado a desarrollar habilidades sociales, como la comunicación o el trabajo en equipo?
- ¿Puedes darme un ejemplo de cómo las has utilizado fuera del juego?
- ¿Cómo crees que Roblox ha influido en tu creatividad?
- ¿En qué aspectos sientes que esta plataforma ha potenciado tu capacidad para crear o expresarte?

11. Participación en memes y cultura Roblox

- ¿Te consideras parte de la comunidad más amplia de Roblox, como los creadores de memes o los fanáticos de ciertos contenidos relacionados con la plataforma?
- ¿Cómo compartes o consumes estos elementos culturales dentro de Roblox?

Características emocionales

12. Espacio personal dentro de Roblox

- Para ti, ¿qué significa tener un espacio personal dentro de Roblox, como un juego propio, un avatar único o una comunidad de jugadores con los que te sientes identificado?
- ¿Qué tan importante es para ti que Roblox te ofrezca esa sensación de pertenencia o autenticidad?

Cierre

- ¿Hay algo más que quieras compartir sobre tu experiencia en Roblox que no hayamos mencionado?

Elaboración propia con aval del Consejo Interno de Posgrado de la Facultad de Diseño, UAEM.

Criterios de selección de participantes

La selección de participantes se realizó mediante un muestreo intencional, orientado a incluir usuarios activos de Roblox con experiencias diversas dentro de la plataforma.

Se consideraron como criterios de inclusión:

- Experiencia de uso: se distinguieron dos niveles con fines analíticos: usuarios con experiencia incipiente (3 a 6 meses) y usuarios con experiencia consolidada (más de 6 meses). Esta diferenciación permitió explorar posibles variaciones en la manera de habitar la plataforma según el grado de familiaridad, apropiación y continuidad en el uso del entorno digital.

- Diversidad etaria: se incluyeron participantes adolescentes, jóvenes adultos y adultos, con el fin de incorporar distintas perspectivas generacionales en la configuración de la experiencia digital.
- Formas de participación: se procuró integrar usuarios con distintos niveles de involucramiento (casual, regular e intensivo), así como diversas formas de uso dentro de la plataforma, principalmente orientadas al juego y, en algunos casos, a la creación de contenido.

Con el fin de explorar posibles variaciones en la experiencia digital, los participantes fueron clasificados en dos niveles: incipiente (3 a 6 meses de uso) y consolidado (más de 6 meses). Esta distinción no responde a una categorización rígida, sino a un criterio analítico orientado a identificar diferencias en el grado de familiaridad, apropiación y continuidad en el uso de la plataforma.

Desde la perspectiva de los nuevos medios, la experiencia digital se entiende como un proceso de interacción y participación activa del usuario en la construcción del entorno mediado, en el cual la cultura se reconfigura mediante su procesamiento digital (Manovich, 2001).

En este sentido, la diferenciación entre usuarios con menor y mayor trayectoria permite observar cómo el habitar digital se configura de manera progresiva, pasando de prácticas exploratorias a formas más estables y significativas de relación con el entorno.

Estos criterios permitieron conformar una muestra heterogénea que favorece el análisis de la experiencia digital desde distintas trayectorias de uso, niveles de participación y contextos generacionales.

Estrategia de acceso

El acceso a los participantes se realizó a través de contacto directo en comunidades digitales y redes de proximidad, priorizando un acercamiento natural y contextualizado.

La invitación a participar se llevó a cabo de manera transparente, explicando los objetivos y el alcance de la investigación. Asimismo, se garantizó el cumplimiento de criterios éticos mediante la obtención del consentimiento informado de todos los participantes.

Selección de entrevistados

Para esta investigación se contó con la participación de 9 usuarios distintos. Fueron divididos en dos categorías: mayores y menores de edad. Siendo estos:

1- Sujeto 1 de 11 años, consolidado.

2- Sujeto 2 de 12 años, consolidado.

3- Sujeto 3 de 17 años, incipiente.

4- Sujeto 4 de 21 años, incipiente.

5- Sujeto 5 de 32 años, consolidado.

6- Sujeto 6 de 34 años, incipiente.

7- Sujeto 7 de 30 años, incipiente.

8- Sujeto 8 de 20 años, consolidado.

9- Sujeto 9 de 30 años, semi consolidado.

El objetivo de contar con un grupo diverso de participantes fue asegurar que las experiencias personales de cada uno aportaran una variedad de perspectivas sobre el tema de estudio, permitiendo un análisis más completo y matizado. Esta diversidad abarcó diferentes rangos de edad, intereses y antecedentes, lo que enriqueció el enfoque de la investigación. En el caso de los participantes más jóvenes, se solicitó y obtuvo el permiso formal de los padres o tutores, cumpliendo con los requisitos éticos y legales para garantizar su bienestar y seguridad. Este proceso transparente y responsable permitió que los menores participaran de manera informada, asegurando que sus derechos fueran respetados durante la investigación.

Entrevistas

A continuación, se presentan las entrevistas realizadas en forma sintetizada, junto con el análisis de la relación de cada sujeto con Roblox. Asimismo, se incluye la matriz que resume los hallazgos obtenidos. Las matrices de análisis fenomenológico completas se encuentran en los anexos.

Sujeto 1, 11 años. Consolidado.

Sujeto 1 descubrió Roblox gracias a su hermano y lo que más le atrae de la plataforma es la amplia variedad de juegos creados por los usuarios, lo que la convierte en algo más que un simple juego, sino en un espacio lleno de opciones. Entre sus juegos favoritos se encuentran los de terror, especialmente los de la serie "juegos de medianoche", así como los "*obby*", los cuales disfruta mucho jugar sola. Un momento especialmente feliz para Sujeto 1 fue cuando

ganó un premio raro, con solo un 1% de probabilidad, en una ruleta dentro de un juego, lo que le permitió obtener un coche arcoíris gratuito para su avatar.

Aunque sus amigos no siempre están disponibles, Sujeto 1 disfruta tanto de jugar sola como en compañía. Los juegos de roleplay como Brookhaven, Berry Avenue y Livetopia son los que más juegan sus amigos, pero de vez en cuando se aburren y se lanzan a probar otros tipos de juegos, como los *obby*. En cuanto a la comunicación, Sujeto 1 prefiere utilizar WhatsApp para estar en contacto con sus amigos en lugar del chat de Roblox, ya que encuentra que este es muy lento y poco útil. Además, considera que el chat de voz puede resultar abrumador y a veces peligroso.

A pesar de haber intentado crear sus propios juegos, Sujeto 1 se ha visto limitada por los robux, la moneda del juego, que necesita para mantener un servidor privado. A pesar de estas restricciones, le gustaría mucho desarrollar sus propios juegos si no estuviera tan limitado por el dinero. En cuanto a la personalización de su avatar, Sujeto 1 considera importante que su avatar se vea similar al de los demás, para no destacarse como una cuenta nueva. Para ella, es fundamental encajar en el grupo y no ser vista como "rarita".

Aunque no suele consumir mucho *merchandising* de Roblox, Sujeto 1 menciona que su papá le compró una caja de personaje, aunque los productos oficiales suelen ser costosos y difíciles de encontrar. A menudo compara los muñecos de Roblox con los de Lego, ya que los personajes tienen un estilo muy similar. Roblox también ha incrementado su creatividad, ya que los juegos que ha visto en la plataforma le han dado ideas para sus propios proyectos, como escribir un libro basado en los juegos de terror que tanto le gustan.

Sujeto 1 valora mucho su espacio personal en Roblox y no le gusta que la molesten. Además, es muy consciente de los riesgos de interactuar con extraños en línea y sigue el consejo de sus padres de no compartir información personal y evitar el contacto con desconocidos. También está alerta al peligro de gastar dinero real en robux sin control y menciona que algunos juegos engañan a los jugadores con promesas de Robux gratis, lo que puede llevar a problemas como hackeos o bloqueos de cuentas.

En conclusión, Sujeto 1, a sus 11 años, muestra una experiencia madura y reflexiva respecto a su interacción con Roblox. Aunque disfruta profundamente de la plataforma, su enfoque en el dinero, la seguridad y la personalización refleja una conciencia más avanzada de lo que se espera para su edad. A través de Roblox, ha potenciado su creatividad, pero también ha aprendido a ser cautelosa con los peligros que pueden surgir en estos espacios virtuales.

Relación de Sujeto 1 con Roblox

Sujeto 1 tiene una relación muy profunda y variada con Roblox, que abarca varios aspectos de su experiencia dentro de la plataforma, tanto en términos de entretenimiento como de creatividad y seguridad. Aquí están algunas de las claves de esta relación.

Su relación con Roblox es multifacética: disfruta de la amplia variedad de juegos y la creatividad que la plataforma ofrece, busca formas de conectar socialmente con sus amigos, tiene un enfoque reflexivo sobre la seguridad en línea y la gestión del dinero, y valora la personalización como una forma de integrarse en el entorno de juego. Sin embargo, también se enfrenta a limitaciones económicas y de seguridad, lo que demuestra su enfoque equilibrado y consciente al interactuar con esta plataforma.

Narrativas	Emociones	Personalización
La experiencia del Sujeto 1 en Roblox se construye a través de narrativas de exploración, socialización y creatividad. Inició en la plataforma gracias a su hermano y ha desarrollado un vínculo profundo, alternando entre juegos solitarios como los de terror y *obby*, y espacios compartidos con amigas en juegos de rol. Aunque ha intentado crear sus propios juegos, se ha visto limitada por la falta de robux, lo que refleja una narrativa de creatividad limitada por la plataforma. También utiliza medios externos como WhatsApp para comunicarse, ya que considera poco útiles o seguros los canales internos de Roblox.	En el plano emocional, Sujeto 1 experimenta alegría, frustración y cautela. Disfruta mucho del juego, especialmente cuando logra recompensas raras, pero también se siente limitada por las barreras económicas. A la vez, muestra una conciencia clara de los riesgos en línea, evitando el contacto con desconocidos y desconfiando del chat de voz o de promesas engañosas. Además, se preocupa por encajar socialmente, lo que influye en sus decisiones dentro del juego.	La personalización es fundamental para ella, aunque está mediada por el deseo de no destacar negativamente. Quiere que su avatar se parezca al de los demás para no ser vista como "rarita", lo que evidencia una búsqueda de aceptación. A pesar de sus recursos limitados, valora mucho los objetos obtenidos en el juego, los cuales considera expresiones importantes de su identidad dentro del entorno virtual.

Matriz de análisis de Sujeto 1

Sujeto 2, 12 años. Consolidado.

Sujeto 2 no recuerda cómo descubrió Roblox, pero disfruta mucho de la plataforma porque le permite expresar sus ideas, especialmente a través de la creación de niveles. Esta posibilidad de crear y mejorar sus diseños es lo que más le motiva a seguir perfeccionando sus habilidades y a compartir sus creaciones con otros jugadores. Sus juegos favoritos dentro

de Roblox son los de terror, plataformas y supervivencia, géneros que le atraen por su desafío y emoción. Aunque nunca ha tenido experiencias extrañas con otros jugadores, una vez se encontró con un error técnico mientras creaba un nivel, lo que lo obligó a desecharlo. Sin embargo, logró encontrar una solución y seguir trabajando en sus proyectos.

Sujeto 2 prefiere jugar solo, ya que no interactúa mucho con otros jugadores ni con su avatar, al que personaliza mínimamente, cambiándole solo el cabello. Para él, Roblox ha sido una herramienta que ha mejorado su creatividad y visión, ayudándolo a generar más ideas y a expandir su imaginación. Aunque no se siente parte de una comunidad específica dentro de la plataforma, reconoce que Roblox le da una sensación de pertenencia. No consume productos adicionales de Roblox fuera del juego, solo disfruta viendo videos en YouTube relacionados con la plataforma.

Para Sujeto 2, es muy importante tener su propio espacio dentro de Roblox, ya que le permite crear y expresarse de forma libre y auténtica. La plataforma le ofrece un lugar donde puede ser él mismo, sin presiones externas.

Relación de Sujeto 2 con Roblox

En la entrevista, se destaca su enfoque creativo y autónomo dentro de Roblox. A pesar de no recordar cómo descubrió la plataforma, su motivación principal es la creación de niveles para compartir y mejorar la experiencia de los demás. Valora su espacio en Roblox como un medio de expresión personal, donde siente que su creatividad ha crecido al desarrollar ideas propias y experimentar con nuevas visiones. Aunque prefiere jugar solo y no interactúa mucho con otros jugadores ni se involucra en comunidades, la plataforma le proporciona una sensación de pertenencia al permitirle ser auténtico y libre en sus creaciones. Su relación con Roblox

es más funcional y creativa que social, enfocándose en su satisfacción personal al ver el resultado final de su trabajo.

En resumen, Roblox para Sujeto 2 es una herramienta para expresar su creatividad de manera independiente, sin buscar necesariamente la interacción social, sino la satisfacción de crear y disfrutar de sus propias obras dentro de la plataforma.

