

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

**La identidad individual y grupal entre los jóvenes de Valle de Chalco que
juegan *Pump it up* (2015-2019)**



ENSAYO

**Que para obtener el título de
Licenciado en Sociología presenta: Alberto Alquisiras Vilchis**

Asesor de ensayo:

Dr. José Ángel Garfias Frías

Ciudad Universitaria Cd. Mx., 2019





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Índice	pág.
Introducción	3
Capítulo 1: El juego, lo lúdico y el individuo	10
1.1- El juego, la cultura y la competición	14
1.2- Los videojuegos y la cultura	17
Capítulo 2: La identidad y la cultura	21
2.1- Videojuegos y la identidad	28
2.2- Cultura e identidad global	30
2.3- Ciudad y la cultura	32
Capítulo 3: Caracterización de Valle de Chalco	34
3.1- Recolección de datos	37
3.2- Contexto de la vida de los jóvenes de Valle de Chalco (Resultados y análisis de los datos obtenidos en las encuestas)	39
3.3- La cotidianidad entre los jóvenes de Valle de Chalco que juegan <i>Pump it up</i>	59
3.4.- Observaciones sobre los datos recolectados	77
3.5.- Transcripción de entrevista	79
3.6.- Comentario sobre la entrevista	83
Conclusiones	84
Bibliografía	87

Introducción

El desarrollo de la tecnología ha sido muy veloz durante el último siglo, se ha pasado de las viejas computadoras de dimensiones gigantescas a computadoras personales muy pequeñas llegando hasta un punto “minimalista”, pero este desarrollo ha sido un gran cambio, ya que la tecnología representó para los gobiernos y el ejército la búsqueda de sus propios beneficios; un ejemplo de esto es el comienzo del Internet: “Interne, la red de redes, fue creado en 1969 por el Pentágono con el nombre de ARPANET (*AdvanceResearchProjects Agency + Net*), durante la fase más crítica de la guerra de Vietnam, como una red de comunicación multidireccional entre ordenadores, para proteger el sistema científico-militar de un eventual sabotaje o de un ataque nuclear, conectando los ordenadores del pentágono a los laboratorios y universidades que trabajaban en proyectos de interés castrense.” (Gubern, 2000, pág. 121)

Durante este desarrollo tecnológico no solo surgieron tecnologías para los gobiernos ya que se desarrollaron un sinnúmero de avances que han ido mejorando con el tiempo, como son los teléfonos celulares, reproductores de música, automóviles, televisores, sistemas de localización satelital.

Este desarrollo permitió la creación de los videojuegos, los cuales han alcanzado un gran apogeo, en la actualidad los grupos de jóvenes a falta de espacios de socialización buscan diferentes maneras de identificación con otros jóvenes, así como sentirse pertenecientes a algún grupo social. Aquí es donde los videojuegos toman cartas en el asunto, los videojuegos presentan una alternativa para que los jóvenes interactúen entre ellos, creando círculos o grupos de los cuales se reúnen en torno a un gusto o pasatiempo compartido.

Durante mucho tiempo y aún en la actualidad los videojuegos son vistos por muchos como algo perjudicial para la salud tanto física y mental de los niños y jóvenes; “en el debate de si los videojuegos tienen mala o buena influencia en la socialización, o si no la tienen, también la Academia de Psicología de Estados Unidos, país en el que casi 5 de cada 10 hogares cuenta con consola de videojuegos, ha manifestado que estos materiales sí ejercen influencia en la agresividad, los que tendrían mayor influencia en los niños que en las niñas, además de que son más utilizados por los primeros, pues de alrededor de casi 10 niños, ocho son asiduos, por tres de cada 10 niñas.” (Gomez, 2004, pág. 1)

Pero no es así existe una gran cantidad de videojuegos que sirven para el desarrollo de distintas habilidades de una persona, puesto que no todos los videojuegos

están relacionados con la violencia o la agresión hacia los demás, como bien lo marca esta cita de un artículo en el periódico *La jornada* referente a videojuegos: “Pero no todo es negativo, todo está en discriminar cartuchos de consolas, pues un estudio de Begoña Gros expone que los videojuegos permiten desarrollar no sólo aspectos motores (lateralidad y coordinación), sino también habilidades para la resolución de problemas, de toma de decisiones, de búsqueda de información y organización, y advierte que desde el punto de vista afectivo estos juegos "ejercen importante motivación y pueden utilizarse para trabajar aspectos relativos a la autoestima".” (Gomez, 2004, pág. 1)

Pump it up, es un simulador de baile coreano lanzado por la empresa *Andamiro* en 1999, el cual ha ido cambiando con la aceptación en diferentes países. Originalmente la mayor parte de las canciones con las que contaba estaban en coreano o japonés, pero actualmente el simulador de baile cuenta con canciones en muchos idiomas, el español incluido.

Los videojuegos de baile son un fenómeno muy reciente, su incursión en México comenzó alrededor del año 2002, por lo que se analizarán los fenómenos sociales que se producen alrededor de la *pump it up* como como son las diferentes formas de socialización, expresiones e identidades. Este fenómeno se ha desarrollado en todo el país, por lo que se estudiará un caso en particular en el municipio de Valle de Chalco Solidaridad, el cual nos ayudará a conocer más los fenómenos sociales que se presentan en este ambiente.

El caso específico estudiado en este trabajo es de un grupo de jóvenes que viven en Valle de Chalco y se caracteriza por ser un grupo de entre los 12 a 25 años de edad, de los cuales la mayoría vive aun con su familia, padre y madre y que juegan al menos 2 o 3 veces por semana jugando un promedio de 3 horas por visita. Cabe mencionar que estos jóvenes se enfrentan a diferentes prejuicios como el creer que esta actividad no tiene ningún beneficio o que es algo improductivo.

Los grupos de jóvenes alrededor de estos videojuegos van en aumento, ya que ofrecen una forma de competición y socialización, por lo que los jóvenes se reúnen para apoyarse unos a otros, ir destacando en las competencias que se hacen, ver quién tiene mejores habilidades y ser mejor *pumper*. *Pumper* es como se autodenominan los jóvenes que juegan a la *Pump It Up*, una de las más famosas máquinas de baile, pero qué tan profunda es la relación entre estos jóvenes que conviven alrededor de un mismo gusto, y cómo es su relación con otros grupos de “*pumpers*” que al igual que ellos tratan de demostrar lo buenos que son.

A causa de la desaparición de muchos espacios de socialización las dinámicas de sociales han cambiado con el tiempo, surgiendo nuevas y más complejas. La falta de espacios sociales es un problema que se vive en la actualidad y a la falta de estos los jóvenes no se mantienen pasivos por lo que buscan nuevas formas de identificación, expresión y socialización; pero, ¿los videojuegos de baile ofrecen en verdad una nueva forma de identificación entre los jóvenes o de una identidad de grupo? Y ¿qué tanto les permite expresarse y socializar con otros jóvenes? Estas interrogantes son las que se pretenden responder. Por otra parte la identidad de los jóvenes suele ser diferente a la de un grupo social, pero tienden a tener elementos con los cuales se identifican los jóvenes que integran el grupo, por lo que es necesario conocer los gustos que unen a estos jóvenes, así como si tienen una ideología que los identifique o una serie de costumbres o posturas ante la sociedad.

El videojuego *Pump it up*, lleva muchos años dentro de la cultura de muchos jóvenes los cuales han adoptado este juego como una forma de expresión, de identificación y de socialización en donde los jóvenes conviven, por lo que la dinámica social que se presenta en torno a este juego es importante para conocer una forma particular de socialización por parte de los jóvenes de Valle de Chalco.

La realidad del país y en específico de Valle de Chalco es muy difícil, la delincuencia, el consumo de bebidas alcohólicas, la drogadicción y la influencia del crimen organizado entre los jóvenes son preponderantes ante las opciones beneficiosas, es por esto que es importante ver si el fenómeno social que se presenta entorno a la *Pump it up* les da a los jóvenes una opción saludable, en la que se alejen de la delincuencia, de la drogadicción y de otros malos hábitos que son un gran problema para el desarrollo de la sociedad. Existen muchos tipos de videojuegos que pueden tener este impacto positivo en los jóvenes, pero en este trabajo se analizarán los fenómenos que ocurren alrededor de un videojuego de baile conocido como: PumpIt Up.

Así la identidad de los jóvenes en torno a la *Pump it up* es un tema muy importante en la sociedad, ya que a través de la identidad es como tomamos una postura ante ella y la realidad; la identidad entre los jóvenes es una de las más importantes, pues de su relación con otras personas determinará las nuevas formas sociales en las cuales actuarán los mismos jóvenes. Por lo que este trabajo buscare identificar y caracterizar una nueva forma de identidad y socialización entre los jóvenes.

Este ensayo está dividido en tres capítulos y las conclusiones. El primer capítulo trata el concepto de juego, sus elementos y la influencia que tiene en las relaciones sociales

dentro de la cultura, se retoman autores como Huizinga para poder relacionar el concepto de juego en el contexto de los jóvenes de Valle de Chalco que juegan *Pump it up*. También se aborda la incursión de los videojuegos dentro de la cultura y como estos han incursionado de distintas formas en la sociedad.

En el segundo capítulo se aborda a la identidad, sus elementos y como es que esta se forma en torno a diferentes fenómenos sociales. Se retoman autores como Castells, Habermas y Giddens, para vincular el concepto de identidad con los grupos de socialización que forman los jóvenes de Valle de Chalco, así como a las actividades recreativas o de ocio, como lo es la *Pump it up*. También se aborda como se relaciona la identidad con la cultura local y global.

En el tercer capítulo se hace una caracterización del municipio de Valle de Chalco, se muestra los resultados y análisis de la recolección de datos, realizada con la ayuda de encuestas, una entrevista, e información recolectada a través de una observación participante, los cuales ayudan a conocer el contexto socio económico y cultural de la vida de los jóvenes de Valle de Chalco y así como elementos de la vida cotidiana en torno a su participación en los grupos formados en torno a la *Pump it up*.

Por ultimo las conclusiones donde se hace una síntesis de como la identidad, el juego, la cultura y los grupos que se forma en torno a la *Pump it up* y como estos elementos se relacionan entre ellos para dar forma a la socialización de los jóvenes de Valle de Chalco.

Las dinámicas de socialización han cambiado con el tiempo surgiendo diferentes y más complejas, en donde la cultura y las diferentes formas de organización son las que determinan el surgimiento de formas de identidad, además con la globalización se tiene una influencia de distintas culturas y distintas sociedades.

Los jóvenes buscan distintas formas de identificación y de socialización, por lo que es de gran importancia observar los espacios en los que se desarrollan y socializan actualmente los jóvenes y ver qué es lo que los motiva u orienta formar una identidad de grupo y por ende un grupo social; también hay que tener en cuenta que ventajas y desventajas se presentan en las diferentes formas de identidad y socialización en las cuales interactúan los jóvenes de la actualidad. Por otra parte es importante hay que tener un punto de vista objetivo y crítico sobre qué se puede mejorar en torno a los espacios en los que los jóvenes socializan.