Narrativas	Emociones	Personalización
La experiencia del Sujeto 2 en Roblox gira principalmente en torno a una narrativa creativa y autónoma. Aunque no recuerda cómo llegó a la plataforma, ha construido una relación centrada en la creación de niveles, lo que considera el aspecto más valioso de su experiencia. El deseo de diseñar y perfeccionar sus propios mundos lo motiva a seguir explorando sus habilidades, incluso cuando enfrenta obstáculos técnicos. Juega en solitario y no se involucra activamente con otros usuarios ni con comunidades dentro de Roblox, lo que refuerza su estilo de juego independiente. Sus géneros favoritos —terror, plataformas y supervivencia— responden a su gusto por el desafío y la emoción, aunque su interés no está tanto en lo social como en lo expresivo.	En el plano emocional, Sujeto 2 encuentra en Roblox una vía para sentirse libre y auténtico. A pesar de que no busca relaciones con otros jugadores, siente una forma de pertenencia al poder crear sin restricciones externas. La plataforma representa para él un espacio seguro donde puede ser él mismo, lo cual le genera satisfacción personal. Aunque menciona haber enfrentado un fallo técnico que lo obligó a descartar un proyecto, su respuesta fue resiliente, encontrando soluciones y retomando su proceso creativo. No ha tenido experiencias negativas con otros jugadores, lo que contribuye a mantener su relación con Roblox como positiva y enfocada en la producción creativa más que en la interacción social.	En cuanto a la personalización, Sujeto 2 le da un valor muy limitado. Apenas modifica su avatar, cambiándole solo el cabello, ya que no le interesa destacarse visualmente ni representar su identidad a través de la estética. La personalización, en su caso, no es una forma de expresión, sino algo accesorio frente al propósito central: crear niveles y ver concretadas sus ideas. Tampoco consume merchandising ni se involucra con elementos externos a la plataforma, salvo por algunos videos de YouTube relacionados con Roblox.

Matriz de análisis de Sujeto 2.

Sujeto 3, 17 años. Incipiente.

Sujeto 3, a sus 17 años, presenta una perspectiva interesante sobre su experiencia en Roblox, la cual se enfoca principalmente en la interacción social y la diversión compartida con sus amigos, más que en la creación o exploración individual de juegos. Aunque ha sido introducido al juego por sus hermanos, su motivación principal es disfrutarlo de manera colectiva, buscando una experiencia compartida en la que la conexión con otros jugadores sea el centro. A diferencia de otros entrevistados, Sujeto 3 no tiene interés en crear juegos, ni considera que Roblox haya influido notablemente en su creatividad.

La personalización de su avatar es algo importante para él, ya que le gusta comprar *skins* y ropa con la ayuda de sus padres, pero también deja claro que no ve su avatar como un reflejo de su persona, sino como una representación o una recreación. Su enfoque en la experiencia de juego se limita a la diversión y a la interacción con sus amigos, sin involucrarse demasiado en la parte social más amplia del juego ni en comunidades externas.

En cuanto al sentimiento de pertenencia, Sujeto 3 no parece sentir que Roblox le ofrezca una comunidad o una sensación de pertenencia, ya que considera que es "solo un juego". Sin embargo, valora tener su propio espacio dentro de la plataforma, aunque de una forma más funcional y de entretenimiento que como una forma de identidad social o colectiva. En general, su experiencia con Roblox es más un espacio para pasar el rato y conectar con amigos cercanos que una plataforma que fomente un sentido profundo de comunidad o creatividad personal.

Relación de Sujeto 3 con Roblox

La relación de Sujeto 3 con Roblox es principalmente funcional y social, centrada en la interacción con amigos y en la diversión compartida, en lugar de en la exploración creativa o el desarrollo de contenido dentro de la plataforma.

Tiene una relación con Roblox centrada en la interacción social y la diversión compartida con sus amigos. No está interesado en la creación de juegos ni ve la plataforma como una herramienta para la autoexpresión o la creatividad. La personalización de su avatar tiene un valor, pero es más una cuestión de apariencia que una forma de identidad. No siente que Roblox le ofrezca una comunidad o sentido de pertenencia profundo, sino que lo ve principalmente como un espacio de entretenimiento para disfrutar con sus amigos cercanos.

Narrativas	Emociones	Personalización
La experiencia de Sujeto 3 en Roblox se articula alrededor de una narrativa social y recreativa, donde el centro no está en la creación ni en la exploración individual, sino en el juego compartido con amistades cercanas. Fue introducido a la plataforma por sus hermanos, pero su motivación principal ha sido siempre el vínculo con sus amigos. A diferencia de otros usuarios, no le interesa crear juegos ni considera que Roblox haya tenido un impacto en su creatividad. Su participación se da dentro de un marco más bien funcional, donde el juego es un medio para divertirse en grupo, no una herramienta de expresión o exploración personal.	A nivel emocional, Sujeto 3 se vincula con Roblox desde el disfrute y la conexión interpersonal. No encuentra en la plataforma un sentido de comunidad ni de pertenencia más allá de su círculo inmediato. Para él, Roblox es simplemente un juego, y no representa un espacio significativo a nivel identitario o emocional profundo. Aun así, valora tener un espacio propio dentro del entorno, aunque ese espacio esté más ligado al entretenimiento que a una construcción simbólica de su yo digital.	En cuanto a la personalización, Sujeto 3 sí le presta atención al aspecto visual de su avatar. Disfruta comprando ropa y skins, con apoyo económico de sus padres, pero aclara que no ve su avatar como una representación de sí mismo, sino como una figura estética, una recreación sin carga identitaria. La personalización es entonces una cuestión de apariencia, no de autoexpresión.

Matriz de análisis de Sujeto 3.

Sujeto 4. 21 años. Incipiente.

Sujeto 4 dedica un tiempo moderado a los videojuegos, jugando generalmente una hora diaria, aunque en ocasiones puede extender este tiempo hasta tres horas. Sin embargo, su hábito no es constante, ya que atraviesa períodos en los que deja de jugar por completo. Para

el sujeto 4, Roblox es principalmente una forma de escape y distracción de su vida cotidiana y los problemas reales. Si un juego le interesa lo suficiente, su motivación evoluciona hacia explorar sus aspectos más profundos y dedicarse más a ellos.

En cuanto a sus preferencias, disfruta de juegos de aventura y carreras, especialmente aquellos que le permiten explorar mundos. Prefiere experiencias que no sean excesivamente complicadas, aunque en ocasiones busca desafíos que estimulen su lógica. Hasta ahora, no ha encontrado ningún género que le desagrade.

Su interacción social dentro de la plataforma está mayormente limitada a sus amigos. No participa en chats grupales ni busca socializar con desconocidos, pues le preocupan las intenciones de otros usuarios. Aunque sus experiencias de interacción externa han sido pocas, algunas han resultado negativas, como recibir mensajes tóxicos o incómodos, situaciones que intenta ignorar, aunque le afectan emocionalmente.

La personalización de su avatar no es una prioridad y nunca ha invertido dinero en ello. Sin embargo, sí ha adquirido algunos artículos relacionados con Roblox, como llaveros y estampas, aunque de manera limitada.

Sujeto 4 considera que jugar en Roblox ha influido en su forma de interactuar, tanto en línea como fuera de ella. Percibe que las experiencias inmersivas y sociales de la plataforma han marcado una diferencia en comparación con su infancia, cuando sus experiencias de juego eran más individuales y desconectadas de internet. Para Sujeto 4, Roblox representa un espacio de desconexión y refugio, donde puede dejar de lado las preocupaciones de la vida real y sentirse en un "hogar" virtual. Describe este espacio como una oportunidad para habitar

otro mundo, donde sigue siendo fiel a su persona, pero con un enfoque que le permite alejarse de la realidad cotidiana.

En cuanto a su consumo relacionado con el juego, disfruta ocasionalmente de contenido sobre Roblox en TikTok y YouTube. Reconoce que el juego está presente en la cultura digital incluso sin buscarlo activamente, lo que refuerza su conexión con la plataforma y su relevancia en su entorno digital.

Sujeto 4 y su relación con Roblox

Sujeto 4 utiliza Roblox como una herramienta de escape y desconexión del mundo real, destacando su función como un refugio donde puede relajarse y entretenerse. Aunque no invierte demasiado tiempo ni recursos en la plataforma, su relación con el juego refleja una búsqueda de experiencias inmersivas y de exploración, lo que resalta la importancia de la sencillez y la accesibilidad en los juegos que elige.

Socialmente, su interacción se limita a personas conocidas, evitando contactos externos debido a preocupaciones de seguridad y experiencias previas de toxicidad. Esto refuerza una visión cautelosa del entorno virtual, a pesar de reconocer el impacto positivo que Roblox ha tenido en su forma de expresarse y relacionarse.

Para Sujeto 4, Roblox no solo es un espacio de entretenimiento, sino una dimensión alternativa donde puede habitar y expresarse de manera diferente, lejos de las presiones y preocupaciones de su vida cotidiana. Esta percepción subraya cómo las plataformas virtuales pueden servir como lugares de pertenencia emocional y social, especialmente para quienes buscan una desconexión temporal del mundo físico.

Matriz de análisis de Sujeto 4

Narrativas	Emociones	Personalización
Sujeto 4 construye una historia clara sobre su uso de Roblox como un espacio de escape y exploración. La relación con el juego no es constante, sino que varía en intensidad según el interés que despierte el contenido. Narra una transición desde una infancia de juegos solitarios hacia una experiencia más conectada e inmersiva gracias a Roblox. También menciona momentos específicos, como sus preferencias por juegos de aventura y exploración, y episodios de interacción negativa, lo que aporta estructura y continuidad a su relato.	Las emociones juegan un papel clave en su experiencia. Roblox representa un refugio emocional, un "hogar" virtual donde puede desconectarse de la vida real y relajarse. Expresa preocupación y malestar por los mensajes tóxicos recibidos, aunque intenta ignorarlos. También muestra una forma de afecto hacia el juego al consumir contenido sobre él en otras plataformas y adquirir objetos físicos relacionados, lo que refleja una conexión emocional más allá del tiempo de juego.	Aunque Sujeto 4 no prioriza la personalización del avatar ni invierte dinero en ella, sí demuestra una forma de personalización emocional y simbólica. Selecciona juegos accesibles y de exploración que se alinean con sus intereses y necesidades emocionales. También filtra cuidadosamente sus interacciones sociales dentro de la plataforma, eligiendo con quién relacionarse para mantener una experiencia segura. Esta forma de personalización se refleja más en la forma de habitar el espacio digital que en lo estético.

Sujeto 5, 32 años. Consolidado.

Sujeto 5, de 32 años, comparte su perspectiva sobre los videojuegos y cómo han influido en su vida. Debido a las responsabilidades de la adultez, dedica entre 1 y 2 horas diarias, o unas 5 horas a la semana, a los videojuegos, incluyendo breves incursiones en Roblox, ya que todavía le resulta intimidante. Aprecia los videojuegos por permitirle participar activamente en entornos ficticios que no puede experimentar en la vida real, destacando la interactividad

como su principal motivación. Esto contrasta con su infancia, donde el tiempo limitado y el estigma hacia los videojuegos condicionaban su experiencia. Ahora, aunque disfruta más plenamente de los videojuegos, enfrenta la presión social de ser constantemente productivo, algo que reconoce como un obstáculo para aceptar el descanso como una necesidad legítima.

Sujeto 5 prefiere los juegos de experiencia arcade, de peleas o tipo "*beat 'em up*", ya que ofrecen sesiones cortas y un enfoque en la estrategia y coordinación, lejos de las exigencias del entorno competitivo que domina muchos otros juegos. Le interesa jugar para relajarse y disfrutar, sin la intención de destacar en *rankings* o demostrar habilidad. Además, elige juegos según su disfrute personal, aunque en su niñez prefería aquellos que permitían multijugador local para compartir tiempo con sus hermanos.

Sobre Roblox, encuentra atractiva la posibilidad de crear sus propios juegos si tuviera el tiempo y las herramientas necesarias. Esto se alinea con su inclinación por la creatividad, como su pasión por el dibujo, aunque le abruma la libertad ilimitada que algunos juegos ofrecen. Considera importante la personalización del avatar, pues lo ve como una extensión de su identidad o incluso como un personaje ajeno, dependiendo del contexto del juego. En el entorno digital, destaca el valor de las interacciones colaborativas y cordiales, especialmente en comunidades como las de Discord, donde ha encontrado apoyo y motivación para seguir dibujando.

Sujeto 5 también reconoce el impacto de los videojuegos en sus habilidades creativas y sociales, mencionando cómo este medio le permitió conectar con personas afines y superar los estigmas sociales que enfrentó de niño. Ve los videojuegos como experiencias profundamente personales que enriquecen la vida cotidiana, algo que se refleja en su interés

por consumir productos derivados, como juegos de mesa o adaptaciones cinematográficas, siempre buscando ampliar sus horizontes creativos. En este sentido, valora cómo plataformas como Roblox pueden ofrecer a las personas nuevas maneras de explorar intereses y descubrir pasiones que trascienden el entorno digital.

Sujeto 5 destaca la importancia de los videojuegos en su vida, no solo como una forma de entretenimiento, sino como una herramienta que le ha permitido desarrollarse creativamente y socialmente. A través de estos entornos digitales, ha encontrado un espacio de expresión personal y comunidad, además de oportunidades para aprender y crecer, lo que le permite equilibrar sus responsabilidades y su necesidad de desconectar.

En resumen, Sujeto 5 ve los videojuegos como una experiencia enriquecedora que va más allá de la simple distracción, ofreciéndole un espacio de interacción social, crecimiento personal y creatividad.