Los jóvenes siempre buscaran formas de expresión dentro de cualquier sociedad, por lo que es pertinente saber qué es lo que buscan y así poder darles los elementos necesarios para que puedan seguir teniendo estos espacios, y no tengan que recurrir a medios que los lleven a incurrir en delitos o malos hábitos.

Los medios de identificación y de socialización pueden ser muy variados, pero podemos encontrar similitudes a lo largo del país, por lo que estudiar una parte significativa de una región abrirá las fronteras del conocimiento hacia otras partes del país y así posteriormente facilitar el análisis de casos similares, ya que a pesar de la existencia y un sinnúmero de similitudes en los medios y procesos de identidad y socialización, estos siempre tendrán elementos característicos de las regiones del país, por lo que se deberán de ajustar los resultados obtenidos de este trabajo.

Al ser un tema relativamente nuevo es de suma importancia obtener el mayor número de datos, ya que todo lo recolectado a través de este proyecto podrá servir para el desarrollo de otras investigaciones orientadas al mismo tiempo, dejando así un importante avance en la investigación de los fenómenos de socialización actuales entre los jóvenes, así como interpretar adecuadamente los datos recolectados, brindará una mejor perspectiva de este fenómeno, logrando tener información que refleje con mayor claridad la identidad y la formación de esta entre los jóvenes de la actualidad, teniendo en cuenta que las formas de identidad cambian con el tiempo, e identificando elementos fundamentales en la formación de esta.

Sociológicamente es de vital importancia el reconocer las diversas necesidades de los jóvenes, por ende es fundamental el observar como estos nuevos puntos de reunión son adoptados por los jóvenes y utilizados como una forma diferente de identificación a partir de las nuevas estructuras creadas por la sociedad y de la adopción de distintas formas de cultura que van surgiendo con el tiempo.

Objetivos

Investigar y reflexionar sobre las diferentes formas de identidad entre los jóvenes que surgen dentro del contexto de los videojuegos, y lo que representa el juego, de baile conocidos como *Pump It Up*, lo cual permitirá tener una clara idea sobre cómo es que los jóvenes crean grupos alrededor de gustos compartidos para posteriormente adoptar una identidad.

Obtener datos significativos sobre cómo es que se desenvuelven los jóvenes en este tipo de grupos, así como conocer y entender sus costumbres e identificar cuales tienen mayor peso en la formación de su identidad y en la identificación con el grupo.

Identificar los elementos particulares que lleva a los jóvenes de Valle de Chalco a iniciar o crear grupos de socialización. Se indagará y analizarán los factores individuales y grupales que lleva a los jóvenes, de un grupo en particular, a iniciar una relación social dentro del contexto de los videojuegos de baile.

Conocer la importancia del juego dentro del proceso de socialización y como esta influencia a los jóvenes para crear lazos de amistad y generar identidades en torno a nuevas formas del juego. Reconocer las estructuras y elementos del juego, las cuales permitan esclarecer las dinámicas alrededor del juego y como este pasa a tener un impacto en la vida cotidiana a pesar de ser un juego.

Recabar información directamente de los jóvenes para identificar si realmente estos grupos sociales les brindan una identidad sólida y duradera, ya sea individual o colectiva o en determinado caso ambas formas de identidad, y así lograr comprender como es que surgen diferentes formas de identidad entre los jóvenes.

Capítulo 1: El juego, lo lúdico y el individuo

La *Pump it up*, es un videojuego de baile, pero sobre esto lo podemos considerar como un juego en, por lo que es importante retomar lo que es el juego y su significado dentro de la cultura, y es que el juego es más viejo que la cultura, puesto que el juego está presente incluso en los animales, en los cuales el juego obedece “a un impulso congénito de imitación o satisface una necesidad de relajamiento o se ejercita para actividades serias que la vida le pedirá más adelante o, finalmente, le sirve como un ejercicio para adquirir dominio de sí mismo.” (Huizinga, 2007, pág. 12)

Esto se puede ver en los rasgos fundamentales de lo lúdico o el juego, que son la lucha, presentar, exhibir, el retar, el presumir y las reglas que limitan y terminan de dar forma a los juegos, a través de las cuales los jugadores se desarrollan y participan, se emocionan y compiten, en el cual encuentran un sentido de pertenencia a un grupo, en el cual pueden expresar uno de sus muchos gustos por los juegos.

Así el juego es una actividad que termina por tener mucha mayor influencia en el hombre adulto de lo que a veces creemos: “Creemos que el juego no solo concierne al niño ni a la formación de un aprendizaje cultural, aunque sus caracteres se muestren con simplicidad durante ese periodo. Nos parece que el juego rebasa la breve época en que con frecuencia lo han cerrado o confinado los psicólogos.” (Duvignaud, 1982, pág. 14)

Se podría decir que el juego es lo no serio, pero es todo lo contrario durante el juego las personas que participan toman en serio su papel que desempeñan. “Los niños, los jugadores de fútbol y los de ajedrez, juegan con la más profunda seriedad y no sienten la menor inclinación a reír.” (Huizinga, 2007, pág. 17)

El juego tiene distintos elementos que lo integra, pero para poder darle un sentido dentro de la cultura, que es lo que nos interesa, se le debe considerar como un todo y tratarlo así. A diferencia de los animales que juegan de una forma mecánica, el ser humano sabe que juega y tiene reglas para los juegos, además de que tiene una función social, una forma de darle sentido a la convivencia de las personas que participan en él. Es por esto que nos concentraremos en el juego social, puesto que el juego en su estado elemental es más difícil de explicar, ya que escapa a todas las explicaciones lógicas y biológicas, pero dentro de la cultura el juego cumple con funciones específicas y muy rescatables para aumentar el entendimiento de los grupos que se forman a través de la *Pump it up*. “El juego no se reduce a una actividad particular. Como tampoco se representa mediante una idea, mediante una esencia. Abre una brecha en la continuidad real de un mundo establecido y

esa brecha desemboca en el campo vasto de las combinaciones posibles o en todo caso distinto de la configuración sugerida por el orden común...” (Duvignaud, 1982, pág. 27)

La primera característica del juego es que es una actividad libre, que se realiza en los tiempos de ocio, por lo que fuera de la cultura el juego no tiene ninguna obligación o necesidad física, es solo cuando se convierte en una función cultural cuando conceptos como tarea o deber se vinculan al juego. “Por otra parte, no cabe duda de que el juego se debe definir como una actividad libre y voluntaria, como fuente de alegría y de diversión. Un juego en que se estuviera obligado a participar dejaría al punto de ser un juego: se constituiría en coerción, en una carga de la que habría prisa por desembarazarse.” (Caillois, 1986, pág. 31)

La segunda característica es que el juego no es la vida corriente, el juego consiste en escaparse a otra realidad en la que se interactúa en una actividad temporal, es por esto que el juego puede absorber por completo a los jugadores, el juego comienza a ser cosa seria, además de que completa la vida de las personas ya que además de cumplir una función biológica, cumple una función social por las conexiones espirituales y sociales que crea, en una palabra, como función cultural. Da satisfacción a ideales de expresión y de convivencia.

Otra característica que podemos observar del juego es que este no produce una riqueza o algún bien, sin embargo se puede ganar o perder dinero dentro de un juego: “En algunas de sus manifestaciones el juego es por el contrario lucrativo o ruinoso a un grado extremo y está destinado a serlo, lo cual no impide que esa característica se avenga con el hecho de que, incluso en su forma de juego por dinero, el juego siga siendo rigurosamente improductivo.” (Caillois, 1986, pág. 30)

En Huizinga (2007) encontramos la idea de que el juego se desarrolla dentro de límites bien determinados como los son, los estadios, campos de futbol, canchas, mesas de juego o lugares específicos de juegos, en este caso el tapete de baile de la *Pump it up*, en donde se tienen reglas, las cuales se deben de respetar, de otro modo el mundo del juego se termina. Esta idea la podemos ver también en Caillois: “En efecto el juego es esencialmente una ocupación separada, cuidadosamente aislada del resto de la existencia y realizada por lo general dentro de límites precisos de tiempo y lugar.” (Caillois, 1986, pág. 32)

Para complementar las características de los juegos es importante retomar las características del juego que Caillois (1986) nos ofrece: El juego es libre, es decir no se obliga a nadie; Separado, tiene un límite y tiempo precisos; Incierto, no se tiene una certeza

real de su resultado o de su desarrollo; Improductivo, no crea bienes ni riquezas; Reglamentado, tiene leyes y reglas diferentes a las de la vida cotidiana; Ficticia, se tiene conciencia de que es una realidad separada de la vida cotidiana.

A pesar de estas características que de alguna forma podemos llamar limitantes del juego, esto no impide que los participantes o jugadores formen un club. “Pero el sentimiento de hallarse juntos en una situación de excepción, de separarse de los demás y sustraerse a las normas generales, mantienen su encanto más allá de la duración de cada juego. El club corresponde al juego como el sombrero a la cabeza” (Huizinga, 2007, pág. 26)

Es por esto que el juego puede construir espacios de socialización fuera del juego mismo, puesto que los jugadores se sienten identificados con los demás jugadores y se proponen compartir más allá de esos momentos dentro del juego.

Es así como el juego de la *Pump it up* ofrece un espacio de socialización en el que se sienten identificados los jóvenes, y llevan más allá está identificación en la que se reúnen fuera del mundo del juego a realizar actividades que no tienen relación con el juego, como bien diría Johan Huizinga “Resumiendo, podemos decir, por tanto que el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada como si y sentida como situación fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.” (Huizinga, 2007, pág. 27)

Estas asociaciones, como las llama Huizinga, también son espacios y formas de socialización las que proporcionan a los participantes una seguridad, un bienestar, el cual se mantiene presente en sus vidas hasta la siguiente ocasión que se vuelva a jugar. Se puede entender que el juego es algo más que un juego, es una forma de identificación, de representación de los rituales que son importantes para las personas. En este caso se juega a danzar, el cual tiene un elemento de belleza y de competición, en el cual el grupo de jóvenes a pesar de ser rivales en el juego, el poder compartir el mundo del juego logra que formen un vínculo más allá de este.

Por otro lado cabe mencionar que el juego realizado dentro de la sociedad tiene características que lo diferencian del juego que realizan los animales, puesto que el juego en sociedad va cargado de un gran significado cultural, por lo cual se logran formar los clubes o asociaciones. En las diferentes formas de juego de la sociedad están presentes la

identidad, la imagen de las personas y un gran número de símbolos, los cuales provienen directamente de la cultura. Cabe recordar que se puede hablar de culturas, puesto que incluso en un área muy delimitada como sería un Estado de la República Mexicana se pueden encontrar conviviendo diferentes culturas, aunado a la globalización, la cual permite conocer culturas muy lejanas, pero que al final del día terminan permeando las culturas locales del país.