Sujeto 5 y su relación con Roblox

La relación de Sujeto 5 con Roblox refleja su actitud cautelosa pero curiosa hacia plataformas que ofrecen un alto grado de libertad y creatividad. Aunque lo intimida la amplitud del mundo de Roblox y la aparente complejidad para crear contenido, aprecia su potencial como herramienta para fomentar la creatividad y la colaboración. Si bien aún no se siente completamente cómodo en este entorno, su interés en experimentar con la creación de juegos y la personalización de personajes indica una disposición abierta a explorar nuevas formas de expresión. Roblox, para Sujeto 5, es una oportunidad que podría enriquecer su experiencia como jugador y como creativo, siempre que encuentre el tiempo y las herramientas adecuadas para adentrarse más en esta plataforma.

Narrativas	Emociones	Personalización
La experiencia de Sujeto 5 con Roblox y los videojuegos en general está marcada por una narrativa de descubrimiento tardío y resignificación personal. A sus 32 años, se aproxima a los videojuegos como un espacio valioso de creatividad, interacción y descanso, en contraste con su infancia, cuando el acceso era limitado y existía un estigma social hacia quienes jugaban. Aunque ahora tiene más libertad para disfrutar de estos entornos, aún enfrenta presiones sociales relacionadas con la productividad, lo que le dificulta entregarse del todo al ocio sin culpa. Su relación con Roblox, en particular, es aún incipiente; le interesa, pero lo intimida su amplitud y las posibilidades que ofrece.	Desde lo emocional, Sujeto 5 valora profundamente el papel de los videojuegos en su vida como un espacio de relajación, expresión y conexión social. Aunque solo juega entre una y dos horas al día, encuentra en esta actividad un medio para equilibrar sus responsabilidades diarias con su necesidad de descanso. También destaca la importancia de las comunidades digitales como lugares de apoyo y motivación, especialmente aquellas que han impulsado su interés por el dibujo y la creatividad. Su vínculo emocional con los videojuegos va más allá de la diversión: es un canal para sanar, reconectarse consigo mismo y con otros.	En cuanto a la personalización, Sujeto 5 le da un valor especial a la creación de avatares, ya sea como una extensión de su identidad o como una figura separada, dependiendo del contexto. Le interesa la posibilidad de crear juegos propios dentro de Roblox, aunque aún no ha dado el paso por falta de tiempo y por la complejidad técnica que percibe. La personalización representa para él no solo una herramienta estética, sino una forma de expresión individual y creativa, que se entrelaza con su interés artístico y su forma de habitar los espacios virtuales.

Matriz de análisis de Sujeto 5.

Sujeto 6, 34 años. Incipiente.

Dedica cerca de una hora diaria a los videojuegos, ampliando este tiempo a un par de horas adicionales los fines de semana. Como recién iniciada en Roblox, le dedica menos de una hora al día mientras se familiariza con la plataforma. Los videojuegos forman parte de su

rutina matutina, ya que juega a las 7:00 a.m. como una forma de relajarse, desconectarse y empezar el día con tranquilidad. Esta práctica refleja una transición en su motivación: mientras que en su infancia jugaba como una forma inconsciente de escapar de la realidad, ahora lo hace por diversión, aunque sigue siendo un escape emocional, similar a la lectura.

En cuanto a sus preferencias, Sujeto 6 disfruta de géneros como juegos de historia, peleas cuerpo a cuerpo, carreras, shooters, juegos de miedo y mundos abiertos, pero evita aquellos que requieren compromiso diario o simuladores. Su elección de juegos se ve influida por recomendaciones de amigos, redes sociales como TikTok y descubrimientos personales al explorar nuevas opciones. Aunque no tiene mucha experiencia con juegos multijugador, le atrae la idea de un entorno cooperativo para alcanzar metas comunes, aunque no se siente cómoda jugando con desconocidos.

Sujeto 6 también muestra interés en la creación de juegos, especialmente en el contexto de su trabajo en publicidad, donde ha considerado usar Roblox para crear experiencias como exposiciones de arte virtuales. Además, valora la personalización de su avatar, viéndolo como una extensión de su personalidad y deseando dedicar más tiempo a esta actividad.

A lo largo de su experiencia con videojuegos, Sujeto 6 cree haber desarrollado habilidades como la creatividad, la paciencia, la agilidad mental y la resolución de problemas, aunque no siente que haya mejorado significativamente en habilidades sociales debido a su naturaleza reservada. Sin embargo, aprecia las conexiones que surgen en espacios digitales como TikTok, donde ha experimentado interacciones significativas.

Aunque su consumo de mercancía relacionada con videojuegos es limitado por los altos costos, le interesa coleccionar productos como figuras, libros de arte, *soundtracks* y pósters.

Para Sujeto 6, los videojuegos representan un medio de desconexión y creatividad, donde combina entretenimiento, exploración y posibilidades de conexión social. Roblox, en particular, se perfila como un espacio que le permite experimentar con nuevas formas de interacción y expresión personal, mientras explora su potencial creativo en un entorno digital en crecimiento.

Sujeto 6 y su relación con Roblox

Sujeto 6 está comenzando a explorar Roblox, dedicándole menos de una hora diaria mientras se familiariza con la plataforma. A pesar de ser nueva en el juego, está abierta a explorar diferentes géneros y posibilidades dentro de Roblox. Su relación con la plataforma está marcada por un enfoque de exploración y curiosidad, mientras descubre lo que le interesa, como las experiencias interactivas y la creación de contenido, especialmente en el contexto de su trabajo en publicidad. Sujeto 6 está interesada en las opciones que ofrece Roblox para desarrollar experiencias virtuales, como exposiciones de arte, y se siente atraída por la posibilidad de personalizar su avatar, considerándolo una extensión de su personalidad.

Aunque no tiene mucha experiencia en juegos multijugador, Sujeto 6 está dispuesta a probarlo, especialmente en entornos cooperativos, y valora la posibilidad de conectar y colaborar con otros jugadores dentro de la plataforma. Su relación con Roblox refleja una combinación de interés en la creación y personalización, y la búsqueda de una experiencia digital más rica y creativa.

Narrativas	Emociones	Personalización
La relación de Sujeto 6 con Roblox se encuentra en una fase incipiente, caracterizada por la curiosidad y la exploración progresiva. Aunque apenas comienza a familiarizarse con la plataforma, le dedica breves sesiones diarias, integrándola a su rutina matutina como una forma de relajación antes de iniciar el día. Esta manera de jugar marca una transición importante en su narrativa personal: en la infancia, los videojuegos eran un escape inconsciente de la realidad, mientras que ahora los concibe como un medio lúdico y consciente de descanso, similar al efecto que le produce la lectura.	Desde lo emocional, Sujeto 6 se relaciona con los videojuegos como espacios seguros para desconectarse, experimentar y mantener el equilibrio emocional. Aunque no se siente del todo cómoda en entornos multijugador con personas desconocidas, le interesa la cooperación como vía para alcanzar objetivos comunes. También reconoce el valor emocional de las interacciones digitales que ha tenido fuera del juego, especialmente en plataformas como TikTok, donde ha encontrado conexiones significativas que no necesariamente implican contacto directo o constante.	En cuanto a la personalización, su interés es claro: ve al avatar como una representación de su personalidad y desearía poder dedicarle más tiempo. Asimismo, le intriga la posibilidad de crear experiencias dentro de Roblox, sobre todo por su vínculo con el ámbito publicitario, considerando ideas como exposiciones virtuales de arte. Este interés conecta con su valoración de los videojuegos como un medio para ejercitar la creatividad, la agilidad mental y la resolución de problemas, aunque reconoce que sus habilidades sociales no se han desarrollado tanto, en parte por su naturaleza reservada.

Matriz de análisis de Sujeto 6.

Sujeto 7. 30 años. Incipiente.

Descubrió Roblox a través de TikTok, principalmente por videos de personas jugando *Dress to Impress*, un juego que llamó su atención porque le recordó a los juegos de vestir que

disfrutaba en su infancia. Actualmente es el juego que más juega dentro de la plataforma, junto con unos pocos adicionales.

Su experiencia dentro de Roblox es principalmente individual: juega sola porque sus amigas no cuentan con dispositivos adecuados para unirse, y tampoco busca hacer amistades dentro del juego. Aunque reconoce que el chat puede ser grosero, no lo vive como algo abrumador porque lo ignora y el filtro del juego evita mensajes muy agresivos.

A nivel creativo, siente que su forma de combinar ropa y generar outfits ha mejorado desde que juega *Dress to Impress*, pues observa ejemplos, desarrolla ideas nuevas y siente satisfacción cuando gana votaciones y obtiene ítems.

Sobre su avatar, prefiere personalizarlo, aunque no le interesa la ropa estética "bonita", sino los avatares tipo meme o humorísticos (cucaracha, palo, rata). Todavía no ha invertido dinero, aunque le gustaría hacerlo. Sin embargo, le preocupa el sistema de compras rápidas con temporizador, el cual considera invasivo y riesgoso, sobre todo para personas ansiosas o jóvenes que podrían aceptar cargos por error.

Fuera de Roblox, no consume mercancía física relacionada, pero sí *stickers* y videos en TikTok sobre códigos o *gameplays*. En su rutina, tiende a entrar directamente a *Dress to Impress*; explora otros juegos sólo cuando se cansa del sistema de votación, aunque no lo hace mucho debido a su dificultad para controlar juegos en celular.

Dedica alrededor de dos horas al día, de forma salteada. Sin embargo, Roblox no es para ella un espacio identitario profundo ni un elemento esencial en su vida: lo ve como un pasatiempo entretenido que podría dejar si fuera necesario. Considera que esta relación quizá se deba a

que lleva poco tiempo jugando (3–4 semanas). Finalmente, reconoce que su gusto por *Dress to Impress* se relaciona directamente con los juegos que disfrutaba de niña, representando una evolución natural de esos intereses.

Relación de Sujeto 7 con Roblox

La relación de la entrevistada con Roblox es principalmente funcional, emocionalmente ligera y marcada por una nostalgia que guía la forma en que se vincula con el juego. No lo concibe como un espacio identitario profundo ni como una plataforma que defina aspectos personales relevantes; más bien lo experimenta como un entretenimiento casual que conecta con sus gustos de la infancia, especialmente con los juegos de vestir, la creatividad ligera y las actividades estéticas. Su nivel de involucramiento es moderado y reciente: lleva entre tres y cuatro semanas jugando y, aunque lo usa casi a diario, no supera las dos horas por sesión y lo hace de manera intermitente, sin integrarlo en su vida como un espacio esencial.

Las motivaciones que sostienen su presencia en Roblox se pueden entender en cuatro ejes. En primer lugar, la nostalgia, especialmente evidente en su vínculo con *Dress to Impress*, que funciona como una reactivación de los juegos de vestir que disfrutaba en computadora cuando era niña. En segundo lugar, la creatividad ligera: le agrada combinar *outfits*, inspirarse en otros jugadores y expresarse a través del estilo sin sentir presión por "crear" algo complejo. En tercer lugar, la satisfacción personal que le genera ganar votaciones y obtener nuevos ítems, elementos que refuerzan su permanencia. Y, finalmente, el humor: le atraen los avatares tipo meme, lo cual evidencia que su relación con Roblox se mueve en un plano lúdico y no aspiracional.

En cuanto a la dimensión social, su experiencia es completamente solitaria. No busca amistades ni interacciones, evita el chat y, cuando aparece, simplemente lo ignora. La socialización no forma parte de su forma de habitar Roblox; su vínculo con la plataforma es individual, autónomo y libre de compromisos sociales. Esto también se refleja en su relación con el avatar, que valora principalmente por su capacidad de personalización humorística. Aunque no ha invertido dinero, expresa una clara intención futura, condicionada por sus dudas respecto a la seguridad y el riesgo asociado a las compras dentro del juego. Aun así, su avatar no cumple una función identitaria profunda: es más bien una extensión divertida, una herramienta estética que le permite explorar sin compromisos.

Respecto a la economía del juego, mantiene una postura crítica. Le incomoda el sistema de compras con temporizador y percibe cierto riesgo en el modelo de monetización, especialmente por la ansiedad que —según señala— puede generar en jugadores jóvenes. Esta preocupación influye directamente en su hesitación para invertir dinero dentro de la plataforma.

En el plano emocional, su experiencia está dominada por la diversión, la satisfacción puntual, el humor y la nostalgia. No se establece un vínculo profundo ni aparece un sentimiento de pertenencia; Roblox funciona como un espacio recreativo más, no como un espacio identitario o comunitario. Finalmente, su relación actual con el juego guarda continuidad con su historia personal: al no haber tenido consolas, pero sí computadora durante la infancia, desarrolló afinidad por juegos de vestir y de estética creativa que hoy se reactiva a través de *Dress to Impress*, configurando a Roblox como una evolución natural de sus experiencias digitales tempranas.