1.1- El juego, la cultura y la competición

La cultura se encuentra presente en todas las sociedades, y la cultura siempre tiene presente elementos lúdicos dentro de ella, no quiere decir que la cultura se convierta en juego, o viceversa, si no que dentro de la cultura se encontrarán presentes elementos lúdicos, los cuales se desarrollan en formas de juego. Podemos ver esto desde las fases primarias de la cultura, en donde el juego se puede expresar durante la caza de una presa, en las labores del hogar o en los juegos primarios de los niños.

Dentro de las sociedades modernas se tiene que marcar la diferencia entre lo que es juego y lo que no es, y mientras se desarrolla este proceso lo lúdico va quedando en un fondo más profundo dentro de la cultura. “Generalmente lo lúdico queda en el trasfondo de los fenómenos culturales” (Huizinga, 2007, pág. 68)

Esto nos quiere decir que lo lúdico pasa a un segundo plano en la cultura de las sociedades modernas, aunque también se presenta el hecho de que lo lúdico absorba a las personas como individuos o como una masa: “Pero en todas las épocas, el ímpetu lúdico puede hacerse valer de nuevo en las formas de una cultura muy desarrollada y arrebatarse consigo al individuo y a las masas en la embriaguez de un juego gigantesco.” (Huizinga, 2007, pág. 68)

Lo anterior lo podemos ver reflejado en muchos de los juegos modernos, en donde miles de personas se reúnen y quedan absortas durante los encuentros de fútbol, básquetbol, tenis, boxeo y todos los demás deportes que conocemos. Esto es un factor fundamental en lo lúdico y la cultura, puesto que estos comportamientos llevan a las personas a apasionarse por un juego, a querer ganar el juego y vivirlo de una forma en que el juego deja de ser solo eso y comienza a ser un fenómeno en el que las personas que ven los juegos desarrollan una identidad, un sentido de pertenencia a un juego o a un equipo, dando importancia tal que el juego deja de estar en el trasfondo de la cultura, para pasar a formar parte al mismo plano que la cultura.

Dentro del juego existe un elemento muy importante el cual es pieza fundamental en esta investigación, y esa es la competencia. Aquí es donde el juego refuerza su sentido social y su importancia en la construcción de una identidad entre los participantes y los espectadores. La competencia da paso a un fenómeno social que influye significativamente a las personas, puesto que se forman equipos o bandos, donde se apoya a su favorito o al que se cree que es el mejor o con más habilidades, por esto dentro de la competencia no es lo mismo ganar un encuentro contra una persona o equipo poco reconocido a ganar contra uno que si lo tiene, se gana una satisfacción al ganar contra alguien que es

reconocido, donde los individuos generan un sentimiento de superioridad, tanto los participantes como los espectadores, y es que ese prestigio que se gana al triunfar, puesto que “algo está en juego”, sobre determinados oponentes no solo pertenece al ganador o a los ganadores sino a todos los que se sienten representados por dicha persona o equipo. “Para cada competidor, el resorte del juego es el deseo de ver reconocido su excelencia en un terreno determinado.” (Caillois, 1986, pág. 45) Así dentro del juego o lo lúdico, se suele jugar algo, ya se de valor material o simbólico, pero siempre se juega por algo.

Al jugarse algo dentro del juego se genera una tensión, tensión que se determina por la importancia de lo que se está jugando, hasta tal punto que hace que el jugador olvide que es un juego, lo cual es algo muy común en todos los juegos de la sociedad moderna.

Lo anterior es muy importante para el contexto de la *Pump it up*, puesto que muchas veces los jóvenes que juegan en este videojuego comienzan a organizarse para competir, ya sea de manera local con sus amigos y rivales o de manera más profesional, lo cual genera que se olvide que están en un juego, ya que cuando compiten tal vez no esté involucrado algo material, sino algo simbólico, como el prestigio, demostrar sus habilidad o quien es mejor, e incluso impresionar a las personas que están de público y así ganar seguidores y reconocimiento.

Así la competición es algo que está presente en todos los juegos, es el elemento que mantiene la tensión, que genera el querer apoyar al favorito, al equipo o persona con la que se identifican más los espectadores. “Competiciones de destreza, fuerza y resistencia han desempeñado su papel desde siempre en toda cultura ya sea en conexión con el culto, ya sea, tan solo, como juego de muchachos o como diversión de fiesta.” (Huizinga, 2007, pág. 248) Esto da paso a la creación de células sociales o clubes entorno a un juego, los cuales comienzan a crear una identidad entre los individuos que están dentro de esta célula, donde no importa las habilidades individuales, mientras estas estén representadas por la comunidad a la que se pertenece.

En algunas ocasiones esta competencia puede tornar el juego en algo serio, perdiendo así su elemento lúdico, de diversión, por lo tanto existen muchos juegos que terminan por perder su parte lúdica, debido a la competencia excesiva y su seriedad, en donde incluso los espectadores llegan a realizar una discriminación entre las personas que toman el juego como algo más serio y aquellos que no pierden de vista el elemento lúdico del juego.

Por lo tanto lo importante en la competición es el tránsito de la diversión a la organización de clubes, organizaciones y torneos en torno al juego. Dichas organizaciones

son posibles gracias al enfrentamiento entre dos grupos o personas, los cuales representan la identidad que tienen los individuos en torno al juego y sus preferencias. Es por esto que poco a poco el juego se torna serio, provocando que las competencias tomen un tono de algo que ya no es un juego por algunos instantes, en los que tanto los participantes como los espectadores creen en esto.

En la *Pump it up* podemos ver un sinfín de competencias, las cuales van desde las competencias locales y nacionales, hasta las internacionales, en las que miles de jugadores se reúnen para competir por un premio económico, pero que el final del día muchos de los competidores asisten a este tipo de eventos por el factor simbólico, es decir por querer ganar un reconocimiento, para demostrar sus habilidades entre otros, para demostrarle a sus seguidores o a la célula social a la que pertenece y con la cual ha generado una identidad, que sus habilidades son las mejores del grupo, lo cual le dará un mayor reconocimiento de este. “En un nivel psicológico un poco más profundo, tenemos el espíritu de club con su amor a las insignias, gestos formalizados, consignas y slogans, desfiles etc.” (Huizinga, 2007, pág. 260)

Todo esto sin perder de vista el elemento lúdico del juego, por lo que al final de las competencias los participantes y los espectadores siguen teniendo el elemento competitivo, pero también entienden que es un juego el cual no es algo serio. Esto es debido a que el juego de la *Pump it up*, tiene una de las características esenciales del juego, la delimitación del campo de juego, el cual es el tapete de baile, su entorno y el tiempo que pasan dentro de este espacio, en el cual se enfrentan los participantes, pero que fuera de él, son individuos que pueden llegar a ser amigos, incluso compartir experiencias fuera de la competición, debido al gusto compartido por este juego y la identificación que sienten al competir en el baile, logrando sobrepasar la parte competitiva del juego y crear lazos sociales.

1.2- Los videojuegos y la cultura

Para comenzar podemos retomar la definición de lo que es un juego: “El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla en unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas totalmente obligatorias pero libremente aceptadas, acción que tiene una finalidad en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de conciencia de ser de otra forma que en la vida cotidiana.” (Huizinga, 2007, pág. 44)

Analizando la definición de Huizinga, podemos ver que ampliamente los videojuegos pueden ser definidos de esta forma, puesto que estos están muy bien definidos por ser un pasatiempo o una acción libre, la cual este delimitada por los límites temporales, los cuales serían el tiempo que dura una partida en un videojuego, en este caso, la duración que tienen las canciones en la *Pump it up*, y tiene un espacio delimitado, que sería el tapete de baile junto con el espacio en donde se reúnen a jugar, el cual al mismo tiempo tiene sus reglas, como presionar las flechas del tapete en el momento adecuado y no fallar muchas de ellas, puesto que si se fallan muchas se pierde el juego, lo cual genera un sentimiento de tensión, al igual que al final de cada canción se da una calificación de que tan bien se ha bailado, así que una vez los jugadores logran superar una canción, también se alcanza esta alegría de haber superado los obstáculos del juego, pero siempre sabiendo que es un espacio fuera de la vida cotidiana. Estas reglas también son mencionadas por Caillois: “Las leyes confusas y complicadas de la vida ordinaria se sustituyen, en ese espacio definido y durante ese tiempo determinado, por las reglas precisas, arbitrarias e irrecusables, que es preciso aceptar como tales y que presiden el desarrollo correcto de la partida.” (Caillois, 1986, pág. 33)

Por su parte Duvignaud da una definición de juego en la que se da una mayor importancia a el espacio ajeno a lo cotidiano: “Unos niños juegan con sonidos, con palabras, burdas o rebuscadas, solitariamente o entre sí. De ese modo rompen el ordenamiento del código o las leyes del discurso social.” (Duvignaud, 1982, pág. 11)

La estructura narrativa de los relatos es compartida con los videojuegos: “pero, mientras que en el relato el individuo “vive” una historia ajena en la que no participa, en el juego el individuo “vive” una historia propia en cuyo desarrollo y resolución participa activamente.” (Scolari, 2013, pág. 23) Como podemos ver los juegos son unas construcciones culturales, en las que los individuos generan vivencias en forma de una narrativa, en donde el individuo vive la narración y participa en ella. Con esto podemos

entender como los juegos incluyen a las individuos en el desarrollo de un relato, lo cual hace que los juegos sean más satisfactorio para los individuos.

Así los individuos que participan en la *Pump it up* generan sus propias vivencias dentro del entorno del videojuego, creándose una reputación o mostrando sus habilidades, puesto que el juego comprende un microcosmos cuando se está jugando, puesto que este entorno, ofrece un espacio y un tiempo, así como un conjunto de reglas u objetivos con los cuales los individuos pueden interactuar. “Las acciones se definen y organizan en referencia a ese objetivo final marcado y adquieren así coherencia. Los resultados son claros, en el proceso del juego aparecen acontecimientos que permiten una mensurabilidad de su desarrollo y de su resultado: los goles en el futbol, el jaque mate en el ajedrez, etc. De esta forma, en el juego se gana, se pierde o se empata, se supera la prueba o no se supera.” (Scolari, 2013, pág. 27) Así dentro de la *Pump it up*, como ya se había mencionado se cuentan con objetivos específicos con los cuales los individuos interactúan.

Esto es a lo que Scolari llama juegos de compactación: “en los juegos de compactación se establece un microcosmos separado del resto de la existencia cotidiana en el que de forma condensada, se articulan aquellos factores de la vida que permiten la constitución de una estructura narrativa inmediata definida y nítida.” (Scolari, 2013, pág. 28) Es importante mencionar esta categoría de juegos, puesto que es en ella en la que recaen muchos de los videojuegos incluyendo el caso que se estudia en este trabajo, la *Pump it up*.

En la *Pump it up*, los individuos, no pretenden ser otra persona o actuar de forma diferente, en su lugar tratan de demostrar habilidades, cumpliendo los objetivos del juego. “En los videojuegos también hay juegos que tienden hacia los juegos compactación con un bajo o nulo nivel de representación, el caso de los denominados juegos abstractos, como, por ejemplo, el *Tetris* o el *Arkanoid*. En estos juegos el participante tiende a lograr ciertos objetivos y demostrar ciertas habilidades, pero en ellos lo fundamental no es la identificación con un personaje representado a través del cual el jugador actúa dentro de un mundo figurativizado en el juego.” (Scolari, 2013, pág. 30)

Por su parte Caillos también toma en cuenta a las habilidades de los jugadores como un punto fundamental dentro de los juegos compactación: “Todo juego de habilidad implica por definición y para el jugador el riesgo de fallar la jugada, una amenaza de fracaso sin la cual el juego dejaría de divertir.” (Caillois, 1986, pág. 34)

La *Pump it up* cumple con las características de un juego de compactación, además de ser un juego que se percibe como una realidad a parte de la vida cotidiana, con su propia lógica y reglas, en donde el material expresivo directo del juego es el corporal. Cabe mencionar que el juego tiene sus límites ya que tiene un inicio y un fin, y aunque un individuo puede practicar o continuar bailando abajo del tapete, se restan elementos muy importantes del juego, como son los objetivos de lograr una buena puntuación o lograr marcar todas las flechas correctamente, siempre siguiendo las reglas, las cuales están muy bien definidas por el mismo juego.

Estas reglas son muy importantes para los juegos: “En los juegos, los sistemas de reglas, que definen estructuras narrativas abstractas y que los jugadores aceptan para jugar como contratos, son fundamentales porque constituyen la propia posibilidad de jugar y porque aseguran el carácter intersubjetivo y compartido del partido o la partida como narración y como experiencia narrativa.” (Scolari, 2013, pág. 38) Estas experiencias narrativas son muy importantes para los juegos puesto que están formadas dentro del contexto del juego, un juego que es ajeno a la realidad, el cual no debe influir a esta, ni en su desarrollo ni en su resultado, es por esto que se suelen utilizar expresiones como: “esto es solo un juego”, para recordarle a los jugadores o espectadores, el carácter ajeno a la realidad de los juegos y el carácter lúdico de los juegos. Así el carácter lúdico del juego es un elemento fundamental que no se debe olvidar, puesto que este supone el carácter narrativo aislado de la realidad, puesto que lo importante del juego es su desarrollo, los objetivos, el lograr los objetivos e incluso el resultado, pero el punto donde se regresa a la realidad ya no debe formar parte del juego. El resultado por su parte es un elemento que influye en el desarrollo del juego puesto que demuestra las capacidades del jugador, lo que puede o sabe hacer dentro del juego.

En la *Pump it up*, el resultado del juego hace que los individuos se esfuercen más, que se sienta una tensión mayor, por querer sacar una calificación o un resultado mayor que su competidor, o incluso superar su propia puntuación. Cuando dos jugadores se enfrentan se incrementa aún más la tensión, puesto que se presenta una rivalidad y una competición que ya se ha mencionado. Esta rivalidad es principalmente en el tapete de baile, puesto que los individuos o jugadores, saben que “es solo un juego” puesto que comúnmente este juego no tiene una trascendencia hacia la vida cotidiana y no toman los resultados del juego más allá de lo que es el juego en sí mismo. Este tipo de juego es clasificado como Agon: “Por tanto, siempre se trata de una rivalidad en torno de una sola cualidad (rapidez, resistencia, vigor, memoria, habilidad, ingenio, etc), que se ejerce dentro

de límites definidos y sin ninguna ayuda exterior, de tal suerte que el ganador aparezca como el mejor en cierta categoría de proeza.” (Caillois, 1986, pág. 43)

Existen factores específicos que provocan que esta rivalidad trascienda fuera del juego y que llegue a permear la vida cotidiana, donde los jóvenes crean una rivalidad fuera del espacio del juego. Esta rivalidad a pesar de ser llevada fuera del tapete de baile solo cobra significado si se resuelve arriba del mismo.

Un aspecto muy importante que nos menciona Scolari, es que el juego se puede convertirse en un ritual: “Cuando dos muchachos juegan, en su consola de videojuegos, una partida de futbol, en el marco de un videojuego de simulación deportiva, el objetivo fundamental de tal actividad por parte de los dos muchachos es crear o reforzar lazos de amistad entre ambos, la partida en la videoconsola se convierte en un ritual de relación personal.” (Scolari, 2013, pág. 47) Como podemos ver los juegos pueden servir como medio de socialización, que es lo que sucede en este caso a través de la *Pump it up*, donde los jóvenes a través de esta competencia sana crean lazos de amistad o los refuerzan, además de competir para medir o comparar sus habilidades arriba del tapete de baile.

Capítulo 2: La identidad y la cultura

La identidad fenómeno a través del cual los jóvenes buscan pertenecer a un grupo social o es la forma en como buscan pertenecer a la sociedad; por lo que es conveniente definir claramente el término "Identidad".

Identidad se utiliza en diferentes contextos, para expresar la forma en la cual los jóvenes se identifican con determinados valores, costumbres que comparte con otros individuos. Pero hay que tener en claro lo que es la identidad, por lo que se recurrirá a distintas acepciones de lo que se entiende por identidad y se procederá a dar la acepción que se utilizará en este trabajo:

Castells nos dice que: "por identidad, en lo referente a los actores sociales, entiendo el proceso de construcción del sentido atendiendo a un atributo cultural o un conjunto relacionado de atributos culturales, al que se da prioridad sobre el resto de las fuentes de sentido." (Castells, 1999, pág. 28)

Costa nos dice otra forma de entender a la identidad: "[...] se puede entender como <<la concepción que el sujeto construye en determinadas fases de su experiencia, sobre todo en aquel tipo de ocasiones (nuevas, diversas, de ruptura, de paso) que imponen una estructuración de los esquemas cognitivos en relación a los nuevos acontecimientos en curso>>" (Costa, 1996, pág. 74)

Hablando sobre la formación de la identidad en infantes y jóvenes, Ericsson nos dice: "La formación de la identidad comienza donde termina la utilidad de la identificación. Surge el rechazo selectivo y de la asimilación mutua de las identificaciones infantiles y de su absorción en una nueva configuración que, a su vez depende del proceso por el cual una sociedad (con frecuencia por medio de subsociedades), identifica al joven, reconociéndolo como alguien que tiene que convertirse en lo que es y a quien, por ser lo que es, lo reconocen." (Erikson, 1971, pág. 130) También influye el reconocimiento que le da la sociedad.

Por otra parte los individuos tienden a identificarse con otros individuos, pero este proceso está íntimamente relacionado con la identificación que se puede obtener dentro de una comunidad o ciudad: "[...] las maneras de identificar al individuo que tiene la comunidad se enfrentan más o menos exitosamente con las maneras del individuo de identificarse con los otros." (Castells, La era de la información: el poder de la identidad, 1999) Así como podemos ver, el proceso de la identificación se desarrolla frente a una comunidad como

totalidad y frente a otros individuos con los que se puede llegar generar un reconocimiento y una identificación.

Podemos ver que la identidad es la forma en la que los individuos se construyen ante determinados aspectos de la realidad, para así adoptar una postura con la cual se presentan a la sociedad. Cabe mencionar que la identidad no es única, puesto que los individuos pueden tener diversas identidades, puesto que cabe la posibilidad que los individuos compartan gustos con distintos grupos con los que se pueden identificar, por lo que es más apropiado hablar de identidades que de una sola identidad, así como de culturas y no solo una cultura.

Por otra parte la identidad se forma a través de distintos factores como el lugar y el tiempo donde se vive como bien lo dice Castell: “La construcción de las identidades utiliza materiales de la historia, la geografía, la biología, las instituciones productivas, la memoria colectiva y las fantasías personales, los aparatos de poder y las revelaciones religiosas. Pero los individuos, los grupos sociales y las sociedades procesan todo esos materiales y los reordenan en su sentido, según las determinaciones sociales y los proyectos culturales implantados en su estructura social y en su marco espacial/temporal” (Castells, 1999, pág. 29)

Se puede apreciar que aparte del tiempo y el espacio, que son aspectos fundamentales, se tienen otros que influyen en la construcción de las identidades, y es que los individuos construyen sus formas de ver y enfrentar el mundo, basados en los distintos elementos que menciona Castell, por esto los individuos reordenan la realidad basados en sus experiencias y sentidos.

Hay que tomar en cuenta que la formación de una identidad está íntimamente vinculado a cómo es que conocemos el mundo, por lo que el lenguaje es por excelencia la forma en que conocemos el mundo, así, es importante no perder de vista este aspecto tan fundamental en el conocimiento del mundo y la formación de las identidades: “La formación de identidades y la aparición de instituciones podemos representárnoslas en el sentido de que el plexo extralingüístico que constituyen las disposiciones comportamentales y los esquemas de comportamiento queda en cierto modo penetrado por el lenguaje, esto es, reestructurado simbólicamente.” (Habermas, 2001, pág. 40) Podemos ver que el lenguaje es parte fundamental de la reestructuración simbólica del mundo, es decir, de la forma en como conocemos el mundo; de aquí la importancia de que el lenguaje sea fundamental para que se puedan formar las identidades, ya que a través del lenguaje es como se conoce

al mundo y como se da forma a una identidad o diferentes identidades; a través de este conocimiento y del mundo y la reestructuración de lo simbólico.

Con esto podemos retomar lo que nos dice Giddens con respecto la formación del individuo y la identidad: “El yo está visto como un proyecto reflejo del que es responsable el individuo. No somos lo que somos, sino lo que hacemos. No sería correcto decir que el yo se considera completamente vacío de contenido, pues existen procesos psicológicos de autoformación y necesidades psicológicas que suministran parámetros para la reorganización del yo.” (Giddens, 1997, pág. 99) Así podemos ver que la identidad está representada principalmente por las acciones que se realizan y por como reordenamos el mundo con respecto a las necesidades que tienen cada individuo.

Con lo anterior Giddens nos habla de un sujeto reflexivo el cual está en un constante dialogo consigo mismo sobre cómo se ve a sí mismo: “La reflexividad del yo es continua y generalizada. En cada momento, o al menos a intervalos regulares, se le pide al individuo que se interroga a si mismo por lo que sucede, y él, comenzando con una serie de cuestiones planteadas conscientemente, se acostumbra a preguntarse <<¿Cómo puedo aprovechar este momento para cambiar?>>” (Giddens, 1997, pág. 100) Así podemos observar la identidad y como se observa el individuo así mismo y se va transformando con respecto a las situaciones en las que vive y como se genera una identidad más sólida cuando el individuo siente una mayor identificación con determinados aspectos de la cultura.