Narrativas	Emociones	Personalización
Roblox aparece en su narrativa como una extensión natural de prácticas de juego previas (juegos de vestir). La entrevistada narra su experiencia desde la cotidianidad y no desde un compromiso profundo. Se configura un relato de uso práctico, rutinario y lúdico, no identitario.	La emocionalidad está marcada por micro-alegrías (ganar, crear, ver mejoras) y una relación prudente que preserva bienestar. Ignorar el factor social funciona como mecanismo de regulación emocional para mantenerse segura. Las compras introducen alerta y ansiedad, que afecta su vínculo con la plataforma.	La personalización aparece como juego estético, no como representación del yo. El avatar funciona como espacio de creatividad y humor. La entrevistada vive la personalización como acto creativo sin carga identitaria, donde el objetivo principal es diversión, estilo, ocurrencia, no pertenencia.

Matriz de análisis de Sujeto 7

Sujeto 8. 20 años. Consolidado.

Conoció Roblox a través de gameplays y comenzó a jugarlo porque le resultó comprensible y accesible. Juega entre una y dos horas al día, aunque de forma variable. Su principal motivación es el disfrute de juegos tipo *obbys* y aquellos que implican encontrar objetos. También juega con amigos, tanto de la facultad como amistades creadas dentro de la plataforma. Aunque no participa en comunidades externas ni consume contenido adicional, sí ha generado algunos vínculos sociales dentro del juego.

En cuanto al avatar, lo considera "lindo" y parcialmente representativo de ella, aunque no ha invertido dinero en él. Roblox impacta su comunicación digital: fuera del juego es introvertida, pero dentro se siente más libre para ser social, lo cual le ha permitido desarrollar en parte habilidades como el liderazgo. No percibe influencia significativa en su creatividad.

Su uso de Roblox se limita al entorno digital, con una relación ligera con la comunidad (por ejemplo, *stickers* en WhatsApp). Valora Roblox como un espacio personal donde puede jugar a su ritmo, sentirse cómoda, entretenerse y formar parte de equipos cuando la dinámica del juego lo requiere. Afirma que sí le genera sensación de pertenencia.

Relación de Sujeto 8 con Roblox

Es principalmente lúdica, social y orientada a la comodidad, sin profundizar en aspectos creativos o identitarios intensos. Su nivel de involucramiento es moderado: juega entre una y dos horas al día, aunque no todos los días, y mantiene una regularidad flexible en la que accede a la plataforma cuando tiene ganas, sin sentirse comprometida de manera rígida.

Sus motivaciones principales giran en torno al entretenimiento directo, especialmente a través de *obbys* y juegos de encontrar objetos, y la convivencia social, ya que coordina sesiones con amigos y disfruta interactuar dentro del juego. Roblox también le funciona como un espacio de exploración segura, donde puede ser más social que en su vida cotidiana sin consecuencias externas, además de que le resulta accesible por su formato claro, fácil y dinámico.

En el plano social, interactúa tanto con amistades fuera de la plataforma como con personas que conoce dentro del juego. Afirma que en Roblox se vuelve más sociable que en la vida real y reconoce que ha desarrollado habilidades como el liderazgo a partir de ciertas dinámicas grupales. Sin embargo, su participación se mantiene dentro del propio Roblox, sin involucrarse en comunidades externas, lo que muestra que su relación es completamente dentro de la plataforma.

Respecto a su avatar, lo considera parcialmente representativo de ella misma, pues refleja "su gusto", aunque no ha realizado inversiones económicas en personalización. Lo valora sobre todo en términos estéticos, pero no como una extensión identitaria profunda; más bien, funciona como un punto intermedio entre el anonimato y la autoexpresión.

Su relación con la economía del juego es totalmente "*free-to-play*", ya que no gasta dinero en la plataforma. En lo emocional, su experiencia se vincula con sensaciones de bienestar, comodidad y disfrute, acompañadas de un ligero sentido de pertenencia y la libertad de socializar sin presión.

Finalmente, en relación con su historia personal, Roblox opera como un espacio de socialización protegido que contrasta con su introversión fuera del entorno digital. Más que un entorno creativo o narrativo, la entrevistada vive Roblox como un espacio funcional, ligero y social que se adapta a sus ritmos y necesidades cotidianas.

Narrativas	Emociones	Personalización
La relación se construye alrededor del *juego como actividad*, no como mundo simbólico profundo. Predomina el disfrute de dinámicas simples (*obbys*, búsqueda, acción) y el juego social. No existe construcción de historias personales ni inmersión narrativa.	El espacio digital funciona como un lugar seguro donde puede expresarse más libremente que fuera del juego. También experimenta pertenencia moderada y disfrute.	La personalización del avatar es importante solo de forma parcial: estética y gusto personal, pero sin inversión económica ni función identitaria fuerte. Su avatar es una versión estilizada y ligera de sí misma.

Matriz de análisis de Sujeto 8

Sujeto 9. 30 años. Semi consolidado.

Tiene una relación esporádica con los videojuegos en general, pero cuando entra a Roblox puede quedarse varias horas. Descubrió la plataforma por internet, sin entender del todo qué era, y al principio la asociaba con juegos tipo Habbo o IMVU. Su vínculo con Roblox se fortaleció especialmente a partir de experiencias compartidas con un amigo cercano con quien juega en La Cantina, un espacio que les permite "cotorrear" de manera divertida, infantil y desinhibida.

Para ella, el avatar es uno de los elementos más importantes: inicialmente no lo consideraba relevante, pero al comprar un avatar de gatito, ligado emocionalmente al recuerdo de su gata fallecida, su motivación para jugar creció. Le encanta cómo se ve su avatar, cómo baila, y su capacidad para expresar parte de su identidad y humor.

Prefiere experiencias simples, intuitivas y de acciones rápidas, como *Dress to Impress*, juegos musicales o espacios liminales como Walmart o La Terapia. Le frustran los juegos donde el dinero de otros usuarios influye en el desempeño o donde se requiere mucha habilidad o velocidad. Evita juegos de terror porque le angustian si está sola.

Tiene poca interacción con la comunidad general de Roblox porque siente que la mayoría son niños y eso le incomoda. Sus interacciones significativas son principalmente con su amigo. Valora las experiencias socialmente cómicas, la exploración y el ambiente relajado más que la competencia o la narrativa compleja.

A nivel más amplio, reflexiona sobre su relación con internet, la identidad y su alejamiento de redes sociales personales. Roblox representa un espacio anónimo, lúdico y menos centrado en la autopresentación, lo cual encuentra liberador.

Relación de Sujeto 9 con Roblox

Una jugadora casual, exploratoria y afectiva. Aunque no es constante, cuando entra puede permanecer horas, movida por el deseo de vivir experiencias ligeras, divertidas y accesibles. Sus principales motivadores son la posibilidad de "convertirse" en su avatar, especialmente en la figura simbólica de su gata fallecida, así como jugar con su amigo, compartir humor, bailar y "cotorrear" mientras exploran distintos mundos. Para ella, el avatar cumple una función simbólica profunda: es un homenaje emocional, un medio de expresión identitaria y un detonador de placer lúdico que vuelve más significativa su experiencia en la plataforma.

Prefiere juegos sencillos como *Dress to Impress*, espacios de socialización sin presión como La Cantina, y mundos liminales o de exploración como Walmart o escenarios vacíos que le permiten deambular, observar y jugar de manera libre. También disfruta minijuegos musicales o repetitivos que no demandan gran habilidad. Aun así, su experiencia está atravesada por tensiones: siente frustración cuando otros jugadores tienen ventajas económicas, cuando los juegos que aprecia cambian de forma drástica, como ocurrió con La Cantina al transformarse en una playa, o cuando percibe que la mayoría de los jugadores son niños. Además, evita los juegos de terror porque le generan ansiedad.

En términos subjetivos, Roblox funciona para ella como un espacio de humor, desahogo y conexión afectiva con su amigo; una alternativa activa frente al consumo pasivo de redes sociales. Es también un lugar donde puede permitirse "no ser ella", jugar desde el anonimato y disfrutar de una identidad ligera, flexible y lúdica.

Narrativas	Emociones	Personalización
Se construye a partir de un descubrimiento casual que evoluciona hacia un uso significativo durante un periodo de transición personal. Sus memorias están ligadas a mundos concretos —como La Cantina, *Dress to Impress* y espacios liminales— donde vive momentos de exploración y humor, especialmente junto a a su amigo, con quien comparte la mayoría de sus experiencias en videollamada. La narrativa también incluye una sensación de pérdida cuando ciertos espacios desaparecen o cambian dentro del juego.	Predominan la diversión, la risa y la comodidad. Su avatar, inspirado en su gata fallecida, representa un fuerte vínculo afectivo. También experimenta frustración ante desigualdades económicas en el juego, miedo en espacios de terror y nostalgia ante transformaciones del entorno. Pese a ello, Roblox funciona para ella como un refugio lúdico donde puede relajarse y ser un poco más sociable que en su vida *offline*.	El avatar adquiere un papel central: es una extensión estética y emocional que expresa su humor, memoria afectiva e identidad sutil. Su elección del avatar de gatito muestra una apropiación profunda del espacio digital. La apariencia influye en cómo se presenta ante otros y en cómo vive la experiencia, convirtiendo la personalización en un eje clave de su relación con el juego.

Matriz de análisis de Sujeto 9

En cuanto al tiempo de juego y motivaciones, la mayoría de los participantes juega Roblox de manera regular, dedicando tiempo tanto a explorar el juego como a disfrutar de títulos específicos. La principal motivación para jugar parece ser el entretenimiento y la creatividad, con varios jugadores interesados en personalizar su experiencia o explorar nuevas dinámicas dentro de la plataforma.

Respecto a los géneros de juegos preferidos, los más populares incluyen terror, aventuras y juegos de obstáculos ("*obby*"), lo que refleja una clara preferencia por los desafíos emocionantes y las experiencias interactivas. Otros géneros, como los de rol o simulación, también son bien valorados por una parte de los usuarios.

En términos de personalización y expresión creativa, muchos jugadores disfrutan personalizando sus avatares, ya sea para expresar su identidad o para integrarse mejor a la comunidad del juego. Además, se observa un notable interés en crear contenido dentro de Roblox, ya sea desarrollando niveles o participando en experiencias generadas por otros usuarios.

En lo que respecta a las interacciones sociales y la comunidad, aunque algunos jugadores valoran las interacciones dentro de Roblox, la mayoría prefiere jugar de forma solitaria o con amigos cercanos, evitando interactuar con desconocidos. La preocupación por la seguridad en línea es un factor clave que limita la interacción con personas ajenas.

Respecto al impacto en habilidades y creatividad, Roblox es percibido por los jugadores como una herramienta que fomenta la creatividad y la resolución de problemas. Algunos participantes han mencionado un impacto positivo en sus habilidades imaginativas y en su capacidad para planificar o diseñar ideas dentro del juego.

En cuanto al consumo de productos relacionados con Roblox, aunque algunos jugadores expresan interés en el *merchandising*, pocos tienen acceso frecuente a estos productos debido a sus altos costos. En cambio, el contenido relacionado, como los videos de YouTube sobre Roblox, parece ser más accesible y popular entre los jugadores.

Finalmente, en términos de seguridad y precauciones, la mayoría de los jugadores es consciente de los riesgos en línea, como el gasto desmedido en robux o el peligro de compartir información personal. Esto refleja una actitud responsable hacia el uso de la plataforma, con muchos jugadores tomando medidas para proteger su seguridad mientras disfrutan del juego.

Consideraciones Previas

Similitudes:

Descubrimiento del juego: Todos los entrevistados descubrieron Roblox a través de un familiar o amigo cercano.

Escape y desconexión: Todos mencionan que los videojuegos (y especialmente Roblox) les sirven como una forma de escape, aunque con diferentes motivaciones (relajación, creatividad, distracción de la vida cotidiana).

Interacción con amigos: La mayoría juega con amigos, aunque algunos también tienen experiencias jugando solos.

Evitar interacutar con desconocidos: Todos los entrevistados evitan interactuar con personas desconocidas dentro del juego, destacando la importancia de la seguridad en línea o por experiencias previas negativas.

Personalización del avatar: La mayoría personaliza su avatar, aunque algunos de manera más activa que otros.

Preferencias por juegos de aventura o terror: Algunos, disfrutan de juegos de terror y aventura. Otros, prefieren juegos de exploración, estrategia o arcade.

Creación de juegos: Ninguno de los entrevistados ha creado juegos de manera significativa, aunque algunos se han interesado por hacer niveles o probar en crear, pero nunca han llegado a materializarlo.

No consumen productos físicos: La mayoría no compra productos de Roblox fuera del juego, limitándose al entorno virtual.

Diferencias:

Motivación y enfoque de juego: Mientras dos de ellos ven Roblox principalmente como una plataforma para interactuar con amigos y desconectar, otros dos valoran la creatividad y la expresión personal (especialmente a través de la creación de juegos. Por otra parte, una de ellas se enfoca mucho en explorar diferentes juegos y sentir emoción en juegos de terror y *obbys*, mientras que uno de ellos está más centrado en la creación de niveles. otro, por su parte, prioriza la experiencia social con amigos sobre los juegos mismos.

En el grupo mayor de edad es notorio comparar su relación actual con los videojuegos a la relación que tenían cuando eran niños, si bien ahora cuentan con los recursos para permitirse adentrar en la plataforma, el tiempo y las problemáticas de la vida cotidiana les juegan en contra para adentrarse en su totalidad a la plataforma.

Percepción de la creatividad: Dos de ellos sienten que su creatividad se ha visto influenciada por Roblox, mientras que otro no lo cree así.

Personalización del avatar: Dos de ellos se sienten más inclinados hacia la personalización de su avatar, aunque de forma diferente: para otro, es una cuestión de apariencia, mientras que para un tercero tiene un componente de identidad.

Sentimiento de pertenencia: Dos de ellos no sienten que Roblox sea una plataforma que les brinde una comunidad, mientras que dos más sienten que les ofrece un espacio de expresión personal, y una quinta, a pesar de ser cautelosa, valora el sentirse parte de un mundo virtual.

Espacio personal en el juego: Aunque todos consideran importante su espacio personal, uno de ellos destaca más la funcionalidad y la identificación con el juego a través de su avatar.

Conclusiones preeliminares

Aunque todos los entrevistados comparten ciertas características en su uso básico de Roblox, como jugar por entretenimiento, elegir experiencias accesibles y valorar la libertad de moverse entre distintos mundos, las diferencias más significativas aparecen en cómo se relacionan con la creatividad, la socialización y el sentido identitario dentro de la plataforma.

Roblox funciona como un espacio multidimensional que combina juego, personalización y exploración, pero cada persona lo habita desde una lógica distinta: algunos lo viven como un entorno emocionalmente ligero y nostálgico; otros como un espacio social donde pueden interactuar más libremente que en su vida *offline*; y otros como un territorio simbólico donde el avatar se convierte en un medio de expresión personal, afectiva o incluso ritualizada.

Para algunos jugadores, la creatividad no está vinculada a la construcción de mundos o al diseño de juegos, sino a la estética, el humor o la manera de habitar el avatar. En estos casos, la personalización funciona como extensión del gusto, vehículo emocional o incluso anclaje afectivo —como ocurre cuando un avatar representa a una mascota fallecida o una versión estilizada del yo interior. En contraste, otros usuarios no dan un peso tan profundo a lo visual y se enfocan más en la acción, los *obbys* o los retos rápidos.

El componente social también varía enormemente. Mientras algunos jugadores interactúan solo lo necesario, manteniendo conversaciones mínimas o evitando el chat, otros encuentran en Roblox un lugar donde pueden ser más sociables que en su vida cotidiana. Para ciertos usuarios, Roblox incluso facilita habilidades de liderazgo o trabajo en equipo, especialmente en dinámicas grupales o juegos colaborativos. No obstante, esta socialización ocurre casi siempre dentro de la plataforma: la mayoría no participa en comunidades externas, confirmando que su relación con Roblox es principalmente digital-interna y no transmediática.

El significado emocional del juego también es diverso. Hay quienes experimentan diversión simple, humor y comodidad; quienes encuentran nostalgia al conectar con prácticas de la infancia; y quienes viven emociones más complejas al asociar el avatar con vínculos afectivos profundos o momentos específicos de su vida. También emergen tensiones: frustración frente a modelos de monetización que otorgan ventajas, incomodidad al interactuar con jugadores muy jóvenes o sentimientos de pérdida cuando cambian o desaparecen mundos significativos.

En conjunto, las entrevistas muestran que, a medida que los usuarios crecen, su relación con Roblox se vuelve más introspectiva, más ligada a la identidad y menos centrada únicamente en "jugar por jugar". Roblox se transforma en un espacio donde pueden explorar versiones de sí mismos, conectar con otros de formas ligeras o íntimas, y habitar mundos que funcionan como escenarios de expresión personal, compañía, estética o experimentación social. En ese sentido, la plataforma opera como un entorno flexible que se adapta a las trayectorias afectivas, sociales y simbólicas de cada jugador, permitiendo una experiencia más compleja que el simple consumo de videojuegos.

Capítulo 4

El propósito de este capítulo es interpretar los hallazgos obtenidos a través del marco teórico, particularmente desde el concepto de *habitar digital* y el enfoque fenomenológico adoptado.

A partir de las entrevistas, se identificaron patrones y variaciones en la experiencia de los usuarios de Roblox, los cuales permitieron responder a las preguntas de investigación y, al mismo tiempo, problematizar la comprensión de la plataforma como espacio social.

En este sentido, la discusión no busca únicamente confirmar lo planteado teóricamente, sino cuestionar, matizar y enriquecer dichas aproximaciones a partir de la experiencia vivida de los participantes.

Uno de los hallazgos más relevantes es que Roblox funciona efectivamente como un espacio de socialización mediada, lo cual cuestiona la noción de que los entornos digitales son "artificiales" o ajenos a lo social. En concordancia con los planteamientos de estudios recientes sobre plataformas digitales, los datos muestran que las interacciones dentro de Roblox no son accesorias, sino constitutivas de la experiencia.

Sin embargo, esta socialización no es homogénea ni obligatoria. A diferencia de otros entornos digitales centrados en la interacción constante, Roblox permite distintos grados de involucramiento social. Algunos usuarios optan por una participación nula, mientras que otros desarrollan vínculos más sostenidos. Este hallazgo matiza la idea de lo social como requisito, mostrando que la plataforma posibilita una socialización opcional y modulable, lo cual amplía las formas de habitar el entorno digital.

Asimismo, la coexistencia de distintos rangos etarios introduce tensiones específicas, particularmente en relación con la percepción de seguridad y la comodidad en la interacción. Esto sugiere que la socialización mediada no solo depende de las herramientas disponibles, sino también de factores contextuales y subjetivos que influyen en la disposición a interactuar.

En términos de práctica, los hallazgos evidencian que el habitar Roblox se configura a través de la repetición de acciones y la integración de la plataforma en la vida cotidiana de los usuarios. Esta dimensión coincide con la noción de habitar como permanencia y apropiación del espacio, donde la frecuencia de uso y las rutinas juegan un papel central.

No obstante, los datos también muestran que esta permanencia no implica necesariamente estabilidad. La posibilidad de transitar entre múltiples mundos introduce una lógica de exploración constante, en la que el usuario habita un entorno dinámico y fragmentado. Esto sugiere que el habitar digital en Roblox no se basa en el arraigo a un único espacio, sino en la circulación entre experiencias. Este hallazgo amplía la conceptualización tradicional del habitar, al incorporar la movilidad como elemento adicional. En lugar de habitar un lugar fijo, los usuarios habitan un ecosistema de posibilidades, donde la accesibilidad y la diversidad de experiencias facilitan la continuidad en el uso.

En la dimensión relacional, los resultados muestran que Roblox posibilita diversas formas de interacción, que van desde contactos efímeros hasta experiencias colaborativas más complejas. Esto confirma que la plataforma actúa como un espacio de encuentro, aunque con características particulares.

A diferencia de otras redes sociales, la interacción en Roblox suele estar mediada por la actividad lúdica, lo que condiciona la forma en que se establecen los vínculos. La comunicación no es el objetivo principal, sino que emerge como parte de la experiencia de juego. Esto genera que el vínculo se construya en función de la acción compartida.

Por otro lado, se observa que estas relaciones tienden a permanecer dentro de la plataforma, sin extenderse a otros espacios digitales. Este carácter "contenido" sugiere que Roblox funciona como un entorno social relativamente cerrado, en el que las interacciones están delimitadas por las lógicas del propio sistema.

Este hallazgo permite problematizar la idea de comunidad digital, mostrando que no toda socialización deriva en la formación de redes externas o vínculos duraderos, sino que puede existir como una experiencia situacional y contextualizada.

La dimensión del sentido revela que la experiencia de los usuarios está profundamente atravesada por elementos identitarios y emocionales. En línea con el marco teórico, los datos muestran que el habitar digital implica procesos de significación, donde los usuarios atribuyen valor a sus prácticas, relaciones y representaciones.

El avatar emerge como un elemento central en esta construcción, funcionando no solo como herramienta de representación, sino como un medio de expresión personal y afectiva. En algunos casos, esta relación adquiere una dimensión simbólica significativa, lo que refuerza la idea de que la experiencia digital no es superficial, sino profundamente significativa para la mayoría de los usuarios.

No obstante, esta dimensión también está marcada por tensiones. La frustración ante dinámicas de monetización, la incomodidad en ciertas interacciones y la pérdida de espacios significativos evidencian que el habitar digital no es una experiencia plenamente positiva. Por el contrario, se configura como una experiencia ambivalente, en la que coexisten el disfrute y el conflicto.

Este carácter ambivalente resulta clave para comprender la complejidad de la experiencia digital, alejándose de visiones simplistas que la reducen a entretenimiento o evasión.

En relación con la segunda pregunta de investigación, los hallazgos permiten identificar que las características de la experiencia digital influyen directamente en la participación y evolución de los usuarios dentro de la plataforma.

La personalización, la posibilidad de interacción y la construcción de sentido funcionan como factores que incentivan la permanencia. A medida que los usuarios desarrollan una relación más significativa con el entorno, su participación tiende a intensificarse, ya sea a través de una mayor exploración, interacción o implicación emocional.

Asimismo, se observa una transformación en la manera en que los usuarios se relacionan con Roblox a lo largo del tiempo. Mientras que en etapas iniciales predomina una lógica de entretenimiento, posteriormente emerge una experiencia más reflexiva, vinculada a la identidad y al sentido. Este proceso puede entenderse como una forma de evolución del habitar digital, en la que el usuario pasa de ser un participante ocasional a un habitante más involucrado.

Los resultados de esta investigación contribuyen a la comprensión de los entornos digitales como espacios habitables, cuestionando las dicotomías tradicionales entre lo real y lo virtual.

El análisis de Roblox permite evidenciar que la experiencia digital se configura a partir de la articulación de prácticas, relaciones y significados, lo que coincide con la noción de habitar desarrollada previamente en la investigación.

Además, el estudio aporta una mirada situada sobre la experiencia de los usuarios, destacando la diversidad de formas en que se habita la plataforma. Esto sugiere que no es posible hablar de una única experiencia digital, sino de múltiples formas de relación con el entorno, mediadas por factores subjetivos, sociales y tecnológicos.

En conjunto, estos hallazgos refuerzan la pertinencia de abordar los entornos digitales desde enfoques fenomenológicos, capaces de captar la complejidad de la experiencia vivida. De este modo, Roblox se presenta no solo como un objeto de estudio relevante, sino como un caso que permite explorar las transformaciones contemporáneas del habitar en contextos digitales.

Conclusiones

Aunque los participantes comparten ciertos patrones generales de uso, como el acceso a Roblox con fines de entretenimiento, la preferencia por experiencias accesibles y la valoración de la posibilidad de transitar entre distintos mundos, las diferencias más significativas emergen en la manera en que cada usuario habita la plataforma, particularmente en relación con la creatividad, la socialización y la construcción de sentido.

En este contexto, Roblox puede ser comprendido como un espacio multidimensional de experiencia digital, en el que convergen prácticas lúdicas, procesos de personalización y dinámicas de exploración. Sin embargo, dicho espacio no es experimentado de forma homogénea, sino que es apropiado de maneras diversas: para algunos usuarios, se configura como un entorno emocionalmente ligero y nostálgico; para otros, como un espacio de socialización donde pueden interactuar con mayor libertad que en su vida offline; y para otros más, como un territorio simbólico en el que el avatar funciona como medio de expresión personal y afectiva.

En términos de habitar como práctica, se observa que la creatividad no se limita necesariamente a la producción de contenido o al diseño de experiencias, sino que puede manifestarse en dimensiones estéticas, humorísticas o performativas asociadas al uso del avatar. En estos casos, la personalización adquiere un valor significativo como extensión del gusto, vehículo emocional o incluso anclaje afectivo. En contraste, otros usuarios priorizan dinámicas de acción inmediata, lo que sugiere diferentes formas de involucramiento con el entorno.

Respecto al habitar como relación, las formas de socialización varían considerablemente. Mientras algunos usuarios mantienen interacciones mínimas o evitan el contacto directo, otros usuarios mantienen estas interacciones dentro de la plataforma pero a través de canales de comunicación ajenos, como por ejemplo, Whatsapp, lo que indica que la interacción y el habitar se divide entre dos espacios, al no querer que la comunicación sea parte de esta misma experiencia, ya sea por cuestiones de dinámicas entre usuarios o por miedo o incertidumbre de qué tipo de interacciones podrían tener con usuarios ajenos al grupo o usuarios desconocidos.

En este punto, emerge un elemento relevante que complejiza la comprensión de la socialización en la plataforma: la presencia y creciente participación de usuarios mayores de edad en un entorno cuya audiencia principal está conformada por infancias y adolescentes. Este fenómeno puede ser interpretado como una forma de colonización del espacio digital, en la medida en que introduce dinámicas, prácticas e intereses que no necesariamente corresponden con el público originalmente dominante. La coexistencia intergeneracional no solo reconfigura las formas de interacción, sino que también incide en la percepción de seguridad, en los límites de la comunicación y en las disposiciones de los usuarios más jóvenes para participar activamente. En este sentido, la diferencia etaria se convierte en un factor que puede tanto inhibir como propiciar la socialización, evidenciando tensiones propias de los entornos digitales abiertos.

Originalmente, se contempló la realización de entrevistas con un número mayor de usuarios menores de edad; sin embargo, por diversas razones no fue posible concretarlas. Estas dificultades estuvieron relacionadas, en gran medida, con las preocupaciones de los padres de familia respecto al uso de la plataforma. En particular, varios de ellos manifestaron inquietudes derivadas de información obtenida a través de conocidos o de medios de comunicación, donde se señalan problemáticas como acoso, *grooming* y otras situaciones de mayor gravedad que incluso han tenido repercusiones fuera del entorno digital.