Cabe mencionar que las formas de identidad durante la Edad Media eran más reducidas puesto que gran parte de las actividades y costumbres estaban determinadas por la posición social en la que se nacía, por lo que muchas experiencias estaban limitadas y por lo tanto no se podía generar un cambio cultural o de identidad muy grande: “En la Europa medieval el linaje, el género, el rango social y otros atributos decisivos para la identidad estaban relativamente fijados. A lo largo de los diversos estadios de la vida se producirían cambios; pero tales cambios estarían dirigidos por procesos institucionalizados y el papel del individuo en ellos era relativamente pasivo.” (Giddens, 1997, pág. 98)

Es importante marcar que no se debe confundir lo que es la identidad y lo que es un rol, puesto que la identidad es la postura y la noción de una persona ante la realidad y que organización a través de sus experiencias y un rol son las funciones que realiza un individuo; como bien lo expresa Castell: “en términos sencillos, las identidades organizan el sentido, mientras que los roles organizan las funciones.” (Castells, 1999, pág. 29) Ya que el realizar una determinada función no indica que exista precisamente una identificación

con dicha actividad o función, puesto que en la actualidad la mayoría de las actividades o roles que se llevan a cabo no tienen nada que ver con la identificación, sino que sólo es un trabajo que se tiene que hacer para conseguir una remuneración y no porque se identifiquen con el trabajo o con el grupo en el que se trabaja.

La identidad está íntimamente relacionada con la cultura como bien lo podemos observar: “desde el punto de vista de la cultura, es posible conceptualizar la identidad civilizada como un repertorio o estructura de comportamiento, modales, reglas e ideas que definen las propiedades de un centro por oposición a una periferia, temporal y/o espacial, que presenta un carácter más primordial.” (Friedman J. , 1994, pág. 131)

La importancia de la cultura es algo que no se debe dejar pasar dentro del contexto de la formación de la identidad y los procesos sociales: “La cultura corresponde al conjunto de elementos empleados por una población para su identificación. Más que a nuestra identificación de ellos, se refiere a su identificación de sí mismos.” (Friedman J. , 1994, pág. 142) Así la cultura sirve para identificarnos a nosotros mismos y así poder diferenciarnos de ellos o los otros.

Como podemos observar la cultura es un factor fundamental para la formación de la identidad entre las personas, ya que la cultura al ser compartida en una sociedad en específico, los individuos tienden a identificarse más fácilmente con esta cultura compartida y por lo tanto con la sociedad.

Hay que resaltar que con la globalización y la aparición de nuevas tecnologías las distancias geográficas se han acortado, por lo que las distintas culturas llegan a ser adoptadas en lugares en los que nunca se creyó que llegaría a influenciar determinada cultura, incluso se podría hablar de una cultura que es de origen global y ya no de una localidad en particular

Con lo anterior planteado, podemos decir que la identidad, es un proceso a través del cual los individuos se presentan ante la realidad, en donde este proceso estará influenciado por la cultura, las estructuras sociales y procesos sociales, la cual se determinará por el tiempo y el espacio específicos en los que vivan los individuos.

Con esto podemos ver como las formas de interacción entre los individuos han ido cambiando poco a poco y en la modernidad podemos encontrar diferentes modos de vida los cuales se han ido homogenizando en el mundo como bien no los menciona Giddens: “la modernidad se refiere a las modos de vida u organización social que surgieron en Europa desde alrededor del siglo XVII en adelante y cuya influencia posteriormente, los ha convertido en más o menos mundiales.” (Giddens, 1997, pág. 15) Son muy variadas y por

la globalización que se vive en la actualidad pueden llegar a presentarse en diversos países pero con sus propias características ya que ningún fenómeno social puede ser exactamente el mismo en dos países diferentes.

Los jóvenes se reúnen en torno a un gusto o pasatiempo compartido, es decir en torno a una cultura compartida: “En un estudio realizado por la empresa Yahoo y OmdWorldwide sobre los hábitos de Internet en jóvenes de 11 países, incluido México, destaca que las tres principales macro tendencias de este sector en el uso de la red son la búsqueda de una comunidad como sentido de pertenencia, la autoexpresión y la posibilidad de personalizar medios de comunicación interactivos como Internet.” (Aviles, 2006)

Lo anterior lo podemos apreciar en palabras de Giddens, el cual nos dice que: “[...] las transformaciones en la identidad del yo y la mundialización son los dos polos de la dialéctica de lo local y lo universal en las condiciones de modernidad reciente. En otras palabras, los cambios en aspectos íntimos de la vida personal están directamente ligados al establecimiento de vínculos sociales de alcance muy amplio.” (Giddens, 1997, pág. 48) Como podemos ver la identidad pasa a ser no solo un aspecto local de corto alcance, sino que pasa a ser un fenómeno de alcance global, con el cual las identidades se van transformando puesto que se forman con vínculos sociales y aspectos culturales de largo alcance.

Así se puede apreciar a la cultura como un elemento que está íntimamente ligado a la identidad, puesto que la identidad se forma por los elementos de una sociedad, lo cual incluye a la cultura, que es compartida por una sociedad, y está delimitada por un tiempo y espacio, al igual que la identidad, lo que permite que se den distintas formas de identidad y de culturas en distintas regiones del planeta.

Pero si se quiere hablar de cultura sería de gran utilidad el recurrir a ampliar lo que se conoce y lo que entendemos por cultura. Por esto se procederá a mirar un poco más el concepto de cultura, así como lo que esta representa para las sociedades: “[...] la cultura remite a la descripción objetiva (en el sentido de objetividad) del contenido de las vidas de la población [...]” (Friedman J. , 1994, pág. 142) Así, como podemos ver a grandes rasgos la cultura es todo aquello presente en la vida de una sociedad o de una población, pero también debemos tener en cuenta que la cultura es una herramienta con la cual se organiza la vida de las personas y a través de la cual se forman distintas identidades: “La cultura es la cultura como organizadora de la totalidad de los procesos de la vida, incluida la reproducción de material.” (Friedman J. , 1994, pág. 143)

Es gracias a Canclini que podemos retomar diversas conceptualizaciones de lo que es la cultura: “La primer noción, la más obvia, es la que sigue presentándose en el uso cotidiano de la palabra cultura cuando se la asemeja a educación, ilustración, refinamiento, información vasta. En esta línea, cultura es el cúmulo de conocimiento y aptitudes intelectuales y estéticas.” (García, 2004, pág. 30) Como podemos ver menciona una gran cantidad de factores que se presentan dentro de la vida cotidiana de cualquier persona, no se puede creer que la cultura se limita a lo anterior, puesto que los procesos culturales son más grandes y abarcan más espacios y tiempos, por lo que el autor pasa a realizar otras dos conceptualizaciones de lo que es la cultura, las cuales serán mucho más útiles para relacionar lo que es la cultura y la identidad: “se puede afirmar que la cultura abarca el conjunto de los procesos sociales de significación, o, de un modo más complejo, la cultura abarca el conjunto de procesos sociales de producción, circulación y consumo de la significación en la vida social.” (García, 2004, pág. 34) Como podemos ver la cultura es parte de los procesos sociales los cuales le dan un significado a la vida social y al actuar cotidiano, y por ende la cultura forma parte del proceso de construcción de la identidad y de espacios de socialización, a través de la significación de las distintas actividades cotidianas, las cuales muchas veces dejamos de lado, pero que también están cargadas de un gran contenido simbólico, cultural y de identidad; como bien lo expresa Canclini: “la cultura no es un suplemento decorativo, entretenimiento de domingos, actividades de ocio o recreo espiritual para trabajadores cansados, sino constitutivo de las interacciones cotidianas, en la medida en que en el trabajo, en el transporte y en los demás movimientos ordinarios se desenvuelven procesos de significación.” (García, 2004, pág. 37)

Así como podemos ver, tanto lo cultural como la identidad no sólo se remiten a lo que es el entretenimiento y las actividades de ocio, sino que también están inmersas todas las actividades cotidianas que realizamos.

La multiculturalidad o diversidad cultural es una característica de la cultura ya que es un elemento que se forma a través del estado y de cómo se forman la concepción y diferenciación de una cultura u otra: “A lo largo de la historia, las culturas y las naciones han sido incorporadas por la fuerza a fronteras de un Estado que ha preparado el terreno para una sociedad multiétnica, multicultural y multinacional.” (Castells, 1986, pág. 417) Cabe aclarar que si no existiera una diferenciación entre las culturas no se podría hablar de una diversidad cultural y por lo tanto no se podría hablar de diferentes culturas y de diferentes formas de identidad.

Por su parte Canclini nos dice que la cultura ha sobre pasado el estadio donde solo se utilizaba para generar y renovar la identidad en las sociedades: “La primera tendencia la que ve la cultura como la instancia en la que cada grupo organiza su identidad. Dicho así, no tiene ninguna novedad, porque desde el siglo XIX los antropólogos venían estudiando como las culturas se organizaban para dar identidad, para afirmarla y renovarla en las sociedades.” (Garcia, 2004, pág. 32) Así como podemos ver, no nos podemos quedar sólo con esta parte de la cultura local, puesto que en la actualidad el fenómeno de globalización es un factor por el cual cambian las condiciones y formas de generar una identidad, puesto que la cultura se ve afectada por múltiples factores, desde la información que se comparte por Internet, hasta la información que llega a través de las noticias y los medios de comunicación, inclusive se podría hablar del nacimiento de las industrias culturales y de ciudades globales, dando paso a una interculturalidad en la cual vivimos en la actualidad.

Inclusive la forma en que viven las personas en la actualidad puede que sea muy diferente a como vivieron de pequeños o en otro tiempo cercano de su vida, puesto que vivimos en una sociedad de cambios constantes, a los cuales nos tenemos que adaptar rápidamente, por lo que inclusive se modifica nuestra identidad: “hoy millones de personas van de un lado a otro frecuentemente, viven en formas más o menos duradera en ciudades distintas de aquellas en que nacieron y modifican su estilo de vida al cambiar de contexto.” (Garcia, 2004, pág. 36)

Así mismo las distintas formas de identidad se dan a partir de las distintas culturas, por lo que se puede hablar de una diversidad cultural o una interculturalidad, las cuales permiten que existan diferentes formas de relaciones sociales y por lo tanto una formación de distintas identidades, puesto que los grupos sociales se identifican a partir de factores culturales: “la diversidad cultural alude como concepto a una relación social, a las formas de articulación específica que se dan entre grupos cuya conciencia de identidad se finca en aspectos de orden cultural, sean estos los que sean.” (Val, 2004, pág. 77) Hay que tener en cuenta que estos factores culturales pueden ser diversos en cada grupo, pero con la globalización o mundialización como dice Giddens, pueden surgir grupos que se identifiquen con un elemento cultural muy parecido, pero que no se representaran de la misma forma, puesto que cada grupo tiene su singularidad.

2.1- Videojuegos y la identidad

Este contexto conceptual nos da pie a plantear que este videojuego de baile es un elemento cultural el cual ha traspasado las fronteras de muchos países y ha llegado a permear muchas de las culturas, puesto que se llegan a dar torneos que se hace tanto a niveles nacionales tanto como internacionales por lo que jóvenes de cada país se llegan a organizar para ayudarse entre ellos y así mejorar las habilidades de todos y poder competir contra otros clubes del mismo país o de otros países, como podemos observar en la siguiente cita: “En Rosario, alrededor de 40 jovencitos de entre 14 y 20 años integran los dos clubes locales de PumpIt Up (Piuro y Format Club), a través de los que acceden a las competencias regionales y nacionales que organiza Andamiro, la empresa coreana fabricante del soporte para el juego. Y el sueño del pibe puede ser aún mayor: llegar a representar al país en el torneo mundial, el 'WorldPump Festival'.” (Olmos, 2008) Así esta forma de competencia, representa una forma diferente de identidad entre los jóvenes que participan en el, puesto que es un gusto que comparten por un juego de baile, el cual ofrece una nueva forma de expresión entre los jóvenes.