En consecuencia, algunos de los sujetos inicialmente considerados fueron descartados debido a que sus padres o tutores restringieron su acceso al juego, sin embargo se trabajó con las dos generaciones que se mencionan en los primeros capítulos de esta investigación. Asimismo, en otros casos, los potenciales participantes decidieron no continuar con el proceso, a pesar de haber mostrado una aceptación inicial.

Los hallazgos muestran diferencias claras según la familiaridad con el entorno digital. Los usuarios incipientes, en un estado de liminalidad, viven la plataforma como un espacio de exploración, con narrativas fragmentadas, emociones de incertidumbre y sorpresa, y una personalización limitada o reactiva. En cambio, los usuarios consolidados presentan una apropiación más estable del entorno, con narrativas más coherentes, mayor control emocional y una personalización activa y deliberada del espacio digital.

Al cruzar estas dinámicas con la temporalidad generacional, se observa que los usuarios millennials tienden a desarrollar formas de apropiación vinculadas a trayectorias más largas de socialización digital, mientras que los centennials manifiestan una relación más naturalizada e intuitiva con las lógicas de la plataforma. Sin embargo, más que una diferencia estrictamente generacional, estos hallazgos apuntan a la importancia del tiempo de exposición y la continuidad del uso como factores que configuran la manera en que los usuarios narran, sienten y habitan los espacios digitales.

En cuanto al habitar como sentido, la experiencia digital se encuentra atravesada por dimensiones emocionales diversas, que van desde la diversión y la comodidad hasta la nostalgia y el apego afectivo. Asimismo, emergen tensiones vinculadas a la monetización del juego, la convivencia intergeneracional y la pérdida de espacios significativos dentro de la plataforma, lo que evidencia que la experiencia no es exclusivamente positiva, sino también compleja y ambivalente.

Los hallazgos sugieren que, conforme los usuarios avanzan en su trayectoria dentro de la plataforma, su relación con Roblox tiende a transformarse, desplazándose de una lógica centrada en el entretenimiento hacia una experiencia más reflexiva e identitaria. En este

proceso, las características de la experiencia digital, particularmente aquellas vinculadas a la personalización, la socialización y la construcción de sentido, no solo definen la manera en que los usuarios habitan el entorno, sino que también facilitan su participación y evolución dentro de la plataforma.

En conjunto, estos resultados permiten sostener que Roblox no opera únicamente como un videojuego, sino como un entorno digital habitable, en el que los usuarios desarrollan formas situadas de experiencia que articulan prácticas, relaciones y significados. No obstante, este habitar no se produce en condiciones neutras, sino en un espacio atravesado por tensiones, desigualdades y procesos de reconfiguración social, como la colonización intergeneracional, que inciden en la manera en que los sujetos experimentan, negocian y significan su presencia en el entorno digital.

Esta investigación deja abierta la posibilidad de nuevas aproximaciones que permitan desarrollar futuros estudios que exploren el habitar digital no solo en esta plataforma, sino también en otros entornos virtuales emergentes. Esto cobra relevancia en un contexto en el que los modelos de juego, las formas de interacción y las tecnologías digitales se encuentran en constante transformación, reconfigurando continuamente las maneras en que los usuarios se relacionan, significan y habitan estos espacios.

Finalmente, la experiencia de habitar los entornos digitales no se limita únicamente a la interacción funcional o social dentro de la plataforma. En muchos casos, los usuarios desarrollan formas de relación más contemplativas, emocionales y simbólicas con los espacios virtuales que recorren. La Figura 13 ejemplifica cómo ciertos entornos dentro de

Roblox pueden propiciar experiencias de contemplación e inmersión que adquieren un carácter poético dentro del habitar digital.



Figura 13. El habitar digital también implica realizar prácticas que adquieren un carácter poético, como la contemplación del entorno.

Referencias

A Companion to Digital Humanities. (n.d.). *Companions to Digital Humanities*. https://companions.digitalhumanities.org/DH/?chapter=content/9781405103213_chapter_28.html

Aarseth, E. (2007). I fought the law: Transgressive play and the implied player. En *Proceedings of DiGRA 2007 Conference: Situated Play* (pp. 24–28). DiGRA.

AEVI. (2020). *Anuario de la industria del videojuego*. Asociación Española de Videojuegos.

Andrés, G. (2012). Prácticas culturales en red: Reflexión sobre la participación y producción de los internautas. *Poliantea 8 (14)*, 97–110.

Aparicio, I. M. G. (2015). La pantalla ruidosa. *Paradigma: Revista Universitaria de Cultura*, (18), 35–37.

Augé, M. (1992). *Los no lugares: Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa.

Avcu, K. M., & Koçoğlu, E. (2025). Preservation of cultural identity in digital ecosystems. *Education Quarterly Reviews*, *8*(1), 46–62. https://doi.org/10.31014/aior.1993.08.01.552

Baym, N. (2018). *Playing to the crowd: Musicians, audiences, and online media*. NYU Press.

Belli, S., & López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital, 14*, 159–179. https://doi.org/10.5565/rev/athenead/v0n14.570

Benjamin, W. (1972). *Discursos interrumpidos I*. Taurus.

Benjamin, W. (1972). Desembalo mi biblioteca. En *Discursos interrumpidos I* (pp. 394–399). Taurus.

Berardi, F. B. (2017). *Fenomenología del fin: Sensibilidad y mutación colectiva*. Caja Negra.

Bogost, I. (2016). *Play anything: The pleasure of limits, the uses of boredom, and the secret of games*. Basic Books.

Bogost, I. (2016). *How to talk about videogames*. University of Minnesota Press.

Born, G., & Haworth, C. (2017). From microsound to vaporwave: Internet-mediated musics, online methods, and genre. *Music & Letters, 98*(4), 601–647. https://doi.org/10.1093/ml/gcx095

Bucher, T. (2018). *If... then: Algorithmic power and politics*. Oxford University Press.

Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. University of Illinois Press. (Obra original publicada en 1958)

Castells, M. (2000). *La era de la información: Economía, sociedad y cultura. Volumen 1: La sociedad red*. Alianza Editorial.

Castells, M. (Ed.). (2006). *La sociedad red: Una visión global*. Alianza Editorial.

Cerbino, M., & Angulo, N. (2020). La construcción social de plataformas digitales y la experiencia de la vida cotidiana ¿cómo funcionan los objetos técnicos en época de confinamiento social? *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, (143). https://doi.org/10.16921/chasqui.v0i143.4305

El CEO. (2023, [fecha completa si disponible]). *TikTok es la quinta red social más utilizada en México; alcanza más de 57.5 millones de usuarios*. https://elceo.com/tecnologia/tiktok-es-la-quinta-red-social-mas-utilizada-en-mexico-alcanza-mas-de-57-5-millones-de-usuarios/

Chaverry, R. (2016). Habitar el mundo digital. En *Filosofía, arte y subjetividad: Reflexiones en la nube* (pp. 123–133). Estudio Paraíso / Universidad Nacional Autónoma de México. http://hdl.handle.net/10391/5725

Couldry, N., & Mejias, U. (2019). *The costs of connection: How data colonizes human life and appropriates it for capitalism*. Stanford University Press.

Dean, B. (2024, [fecha completa]). *Roblox user and growth stats you need to know*. Backlinko. https://backlinko.com/roblox-users

de Molina Benavides, L., & Ramos, E. V. (2020). Habitar en la era digital. Modelos colaborativos y su respuesta en tiempos de crisis. *Rita. Revista Indexada de Textos Académicos*, (14), 94–101. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7701091

Dolores, R. L. (2008). *Literaturas del texto al hipermedia*. Anthropos. https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=344894

Domagalska, B. (2014). Liminality and the emergence of an integrated being. *Technoetic Arts, 12* (2-3), 409–414. https://doi.org/10.1386/tear.12.2-3.409_1

Douglas, N. (2014). It's supposed to look like shit: The Internet ugly aesthetic. *Journal of Visual Culture, 13*(3), 314–339. https://doi.org/10.1177/1470412914544516

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). (2022). *Caracterización del sesgo de selección en redes sociales en México a través de algunas características sociodemográficas de sus usuarios*. Realidad, Datos y Espacio. Revista Internacional de Estadística y Geografía. https://rde.inegi.org.mx/index.php/2022/07/06/caracterizacion-del-sesgo-de-seleccion-en-redes-sociales-en-mexico-a-traves-de-algunas-caracteristicas-sociodemograficas-de-sus-usuarios/

Frías, J. Á. G. (2022). La Frikiplaza como espacio de convergencia transcultural. En R. S. Contreras-Espinosa & C. Ugalde (Coords.), *Adolescentes en la era de las redes sociales* (pp. 59–73). Universitat Autònoma de Barcelona, Institut de la Comunicació. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8443123

García-Mejía, J., & De-La-Herrán, A. (2024). El potencial educativo de los videojuegos... *Comunicar, 79*, 59–71. https://doi.org/10.58262/V33279.6

Guber, R. (2001). *La etnografía: Método, campo y reflexividad*. Grupo Editorial Norma.

Guallar, J., & Abadal, E. (2009). Evaluación de hemerotecas de prensa digital... *El Profesional de la Información, 18*(3), 255–269. https://doi.org/10.3145/epi.2009.may.02

Gutiérrez, L. C. (2006). Experimentación de nuevas narrativas estéticas visuales en Internet. *Revista de Bellas Artes: Revista de Artes Plásticas, Estética, Diseño e Imagen*, (4), 63–75. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2196089

Gutiérrez, L. J. C. (2009). La cultura en la era del ciberespacio. *Signo y Pensamiento, 28*(54), 386–388.

Han, B.-C. (2021). *No cosas: Quiebras del mundo de hoy*. Penguin Random House.

Hogan, B. (2010). The presentation of self in the age of social media. *Bulletin of Science, Technology & Society, 30*(6), 377–386. https://doi.org/10.1177/0270467610385893

Hunsinger, J., Klastrup, L., & Allen, M. (Eds.). (2020). *Second International Handbook of Internet Research*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-94-024-1555-1

Ihde, D. (2002). *Bodies in technology*. University of Minnesota Press.

Ihde, D. (2015). *Postfenomenología y tecnociencia: Conferencias en la Universidad de Pekín* (E. Cabañes Martínez, Trad.). Sello ArsGames. (Obra original publicada en 2009)

Ihde, D. (2007). *Hermeneutic phenomenology: The philosophy of Paul Ricoeur*. Northwestern University Press.

Ito, J. (1997, junio 19). *The aesthetics of the Internet – Context as a medium*. MIT DSpace. https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/116996

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

Juul, J. (2010). *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. MIT Press.

Lammers, J., & Marsh, V. (2018). Becoming gamers: The many worlds of digital youth. *Journal of Adolescent Research, 33*(2), 157–183.

LaFace, S. (2017). *The Internet, aesthetic experience, and liminality* [Tesis de licenciatura, Claremont McKenna College]. https://scholarship.claremont.edu/cmc_theses/1675/

Lévy, P. (2007). *Cibercultura*. Anthropos Editorial.

Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., & Kelly, K. (2009). *New media: A critical introduction* (2nd ed.). Routledge.

Lomborg, S., & Mortensen, M. (2020). The affective infrastructures of social media. *Information, Communication & Society*, *23*(8), 1155–1170.

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital*. Paidós.

Marcos, J., Santorum, M., & Gutiérrez, R. (2021). La herencia narrativa del cine en el videojuego: Espacios, personajes y argumentos en RiME. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes* (1), 6-12. https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/20/2

Mortensen, Mette & Lomborg, Stine. (2019). The Mobile Archive of the Self: On the Interplay Between Aesthetic and Metric Modes of Communication. International Journal of Communication. 13.

Navarro-Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Shangrila.

Newzoo. (2022). *Global games market report*. Newzoo. https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version

Nieborg, D., & Poell, T. (2018). The platformization of cultural production. *New Media & Society*, *20*(11), 4275–4292. https://doi.org/10.1177/1461444818769694

Oldenburg, R. (1999). *The great good place: Cafés, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community*. Marlowe & Company.

Pérez-Latorre, Ó. (2012). *Del ajedrez a StarCraft: Análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos*. *Comunicar*, 19(38), 121–128. https://doi.org/10.3916/C38-2012-03-03

Piñeiro-Naval, V., & Crespo-Vila, R. (2022). Metainvestigación en narrativas transmedia: Aportes desde Iberoamérica. *Palabra Clave, 25*(3), e2534. https://doi.org/10.5294/pacla.2022.25.3.4

Planells de la Maza, A. J. (2011). La evolución narrativa en los videojuegos de aventuras (1975-1998). *ZER. Revista De Estudios De Comunicación*, *15*(29). https://doi.org/10.1387/zer.1644

Prieto Andreu, J. M. (2021). Revisión sistemática sobre la evaluación de propuestas de gamificación en siete disciplinas educativas. *Teoría De La Educación. Revista Interuniversitaria*, *34*(1), 189–214. https://doi.org/10.14201/teri.27153

Poell, T., Nieborg, D., & van Dijck, J. (2022). Plataformización. *Revista Latinoamericana de Economía y Sociedad Digital*, (1). https://doi.org/10.53857/tsfe1722

Quintana, J. (2020). Habitar la web: Una aproximación al espacio digital como forma de existencia. *Logos. Revista de Filosofía*, (137), 89–104. https://revistasinvestigacion.lasalle.mx/index.php/LOGOS/article/view/2526

Rivas, B. (2020). *Los jóvenes se sumergen en Instagram* [Tesis de maestría, Universidad de Salamanca]. https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/144581/TFM_RivasHerrero_J%C3%B3venes.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Roblox. (2024, 29 de agosto). *How Roblox is fueling career opportunities across the USA*. Roblox Newsroom. https://about.roblox.com/newsroom/2024/08/how-roblox-is-fueling-career-opportunities-across-the-us

Roblox Corporation. (2025). *Annual Roblox economic impact report*. Roblox. https://corp.roblox.com/en/newsroom/2025/09/roblox-annual-economic-impact-report

Sánchez, I. (2020). *Narrativas en la era digital* [Tesis doctoral, Universidad de Huelva]. https://www.uhu.es/agora/ficheros/publicaciones/40.pdf

Scolari, C. A. (2018). *Alfabetismo transmedia*. Deusto.

Scolari, C. A. (2021). *Las leyes de la interfaz* (2.ª ed.). Gedisa.

Schutz, A. (2003). *El problema de la realidad social*. Amorrortu.

Sicart, M. (2014). *Play matters*. MIT Press.

Solórzano, N., Moscoso, S., & Elizalde, E. (2019). Evolución de videojuegos y su línea gráfica... *Ñawi*, *3*(2), 125–143. https://www.redalyc.org/pdf/6879/687973160010.pdf

Surendeleg, G., Murwa, V., Yun, H.-K., & Kim, Y. S. (2014). The role of gamification in education: A literature review. *Contemporary Engineering Sciences,* *7*(29), 1609–1616. http://dx.doi.org/10.12988/ces.2014.411217

Sundar, S. S., & Limperos, A. M. (2013). Uses and grats 2.0: New gratifications for new media. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, *57*(4), 504–525. https://doi.org/10.1080/08838151.2013.845827

Turkle, S. (1995). *Life on the screen*. Simon & Schuster.

Turkle, S. (2017). *Alone together* (3rd ed.). Basic Books.

Turkle, S. (2017a). *Alone together* (3rd ed.). Basic Books. Turkle, S. (2017b). *En defensa de la conversación*. Ático de los Libros.

Universidad de Sevilla, Departamento de Periodismo. (2007). *La comercialización de la estética racista en Internet: La industria global del odio*. idUS – Depósito de Investigación Universidad de Sevilla. https://idus.us.es/handle/11441/24925

Vandenbosch, L., Beullens, K., Vanherle, R., & Schreurs, L. (2025). Digital media uses and effects: The contributing roles of time. *Journal of Children and Media*, *19*(1), 71–76. https://doi.org/10.1080/17482798.2024.2438690

Van Dijck, J., Poell, T., & De Waal, M. (2018). *The platform society*. Oxford University Press.

Van Gennep, A. (1986). *Los ritos de paso*. Taurus.

Venegas Ramos, A. (2020). *Pasado interactivo: Memoria e historia en el videojuego* (2.ª ed.). Sans Soleil Ediciones.

Wohn, D. Y., & Freeman, G. (2020). *Live streaming, playing, and money spending behaviors in eSports*. *Games and Culture*, 15(1), 73–88. https://doi.org/10.1177/1555412019859184

Xataka. (2018). *Diferencias entre realidad aumentada, realidad virtual y realidad mixta.* Xataka. (2018, 6 de julio). *Diferencias entre realidad aumentada, realidad virtual y realidad mixta*. Xataka. https://www.xataka.com/basics/diferencias-entre-realidad-aumentada-realidad-virtual-y-realidad-mixta

Yee, N. (2016). *The gamer motivation profile model* [Conference presentation]. Game Developers Conference. https://gdcvault.com/play/1023242/The-Gamer-Motivation-Profile-Model

Yee N. Motivations for play in online games. Cyberpsychol Behav. 2006 Dec;9(6):772-5. https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1089/cpb.2006.9.772

Zagal, J. P., Mateas, M., & Fernández-Vara, C. (2019). *Game design theory and practice*. ETC Press.

Zagal, J. P., Mateas, M., & Fernández-Vara, C. (2019). *Perspectives on games and gameplay*. MIT Press.

Zhang, Z., Moradzadeh, S., Gui, X., & Kou, Y. (2024). *Harmful design in user-generated games and its ethical and governance challenges: An investigation of design co-ideation of game creators on Roblox*. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 8(CHI PLAY), Article 311. https://doi.org/10.1145/3677076

Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism*. PublicAffairs.

Glosario

Los siguientes términos corresponden a categorías emergentes del trabajo de campo y al vocabulario propio de los usuarios de la plataforma. Estos abarcan tanto experiencias específicas dentro de Roblox como dinámicas y mecánicas de uso, así como los videojuegos mencionados a lo largo del Capítulo 1, lo que permite clarificar y contextualizar el lenguaje y las prácticas que estructuran la experiencia digital de los usuarios.

1. Videojuegos y plataformas de referencia

Angry Birds
Juego móvil basado en física (2009) que popularizó el gaming casual en dispositivos móviles.

Baldur's Gate
Saga de rol basada en narrativa y toma de decisiones, inspirada en juegos de mesa como *Dungeons & Dragons*.

Final Fantasy
Saga de rol (*RPG*) reconocida por su énfasis en la narrativa, el desarrollo de personajes y los sistemas de combate estratégicos.

Fortnite
Juego multijugador que combina supervivencia, construcción y competencia en línea, con un fuerte componente social y cultural.

Genshin Impact
Juego de rol de mundo abierto con mecánicas de exploración, combate y monetización basada en sistema gacha.

Gris
Juego de plataformas centrado en la narrativa visual y la expresión emocional a través del arte.

Hades
Videojuego de acción tipo *roguelike* que combina combate rápido con narrativa progresiva.

Hearthstone
Juego de cartas coleccionables basado en estrategia y construcción de mazos.

Inside
Videojuego de plataformas y puzles con una narrativa implícita y atmósfera oscura.

Journey
Videojuego de exploración con énfasis en la experiencia estética y emocional, con interacción social mínima.

League of Legends (LoL)
Juego multijugador competitivo en línea centrado en estrategia por equipos y habilidades individuales.

Life is Strange
Juego narrativo basado en decisiones que afectan el desarrollo de la historia y las relaciones entre personajes.

Minecraft
Juego de construcción y exploración en mundo abierto basado en bloques, enfocado en la creatividad del usuario.

Papers, Please
Juego de simulación donde el jugador asume el rol de un inspector migratorio, abordando decisiones éticas y burocráticas.

Pong
Videojuego arcade de 1972 basado en el tenis de mesa, que popularizó los videojuegos comerciales.

Portal
Juego de puzzles en primera persona basado en mecánicas de física y resolución espacial mediante portales.

Quake
Videojuego de disparos en primera persona (1996) que consolidó el juego en línea y los entornos tridimensionales.

Space Invaders
Juego arcade de 1978 en el que el jugador defiende la pantalla de oleadas de enemigos, consolidando el género de disparos.

Spacewar!
Videojuego de 1962 que introdujo el combate espacial entre dos jugadores, considerado uno de los primeros juegos digitales influyentes.

Steam
Plataforma digital de distribución de videojuegos que permite comprar, descargar y gestionar juegos en PC.

Super Mario Bros. / Super Mario Odyssey
Saga de plataformas centrada en la exploración y el desplazamiento, representativa de la evolución del diseño de videojuegos desde lo clásico hasta lo contemporáneo.

Tennis for Two
Experimento interactivo desarrollado en 1958, considerado uno de los primeros videojuegos al simular un partido de tenis en una pantalla osciloscópica.

The Legend of Zelda
Serie de aventuras que combina exploración, resolución de acertijos y narrativa, influyente en el diseño de mundos abiertos.

The Sims
Simulador de vida que permite gestionar personajes, relaciones y entornos cotidianos.

The Witness
Videojuego de exploración y resolución de acertijos en un entorno abierto.

This War of Mine
Simulador de supervivencia que representa la vida civil en contextos de guerra.

World of Warcraft
Juego de rol multijugador masivo en línea (*MMORPG*) que permite a miles de jugadores interactuar en un mundo persistente.

Xbox Game Pass
Servicio de suscripción que ofrece acceso a un catálogo de videojuegos digitales bajo demanda.

Experiencias populares dentro de Roblox

Adopt Me!
Experiencia de simulación social centrada en la adopción y cuidado de mascotas, el intercambio de objetos y la interacción entre usuarios dentro de un entorno orientado a la convivencia.

Arsenal
Juego de disparos en primera persona (*shooter*) en el que los jugadores compiten utilizando distintas armas que cambian conforme avanzan, promoviendo un ritmo rápido y competitivo.

BedWars
Juego multijugador por equipos donde los jugadores deben proteger su base mientras intentan destruir la de sus oponentes, integrando combate, estrategia y recolección de recursos.

Bloxburg (Welcome to Bloxburg)
Simulador de vida que combina construcción, gestión de recursos y roleplay, donde los usuarios diseñan viviendas, trabajan y desarrollan rutinas dentro del entorno virtual.

Brookhaven
Juego de rol (*roleplay*) de mundo abierto que permite a los usuarios simular actividades cotidianas (habitar casas, conducir, trabajar), priorizando la interacción social libre sobre objetivos estructurados.

Doors
Experiencia de terror en la que los jugadores avanzan a través de habitaciones generadas progresivamente, enfrentando retos y entidades que requieren atención y reacción rápida.

Dress to Impress
Experiencia centrada en la competencia estética, donde los jugadores crean atuendos a partir de temáticas específicas dentro de un tiempo limitado y posteriormente son evaluados por otros usuarios. Este juego enfatiza la creatividad, la autoexpresión y la validación social, convirtiendo la apariencia del avatar en el eje principal de la interacción.

Dropper
Tipo de experiencia basada en caídas controladas desde grandes alturas, donde el jugador debe esquivar obstáculos durante el descenso.

Jailbreak
Juego de rol con dinámica de policías y ladrones, donde los jugadores eligen roles y participan en persecuciones, robos y estrategias de evasión.

La Kantina
Experiencia centrada en la interacción social, donde los usuarios se reúnen en un entorno que simula un bar o espacio de convivencia para conversar, observar a otros jugadores y participar en dinámicas de roleplay. A diferencia de otras experiencias orientadas a objetivos o competencias, en *La Kantina* la actividad principal es la socialización, lo que la convierte en un espacio significativo para la construcción de vínculos, la expresión identitaria y la copresencia percibida.

MeepCity
Juego social inspirado en espacios virtuales de interacción, donde los usuarios pueden personalizar su entorno, interactuar con otros y participar en actividades recreativas.

Obbys
Categoría general de juegos de obstáculos (*obstacle courses*), centrados en la habilidad, precisión y coordinación para avanzar entre niveles.

Tower of Hell
Experiencia tipo *obby* caracterizada por niveles verticales de alta dificultad y sin puntos de control, lo que incrementa el reto y la repetición

Dinámicas y mecánicas de juego
AFK (Away From Keyboard)
Estado en el que el jugador permanece dentro del juego sin interactuar activamente.

Checkpoint
Punto de guardado dentro de un nivel que permite al jugador continuar desde ese lugar tras fallar, reduciendo la repetición total del recorrido.

Cooldown
Tiempo de espera necesario antes de poder reutilizar una habilidad, acción o recurso dentro del juego.

Farmear (farming)
Obtención repetitiva de recursos específicos dentro del juego para avanzar o mejorar el desempeño.

Grinding
Práctica de repetir actividades dentro del juego para acumular recursos, experiencia o recompensas.

Items
Objetos virtuales que pueden ser utilizados, coleccionados o intercambiados dentro del juego, incluyendo elementos funcionales o estéticos.

Leaderboard
Tabla de clasificación que muestra el desempeño de los jugadores en comparación con otros, generalmente basada en puntos, victorias o logros.

Loot boxes (cajas de recompensa)
Sistema de recompensas aleatorias que otorga objetos o beneficios al jugador, a cambio de moneda virtual o dinero real.

Matchmaking
Sistema que empareja automáticamente a jugadores en partidas según ciertos criterios (nivel, habilidad, disponibilidad).

Moneda virtual
Sistema económico interno del juego que permite adquirir objetos, mejoras o accesos dentro de la experiencia.

Nivel (leveling)
Progresión del jugador dentro del juego mediante acumulación de experiencia o cumplimiento de objetivos.

Roleplay (RP)
Dinámica en la que los jugadores interpretan roles o personajes dentro del entorno, simulando situaciones sociales o narrativas.

Skins
Elementos de personalización visual que modifican la apariencia de personajes, armas o accesorios sin alterar necesariamente la jugabilidad.

Spawn
Punto inicial o de reaparición del jugador dentro de una experiencia, desde donde comienza o retoma su participación.

Streaks
Racha consecutiva de logros o victorias sin interrupción, que incentiva la continuidad y la mejora del rendimiento.

Trade (intercambio)
Dinámica mediante la cual los jugadores intercambian objetos o recursos entre sí.

Wins
Sistema de registro de victorias acumuladas por un jugador, utilizado como indicador de progreso o desempeño.