Podemos observar que las competencias son un factor fundamental en los videojuegos, competencias que pueden ser útiles para el desarrollo de la identidad y de la interacción social, donde más jóvenes pueden compartir sus gustos con otros jóvenes de lugares muy lejanos, que de cualquier otra forma no hubiera sido posible de conocerse ni de compartir desde su gusto hasta experiencias por las que haya pasado, como en el caso de las competencias internacionales las cuales reúnen a jóvenes de distintos países: “Actualmente se realizan muchas competencias internacionales, como la que enfrentó al mejor bailarín de Japón contra el mejor de New York y donde TakeoUeki, proveniente del país asiático, gracias a este juego se convirtió en toda una estrella de televisión.” (Contreras, 2003)

Así mismo la organización de los jóvenes alrededor de estos juegos es algo que se va destacando cada vez más y más por lo que no se deben de menospreciar, ya que los jóvenes son los que forman las nuevas sociedades del mundo y al parecer este juego provoca que los jóvenes se unan y hagan competiciones sanas tanto en el aspecto social como en el físico ya que al jugar en esta máquina llegan a generar identidades, además de que este juego representa un factor de salud el cual es un tema muy actual y que agobia a diferentes países por el aumento de la obesidad en las personas de todas las edades, para

esto la *Pump it up* ha optado por incluir un contador del aproximado de las calorías usadas durante cada canción.

“De los frecuentes argumentos que llevan a los videojuegos hasta el banquillo de los acusados (promotores de sedentarismo, obesidad, aislamiento) el Pumpit Up sale invicto. Se trata de un juego electrónico que combina entretenimiento, ejercicio y, cuando se lo toma en serio, exige constancia y entrenamiento como cualquier disciplina física. (Olmos, 2008)

Hay que tomar en cuenta que del mismo modo que se habló de una identidad superficial, donde se recurre a formas de expresión y de identificación impuestas por distintas formas de dominación, los jóvenes pueden tomar esta forma de baile tanto como una expresión y manifestación de sus pensamientos y deseos, así como una forma de socialización e identificación la cual puede llegar a representar el surgimiento de diferentes formas de identificación, también puede representar para muchos jóvenes una forma enajenación por este videojuego, ya sea por la falta de identificación con los demás jóvenes o por el simple hecho de representar un escape a su realidad social .

Los videojuegos pueden llegar a representar un escape para los jóvenes como bien se menciona en un artículo del periódico “El universal”: "Es un escape en la medida en que las circunstancias del individuo lo obliguen a refugiarse en la ejecución de la actividad para anular atmósferas nocivas, aunque puede atentar contra lo visual, lo táctil y lo auditivo a la vez." (Rueda, 2003) Debemos recordar que el escape de la realidad y realizar una actividad fuera de las reglas convencionales es una de las características del juego y lo lúdico.

2.2- Cultura e identidad global

En esta misma temática, retomando nuevamente a Canclini podemos ver cómo nos habla de un proceso cultural ya no solo a nivel local o nacional: “los procesos de globalización exigen trascender el alcance nacional o étnico del término a fin de abarcar las relaciones interculturales” (García, 2004, pág. 39) Por esto debemos retomar los fenómenos interculturales como fenómenos de escala mundial o global, puesto que dejarlos en el escenario local o nacional sería dejar muchos elementos fuera de nuestra vista.

Por lo anterior es de vital importancia rescatar la siguiente cita textual del mismo autor: “al proponernos estudiar lo cultural, abarcamos el conjunto de proceso a través de los cuales dos o más grupos representan e intuyen imaginariamente lo social, conciben y gestionan las relaciones con otros, o sea las diferencias, ordenan su dispersión y su inconmensurabilidad mediante una delimitación que fluctúa entre los órdenes que hace posible el funcionamiento de la sociedad, las zonas de disputa (local y global) y los actores que la abren a lo posible.” (García, 2004, pág. 40) Así podemos observar en esta cita los elementos que ya se han venido mencionando a cerca de la cultura; de cómo las culturas influyen el proceso de crear una identidad o identidades, es decir de gestionar las relaciones con otros ya sea a nivel local o global.

Con las identidades globales, surge un factor que no podemos pasar por alto, ese es la identidad como una satisfacción artificial donde algunos individuos llegan a identificarse con instituciones, industrias, o que llegan a crear una identificación que rebasa la realidad de las personas y solo se ofrecen una identificación artificial, como bien lo retoma Zabludovsky cuando se refiere a Marcuse: “En *El hombre unidimensional*, Marcuse explica como la tecnificación ha producido una sociedad irracional que absorbe todos los deseos y las aspiraciones de los individuos. Mediante el ofrecimiento de una serie de satisfacciones triviales, superficiales y adulteradas, los fines libertadores se desvían y se desvanecen de tal manera que las personas quedan al servicio de los procesos productivos.” (Zabludovsky, 1996, pág. 50) Así podemos ver como las identificaciones puede llegar a ser el reflejo de una sociedad irracional, donde se ofrece una satisfacción superficial.

En la actualidad existen un sin fin de formas de ocio y formas de entretenimiento, como los juegos de mesa, deportes, videojuegos, juegos de rol, películas, museos, etc, pero debemos tener en cuenta que solo los juegos tienen ese elemento lúdico el cual le da forma y estructura a los juegos y hacen que se genere una identidad entre los individuos.

Muchos de estos ocios y actividades recreativas se realizan particularmente los fines de semana y es aquí muchos de los individuos tienen la oportunidad de expresar esos gustos y diversiones que por lo regular son reprimidos durante la semana: “Los *fines de semana* son, por el contrario, tiempos de actuación y de *mensaje* de grupo, <<safaris urbanos>> en los que renovar, de modo simbólico y siempre en el orden de lo imaginario, la identidad individual y grupal.” (Costa, 1996, pág. 135) Así el espacio por excelencia para formar identidades con respecto a los gustos y a las actividades recreativas se forman en el contexto de las actividades realizadas los fines de semana, puesto que entre semana, la mayoría de actividades a pesar de ser una expresión de la cultura cotidiana, no representan las actividades a través de las cuales se puede formar una identidad más fuerte y de acorde a los gustos de los individuos.

Cabe mencionar que las actividades cotidianas no son en su totalidad actividades que no quiera o no guste realizar los individuos: “En el plano del yo, un componente fundamental de la actividad diaria es el de la mera *elección*. Obviamente, no hay cultura que elimine del todo la elección en los asuntos cotidianos y todas las tradiciones son efectivamente elecciones entre un conjunto de indefinido de posibles pautas de comportamiento.” (Giddens, 1997, pág. 99)

2.3- Ciudad y la cultura

Hasta el momento se ha mencionado a las ciudades como elemento dentro de la cultura y la identidad, pero como es que la ciudad o las ciudades tienen relación con la cultura y la identidad: “En realidad, las concepciones de ciudad y cultura se tocan: ciudad como lugar de producción y reproducción de identidades culturales segmentadas [...]” (Nivon, 1998, pág. 30) Como podemos ver se puede hablar de una segmentación y diversificación de las identidades y culturas, puesto que estas llegan a ser muy diferentes las unas de las otras.

Por otra parte el contexto que rodea a las ciudades es un elemento que tendrá una gran influencia en el desarrollo de las culturas y las identidades, puesto que los individuos se desarrollan dentro de un contexto, el cual está dado por sus condiciones de vida y el lugar donde viven, por lo que las ciudades son un lugar donde se pueden observar distintas culturas e identidades; claro que en ámbitos más regionales se pueden encontrar diversas culturas e identidades, pero en este caso, recurriremos a ver el contexto de las ciudades, dado a que son lugares donde convergen un mayor número de culturas e identidades: “Las ciudades, como toda realidad social, son producto histórico, no solo en su materialidad física, sino también en su significado cultural, en el papel que desempeñan en la organización social y en la vida de los pueblos.” (Castells, 1986, pág. 407) Por esto, como ya también se había mencionado, tanto las culturas como la formación de las identidades tendrán la influencia del contexto sociohistórico el cual estará dado por la ciudad en la que se desarrollen los individuos.

Por esto los individuos tienden a apropiarse de ese espacio y tiempo en el que viven: “el barrio se inscribe en la historia de un sujeto como una marca de pertenencia indeleble, desde el momento en que es la matriz de todo proceso de apropiación del espacio. En esta concepción es visto, entonces, como un mediador entre la hegemonía cultural y el usuario.” (Blanco, 2000, pág. 94) Con esto los individuos tienden a generar nuevas formas de las culturas y de las identidades, las cuales, como ya se ha mencionado, están influenciadas por estos contextos socio históricos.

Así, el contexto socio histórico es un factor que se llega a mencionar en diversos ámbitos, y el cual uno de ellos es de relevante para este análisis, ya que la sociedad de masas está relacionada con la formación de identidades: “la moderna cultura urbana no puede apreciarse sino en estrecha conexión con el desarrollo de la sociedad de masas. Sin

embargo, no está por demás insistir en que el estudio de las formas masivas de expresión de la sociedad y la cultura supone ubicarlas en un contexto histórico determinado, aquel donde las principales instituciones de una sociedad se organizan en función de las masas.” (Nivon, 1998, pág. 39) Así por lo que podemos ver la sociedad de masas y la cultura están ubicadas en un contexto histórico determinado, en donde esta cultura de masas la podemos ver como la expresión de los individuos que comparten tradiciones, actividades y gustos pero en una mayor escala.

Capítulo 3.- Caracterización de Valle de Chalco

Valle de Chalco es un municipio del Estado de México el cual es relativamente nuevo, puesto que se fundó el 9 de noviembre de 1994, según lo publicado en la Gaceta del Estado el 9 de noviembre de 1994. Valle de Chalco se caracteriza por ser un municipio de gente que migro de distintas partes del país, ya que la cercanía al Distrito Federal es una ventaja para las personas que buscan trabajar en esta zona del país.

La población total en 2010 según la información del INEGI es de 357,645 habitantes, donde el 30.2 por ciento de la población tiene entre 15 a 29 años es decir 107,293 habitantes, lo cual nos quiere decir que aproximadamente una tercera parte de la población es de personas jóvenes.

Los servicios públicos prestados han ido aumentando en este municipio, puesto que los datos del INEGI muestran que de 89,552 viviendas particulares 86,825 cuentan con servicio de agua potable, 88,272 cuentan con energía eléctrica, 88,057 cuentan con drenaje, 84,618 cuentan con piso diferente al de tierra, es decir loseta o concreto; lo cual nos muestra que la mayoría de casas cuentan con los servicios básico, aunque aún quedan un pequeño número de viviendas que no cuentan con algunos de los servicios. Por otra parte los beneficios materiales con los que se cuentan en las viviendas son variables puesto que de las 89,552 viviendas 85,180 cuentan con televisión, pero solo 16,183 viviendas cuentan con una computadora y 65,988 cuentan con refrigerador. (INEGI) Esto nos representa a un municipio en el cual el nivel económico de los habitantes es aún muy bajo.