XP (experiencia)
Sistema de puntos que refleja el progreso del jugador y que puede desbloquear niveles, habilidades o recompensas.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Cuernavaca, Morelos a 21 de mayo de 2026.

DR. HÉCTOR CUAUHTÉMOC PONCE DE LEÓN MÉNDEZ
Coordinador del Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
Facultad de Diseño
Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

Experiencias digitales

Estudio de caso: el habitar en Roblox

que presenta la alumna:

ANA DEL ANGEL GÁMEZ

Para obtener el grado de Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en:

- La tesis construyen un marco teórico adecuado para el análisis necesario para el cumplimiento del objetivo general y la resolución de la pregunta de investigación.
- Es una investigación pertinente y actual dentro del campo de los estudios de la imagen y la cultura digital, aborda desde un punto teórico original conceptos complejos como habitar digital y narrativas digitales, a través del análisis de la plataforma Roblox.
- Su aporte más importante es abordar el entorno Roblox como plataforma de entretenimiento y espacio de producción simbólica, interacción social y construcción de subjetividades y experiencias digitales a través de tres características.
- Aplica adecuadamente una metodología mixta que recopila elementos actuales en temáticas complejas.
- Vincula de forma compleja y dinámica los estudios de cultura digital, fenomenología, experiencia inmersiva y visualidad interactiva.
- Maneja fuentes primarias y secundarias pertinentes y actuales para construir un diálogo interdisciplinar, resultando en un análisis transdisciplinar.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Atentamente

Por una humanidad culta

DRA. LORENA NOYOLA PIÑA

[FIRMA ELECTRÓNICA]

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANÓ INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

LORENA NOYOLA PIÑA | Fecha:2026-05-21 21:35:17 | FIRMANTE

bzvpH6mrBljxDu+UZ5eiQRfC8NntVvKvxkFn/4WIiSrbRlJafqKNQSyVhzvFF4AWIZvJ2UQm5tCB9Yc1LmhZktTCLHGBuTExbVc6uhXM+Igb/w2/DvjG4/uhh83QELG925iYcG3AXu
RNbOcZaf34GC4iazFxy7GYEsfS9azrMQNMe4pbKdHjDGMZP/F7iAGbs6lx7qIetdZalSYxwjsEkhOOSvn1DnxKuX5UZiCobuh7WN8AxPQTU0N/Ra2DDdD5KV1u8ec47XQH2q5O
t6sWKtSM5YhvnnHAPEd2dlMy1/t4QkPifgSsUS+6mqVFu5rMmgiPVuaQyFR8B4hcJKnemw==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:

2iKUR1xkt

https://efirma.uaem.mx/noRepudio/34Lp4XBWpbdiYQVi0SoqdvZq2BHQDPZ7

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS
FACULTAD DE DISEÑO

Cuernavaca, Morelos a 29 de mayo de 2026.

DR. HÉCTOR CUAUHTÉMOC PONCE DE LEÓN MÉNDEZ
Coordinador del Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
Facultad de Diseño
Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

Experiencias digitales

Estudio de caso: el habitar en Roblox

que presenta la alumna:

ANA DEL ANGEL GÁMEZ

Para obtener el grado de Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en:

Es un trabajo que presenta los requisitos indispensables para el doctorado. Tiene un desarrollo teórico bien sustentado y el estudio de caso que presenta abona al estudio de la imagen; con un buen proceso metodológico.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

Atentamente
Por una humanidad culta

DR. ALEX RAMÓN CASTELLANOS DOMÍNGUEZ
[FIRMA ELECTRÓNICA]

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANÓ INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

ALEX RAMON CASTELLANOS DOMINGUEZ | Fecha:2026-05-29 18:03:52 | FIRMANTE

RZtR1OBTh4nexJLsHpzGpKhQbhUy5RtV9u2fSCYDSBCtHsAmCFqnnApCklZ4mNutUpzY75wJY6Z5WqZAvg+4WIJOK1nc/uMd8hRluboCHvxKQOAA0PxsvGY6RK3SpV3rah/bH3na74+zQoPrcmYpcWSA3NLhXur01Siwh5WgCoM3kP9vmlSJ/XsIi5R1BKqBvySJoGhgDY91vaNfm6pmO0vkwzLIBI5ijZBRC/u2QRdoXd8JfRfJh0XP3P86Nh4XDQX3Qh43rtABX58BAGN+qDk0ZPBtaJS5wG3x3z7olHK26jCwGqJQeZTlZOwoS7FsrU7uVyzeFtbEWlrHAJ189w==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:

tY7yZQWwP

https://efirma.uaem.mx/noRepudio/IUd8omGVSiJgttfJZDPpmt9mgwV3HoEv

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Cuernavaca, Morelos a 28 de mayo de 2026.

DR. HÉCTOR CUAUHTÉMOC PONCE DE LEÓN MÉNDEZ
Coordinador del Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
Facultad de Diseño
Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

Experiencias digitales

Estudio de caso: el habitar en Roblox

que presenta la alumna:

ANA DEL ANGEL GÁMEZ

Para obtener el grado de Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en que:

Cumple con los requisitos mínimos de un trabajo de investigación social, realiza una revisión de literatura y logra conformar un andamiaje conceptual que orienta la revisión de la información recabada en el contexto de la investigación.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

Atentamente
Por una humanidad culta

DRA. ANA ESTHER ESCALANTE FERRER
[FIRMA ELECTRÓNICA]

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANÓ INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

ANA ESTHER ESCALANTE FERRER | Fecha:2026-05-28 17:24:47 | FIRMANTE

jSvgST5Ht1Hwldeqc2O4J5tO+2zKXiY65MnoqCJXddztoBON8B25GrbfUsBMIIdBbwzGN1pbsoer3Pc0460AgQt7VzPmQmPxubOqZMOSoDz14EXU8Xcl4hrjGl2FMUQWmLlD7XtkkDj54E97/uj0TBhVpkK969tkngRHx1LjlqE/0ynO5plrqxBuuS47vTDDjM1aA1caRbF/ZbIdLinXG+qUFgFlwg7hilT2TCgwvyvobiA85dZF0CeqVIRps/k7ACFvuX8NU65Q+k5UTWGvV1vawG1/HM8iva8faFRLXuXBBeYmgOaYQ2OO80VxYv+BZzqBiQSlo3U2WgJbJ8hyQQ==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:

wvtSqFVI3

https://efirma.uaem.mx/noRepudio/1BpIO9e2dapizqW1IiCilvSMArOvLjfQ

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Cuernavaca, Morelos a 22 de mayo de 2025.

DR. HÉCTOR CUAUHTÉMOC PONCE DE LEÓN MÉNDEZ
Coordinador del Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
Facultad de Diseño
Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

Experiencias digitales

Estudios de caso: el habitar de Roblox

que presenta la alumna:

ANA DEL ANGEL GÁMEZ

Para obtener el grado de Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en:

- El trabajo de tesis presenta un adecuado y reflexionado marco teórico para el análisis de los videojuegos, como una experiencia digital en la cual se vinculan los usuarios, quienes sociabilizan y generan patrones de interacción que trasciende la dimensión lúdica.
- El trabajo presenta originalidad al adaptar el concepto de habitar, dándole otro sentido al espacio digital de Roblox reconociendo la identidad, el arraigo y la apropiación particulares que se generan en las dinámicas de interacción con las propiedades y herramientas de la plataforma.
- La metodología aplicada de carácter mixto responde a un enfoque interdisciplinar coherente con el objetivo de la tesis.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

- La redacción y organización del documento es congruente con la calidad de una tesis doctoral.

Sin más por el momento, me despido quedando de usted para cualquier aclaración.

Atentamente

Por una humanidad culta

DRA. EMMA YANET FLORES ZAMORANO

[FIRMA ELECTRÓNICA]

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANÓ INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

EMMA YANET FLORES ZAMORANO | Fecha:2026-05-23 15:08:16 | FIRMANTE

dQVrFC0ywHQFPeZLSbjgvhveNy9H2AI4wTRluClJH4AR6C8dQ8nuHLaIclgltF1SfGMvmvCRQIen3MYUrbDNQgIM0ScW/hnqvZ2VSPoaUMv6ZxTDkvUyL/xh1tyy8RSU72s2KhV
gQrlFN5v5yL5IroInuL4fggTzXi/uG1a5ZcXzq0BkBwy8FrbBsQqzkvlEdNdzxijRlbFfkXuDJVgZ0JDjNJQalPwEVeMSdYZRguXCXmNH8of9tFag2K0CLGRIihptG7mJgRrCO2ruHwbp
hcUF2Atqv5oLNIe4iYBhZoNBROw2vPFBE9tLagKE6qeKsgnbFY1pfRkZH6LodfBLJQ==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:

GHiKQXTRC

https://efirma.uaem.mx/noRepudio/eSxOIiaqAKygbrOpXXZimnJRJNOxx6cY

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Cuernavaca, Morelos a 13 mayo de 2026.

DR. HÉCTOR CUAUHTÉMOC PONCE DE LEÓN MÉNDEZ
Coordinador del Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
Facultad de Diseño
Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

Experiencias digitales

Estudio de caso: el habitar en Roblox

que presenta la alumna:

ANA DEL ANGEL GÁMEZ

Para obtener el grado de Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en que la tesis refleja un manejo adecuado de los conceptos adquiridos a lo largo del posgrado, y cumple con todos los puntos establecidos en los lineamientos de titulación del Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

Atentamente
Por una humanidad culta

DRA. LAURA SILVIA IÑIGO DEHUD
[FIRMA ELECTRÓNICA]

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANÓ INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

LAURA SILVIA IÑIGO DEHUD | Fecha:2026-05-13 11:15:44 | FIRMANTE

S4lyDiAMVsEwXsCyTCt3lnWeVgEHVLwLHuw3QQg+ycdto73rNID3emtxX2yyjiFtvtAv1Kjohn+89D4LfxCZAQJczoilsHMOSapFSW0Mf/nvlaf23tgVvctqST1Uai+0y2KThSLuWY8+u2Axt/mFozRhEXhOyp3ZkGAVDJ1znaSGSIkGVFhANm2KzTuWJtsqNMQQwJAsLD6j5ztlJw1ptUVAielmdNC88yRxuThgw79p+S6Xb+HP+sqsGBbRrqQeDqRFvad4biOYJVmS9r8b/ptBcI9Bwc+roWxj/dW0nk3jibgJK4oSeVLZcijjbnBuYZzEaCMLWwJdqdzJLH4cqw==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:

NCPui5old

https://efirma.uaem.mx/noRepudio/Wed4FxmRuj15zij1H3AX1XVloZxsHvxz

Cuernavaca, Morelos a 15 de mayo de 2026.

.

DR. HÉCTOR CUAUHTÉMOC PONCE DE LEÓN MÉNDEZ
Coordinador del Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
Facultad de Diseño
Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

Experiencias digitales

Estudio de caso: el habitar en Roblox

que presenta la alumna:

ANA DEL ANGEL GÁMEZ

Para obtener el grado de Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en:

- La contribución principal de la tesis radica en abordar la experiencia digital no como un mero uso instrumental de la tecnología, sino como una forma de existencia denominada "habitar digital".
- El anclaje en la fenomenología de Martin Heidegger y la noción de *mundo de vida* (Lebenswelt), sitúa a la plataforma Roblox como un espacio social y cultural significativo, rebasando la dicotomía tradicional entre lo "real" y lo "virtual".
- La tesis se desarrolla de manera efectiva la teoría de la liminalidad, los imaginarios digitales y la sociología digital para construir una base sólida para el análisis.
- Emplea una metodología cualitativa fenomenológica basada en la entrevista semiestructurada, complementada con observación participante y descripción para capturar la experiencia subjetiva de usuarios de diferentes edades y trayectorias.

- Desarrolla un sistema categorial robusto que desglosa el habitar digital en tres dimensiones interrelacionadas: práctica, relación y sentido e identidad. Este esquema permite un análisis matizado de la continuidad, la socialización mediada y la construcción del *yo* en el entorno de Roblox.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

Atentamente

Por una humanidad culta

DRA. NORMA ANGÉLICA JUÁREZ SALOMO

[FIRMA ELECTRÓNICA]

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANÓ INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

NORMA ANGELICA JUAREZ SALOMO | Fecha:2026-05-15 21:06:46 | FIRMANTE

toMXMLh1GU3pp06gxMeggAZBcP6nc7TF+ZKYOJm+gJPI4YwK2z1ex+/GzEwh5tdIaOpbPm2ifaVFkPo6dqhFBgrrqIVfqK9lCs++Mfd3+LN4Z9duUwBWg6U2Fig7ePCsiFaY5mNlB/BfwZlRZvFSny9YO3dle2XGkq1T7u54COwb6Prq9az4Z4Vs4/uYMl1IF/hM8V5nos7q1HkDBGjgf4ErnOIK9GThV3CZ8vc1iCXWT3/KwyIeHlPORL1d6fFkpKJ8Tk3sPNXkBAZ7sRTAdC2kO5tCz03XmWCK+DkKVmgCcRp//CzjHnx1mnED45HmK3rvAMS69ouu0HtR0+Ylvw==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:

oOpLtMjhl

https://efirma.uaem.mx/noRepudio/x5ArljkqWM4gJMGLIzaFNEvhcPgxPwmI