Cabe resaltar que aún existe un número considerable de etnias en Valle de Chalco, puesto que registros muestran que en 1995 habitaban en el municipio 44 grupos étnicos originarios de las principales zonas indígenas del país, los cuales representan el 3.79% de la población total mayor de 5 años, con 9,389 hablantes de alguna lengua indígena. Los diez grupos más importantes por su mayor población son: mixteco (31.22%), náhuatl (19.70%), otomí (9%), zapoteco (8.45%), totonaca (4.66%), mazahua (3.44%), mixe (1.45%), chinanteco (1.04%), tlapaneco-huasteco (0.84%), los cuales en conjunto representan al 80% de la población indígena del valle. De acuerdo a los resultados que presento el II Censo de Población y Vivienda en el 2005, en el municipio habitan un total de 9,059 personas que hablan alguna lengua indígena.

En materia de educación Valle de Chalco cuenta con 139 jardines de niños públicos y privados, 108 primarias, 61 secundarias, 17 bachilleratos, preparatorias o

escuelas técnicas (CBTIS, CECYT) y 4 escuelas de computación. Existe el plantel Valle de Chalco Solidaridad de la Universidad Autónoma del Estado de México, en el cual se imparten las Licenciaturas en Enfermería, Contabilidad, Derecho e Ingeniería en Computación, también existe la Universidad Interamericana para el Desarrollo.

Como podemos ver se cuenta con un nivel considerable de planteles donde se imparte la educación básica y la media superior, pero a nivel superior solo se cuenta con dos instituciones universitarias por lo que el número de habitantes de Valle de Chalco con un nivel profesión en 2010 fue de 16,728 habitantes, según datos del INEGI, lo cual nos habla de una pequeña cantidad de jóvenes que logran tener acceso a una educación superior, ya que si no se logra acceder a una universidad del municipio las posibilidades de asistir a una universidad del Distrito Federal son mínimas, por lo que muchos jóvenes se integran al mercado de trabajo con solo un bachillerato y muchos otros con el estudio de nivel secundaria. Razón por la cual el mayor porcentaje de desempleo se ubica entre la población más joven, es decir entre los habitantes de 15 a 25 años de edad.

Dentro de la industria este municipio cuenta con un gran número microindustrias, 511, distribuidas en las colonias del municipio, la mayoría presta servicios básicos como alimentos y bebidas, reparación de muebles, fabricación de materiales de construcción, albañilería, herrería, carpintería, etcétera, aunque existen algunos talleres manufactureros de textiles, plásticos y metales. Puesto que las microindustrias, en su mayoría son una forma de autoempleo para las personas que habitan en el municipio, estas no representan una verdadera fuente de empleo para la mayoría de los habitantes de Valle de Chalco, por lo que los habitantes deciden buscar oportunidades de empleo en el Distrito Federal, puesto que la capital representa una oportunidad para encontrar un trabajo mejor remunerado.

Como podemos ver el Municipio de Valle de Chalco es un municipio donde aún se encuentra un grado significativo de pobreza, en el cual se ven más afectados los jóvenes de entre los 15 y 25 años de edad, puesto que las mayores oportunidades de educación y trabajo están en la capital, dando paso a que muchos jóvenes no puedan seguir estudiando al termina el bachillerato y por consiguiente deciden trabajar, pero es donde se encuentran con el segundo gran problema, puesto que el número de empleos dentro del municipio es muy bajo y la búsqueda de empleos en el Distrito Federal representa el problema competir con todos los jóvenes del área conurbada.

Por esta razón los jóvenes de Valle de Chalco comparten una situación socio-económica, en la cual son los más desfavorecidos, ya que la educación y el trabajo son

muy limitados, dando paso a un nivel de vida muy bajo, por lo cual se puede decir que el municipio de Valle de Chalco está constituido por una clase social pobre, la cual está muy descuidada, donde se debería de dar un mejor apoyo a todos los jóvenes, puesto que representan el mayor número de habitantes en el municipio.

3.1.- Recolección de datos

Métodos y metodología utilizados para la recolección de datos: para realizar la recopilación de datos se encuestaron a 30 jóvenes en el municipio de Valle de Chalco los cuales fueron localizados en 4 distintos locales de videojuegos en los cuales los jóvenes se reúnen para jugar Pump It Up; en cada local de videojuego se llegó a localizar de 7 a 9 jóvenes en un lapso de 2 horas, los días sábado y domingo entre las 12:00 PM y las 6:00 PM. Las preguntas de las encuestas fueron realizadas a través de previa información recopilada en libros, artículos periodísticos y páginas de Internet relacionadas con el tema. Al aplicar las encuestas, el encuestador se retiraba un poco del joven para que así este pudiera tener una mayor libertad al responder las preguntas, pero también estando al pendiente por si el joven tenía alguna duda respecto a alguna pregunta.

Por otra parte se realizó una entrevista a un joven que participa con regularidad en los grupos de jóvenes que juegan Pump It Up. Las preguntas de la entrevista estuvieron basadas en las preguntas de la encuesta, ya que el objetivo era ampliar los datos de las preguntas, así como obtener detalles sobre cómo es que se relacionan los jóvenes alrededor de este videojuego, además de tener la oportunidad de obtener un poco más de información de una experiencia de vida de un joven que participa en estos grupos, ya que los datos cualitativos llegan a ser de gran importancia puesto que revelan información que es difícil de encontrar con los datos recopilados en las encuestas.

Se realizaron las siguientes preguntas:

- Sexo
- Edad
- Colonia donde habita
- Estado civil

Estas preguntas se incluyeron para identificar la población que participa en las encuestas, así como para entender el fenómeno de la socialización entre ellos.

1. ¿Cuánto tiempo llevas jugando *Pump it up*?
2. ¿Qué tan frecuente juegas *Pump it up*?
3. ¿Regularmente cuantas horas juegas en un día?

Estas preguntas nos sirven para conocer a los jóvenes que llevan más tiempo participando en esta actividad, además de darnos una idea de cuánto tiempo llevan socializando los jóvenes a través de esta actividad.

4. ¿Tienes amigos con los que juegues *Pump it up*?
5. ¿Se llegan a poner de acuerdo tú y tus amigos para ir a jugar *Pump it up*?
6. ¿Realizas otras actividades con tus amigos además de jugar *Pump it up*?

Estas preguntas se realizaron con el objetivo de indagar un poco más sobre la socialización de los jóvenes, y que tanto desarrollan amistades, una identidad y una forma de interacción social.

7. ¿Actualmente practicas algún tipo de deporte?

Esta pregunta se utiliza como referencia para saber si los jóvenes realizan algún deporte.

8. ¿Actualmente estudias o trabajas?
9. ¿Actualmente con quien vives?

Es importante conocer el contexto socio económico de los jóvenes para entender un poco más esta nueva forma de socialización.

10. ¿Las personas con las que vives están de acuerdo con que juegues *Pump it up*?

Esta pregunta nos muestra si existe una aceptación por parte de los padres.

11. ¿Qué fue lo que te animo a comenzar a jugar *Pump it up*?
12. ¿Con que finalidad juegas *Pump it up*?
13. ¿Cómo es tu relación con los demás chavos que sueles jugar *Pump it up*?
14. ¿Qué beneficios crees que tenga el jugar *Pump it up*?
15. ¿Se llega a dar una rivalidad entre “*pumpers*” de diferentes zonas?

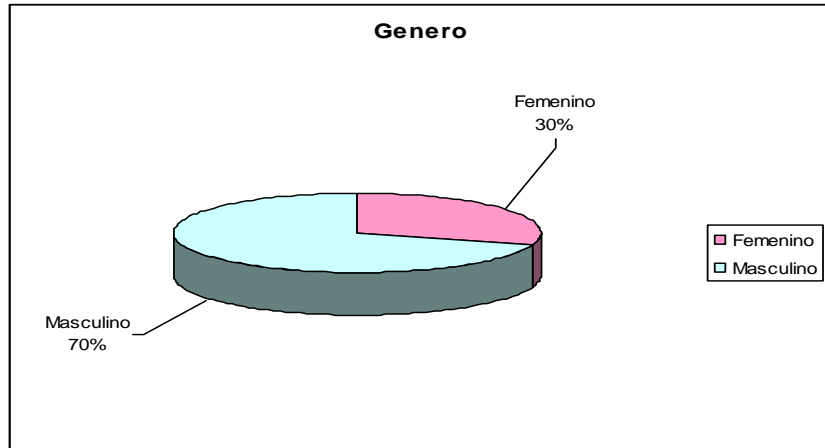
Esta sección de preguntas es muy importante porque nos permite conocer la percepción que tienen los jóvenes con respecto a la socialización que desarrollan alrededor de la *Pump it up*, además de dejar ver las relaciones de amistad, así como de rivalidad.

3.2.- Contexto de la vida de los jóvenes de Valle de Chalco

(Resultados y análisis de los datos obtenidos en las encuestas)

Genero de los jóvenes que participaron en las encuestas

Genero	
Femenino	9
Masculino	21
Total	30

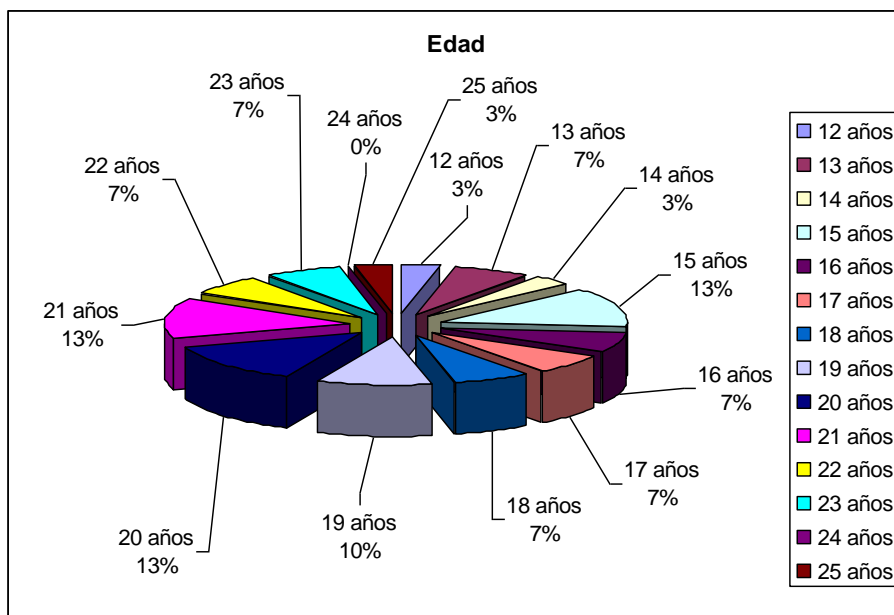


Como podemos ver el 70% de los jóvenes que participaron en las encuestas fueron hombres y solo un 30% mujeres, por lo que se nota una participación mayor por parte de los hombres en este tipo de actividad, pero no hay que menospreciar el porcentaje de mujeres que participan, ya que 3 de cada 10 encuestados era mujeres, por lo que sería pertinente hacer otra recaudación de datos dentro de un determinado periodo de tiempo para ver si la participación de las mujeres va en aumento, ya que al tratarse de un juego de baile puede que atraiga cada vez más mujeres.

Así también vemos como la formación de la identidad basada en actividad que regularmente realizan los hombres, no tiene por qué excluir a las mujeres, ya que esto representa un gusto el cual pueden compartir tanto hombres como mujeres, hasta tal grado que se forme una identidad y un grupo social sólido y fuerte.

Edad de los jóvenes que participaron en las encuestas

Edad	
12 años	1
13 años	2
14 años	1
15 años	4
16 años	2
17 años	2
18 años	2
19 años	3
20 años	4
21 años	4
22 años	2
23 años	2
24 años	0
25 años	1
Total	30



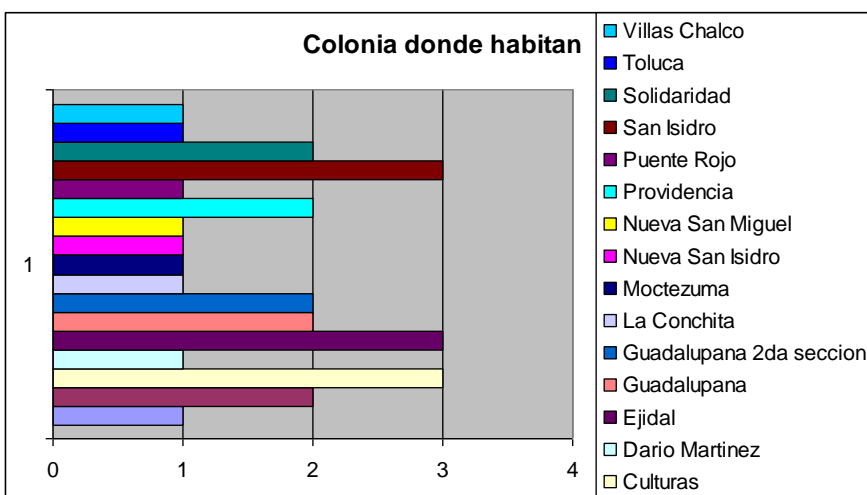
La identidad es un proceso de identificación con un grupo de personas que comparte un mismo gusto, por lo que la edad es un factor, que hasta cierto punto puede representar un filtro, pero no un elemento determinante para excluir a alguien, puesto que un gusto puede ser compartido por una persona de edad avanzada y una persona joven.

Así podemos observar una participación de jóvenes de 12 a 14 años, esto puede ser debido a que a temprana edad es difícil que los padres acepten que sus hijos vayan a los locales de videojuegos, mientras que la participación de jóvenes de 15 años hasta los 23 años es mucho mayor, además de que representa un gasto de dinero el cual muchas veces los más jóvenes no tienen para solventar ese gasto, por lo que es lógico que no asistan tanto como los jóvenes de 15 años en adelante. De 24 y 25 años encontramos muy pocos, esto puede estar asociado con el aumento de responsabilidades.

Se observa como la edad no es un factor determinante para la formación de la identidad, la edad puede llegar a delimitar la participación de los jóvenes, por lo que en esta muestra se presenta una mayor participación de jóvenes de entre 12 a 25 años.

Colonia donde habitan de los jóvenes que participaron en las encuestas

Colonia donde vive	
Agrícola Oriental	1
Covadonga	2
Culturas	3
DaríoMartínez	1
Ejidal	3
Guadalupana	2
Guadalupana 2da sección	2
La Conchita	1
Moctezuma	1
Nueva San Isidro	1
Nueva San Miguel	1
Providencia	2
Puente Rojo	1
San Isidro	3
Solidaridad	2
Toluca	1
Villas Chalco	1
No contesto	2
Total	30

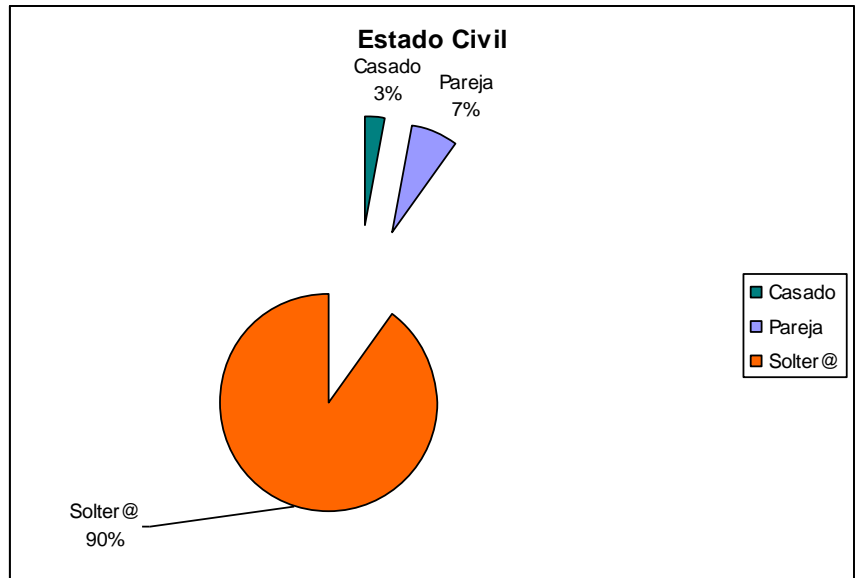


En esta información podemos ver un fenómeno muy peculiar, ya que podemos observar jóvenes que vienen de otras colonias diferentes a las del municipio de Valle de Chalco, como es el joven que proviene de la Agrícola Oriental, de los colonia Ejidal en Chalco y de Villas Chalco, por lo que podemos suponer que los jóvenes al no encontrar un lugar de socialización cercano a su hogar salen a buscar donde relacionarse, o también puede ser el caso que los jóvenes busquen nuevas zonas en donde jugar para así ver el nivel de los jugadores y buscar el lugar que para ellos sea el más competitivo. Ahora que observamos que los jóvenes salen a diferentes partes cercanas (o no tan cercanas) a su domicilio vemos como es un fenómeno el cual mantiene en movimiento a los jóvenes.

Así podemos ver como la formación de identidad no se limita a un área en específico, sino que los jóvenes buscan aquellos lugares en los que se sientan cómodos y donde puedan formar una identidad más fuerte basados en los gustos compartidos.

Estado civil de los jóvenes que participaron en las encuestas

Estado Civil	
Casado	1
Pareja	2
Solter@	26
No respondió	1
Total	30



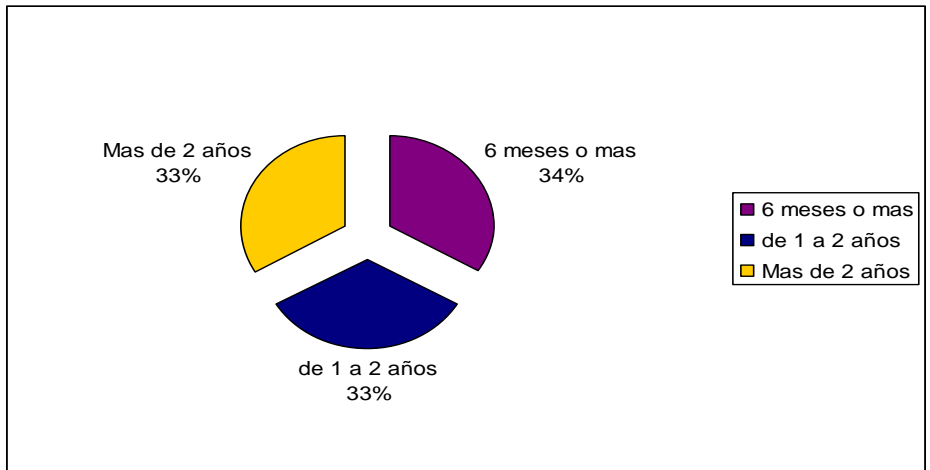
Podemos observar que el 90% de los jóvenes es soltero el 7% tiene una pareja con la que vive y solo el 3% está casado, donde este 3% es solo 1 de los encuestados.

Como podemos ver parece que los jóvenes de esta edad no quieren una relación, lo cual puede estar determinado por el contexto social que se vive en Valle de Chalco.

Esto nos indica como los jóvenes buscan un lugar donde se sientan identificados, donde puedan formar una identidad más sólida, así una vez identificado con un grupo en específico, los jóvenes pueden llegar a buscar una relación sentimental incluso dentro del grupo o con otra persona que comparta el mismo gusto que ellos, puesto que así sería mucho más fácil lograr una relación de pareja más estable.

Pregunta 1. ¿Cuánto tiempo llevas jugando Pump It Up?

Pregunta 1	
6 meses o mas	10
de 1 a 2 años	10
Mas de 2 años	10
Total	30

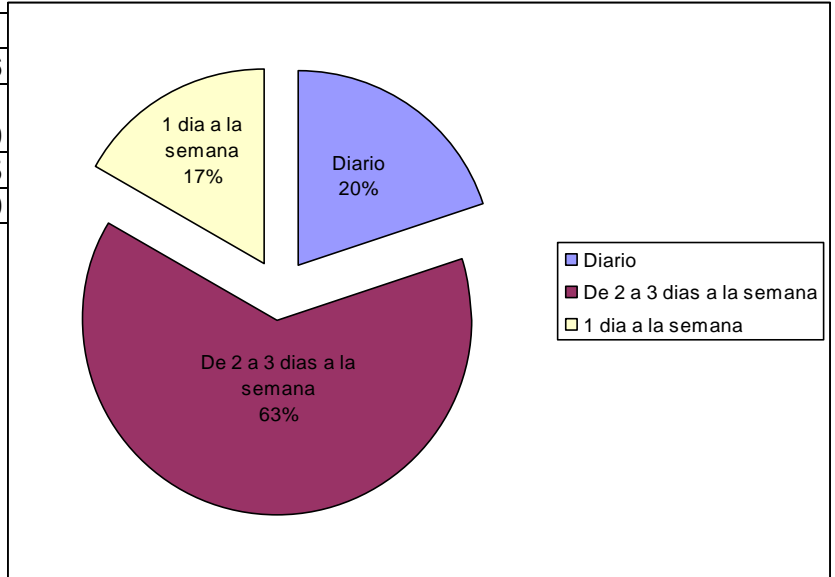


En esta grafica observamos que existen tanto como jugadores ya experimentados como jugadores nuevos, lo cual nos indica que este fenómeno sigue atrayendo a más personas y mantiene a muchos de los que iniciaron hace mucho por lo que es de vital importancia mantener un registro de la evolución de este fenómeno para ver si el número de jóvenes que se internan en este fenómeno sigue en aumento o se presenta una disminución.

Por otra parte podemos concluir que la identidad formada es fuerte puesto que hay personas que llevan jugando dentro de ese grupo de jóvenes hasta más de dos años, mientras que personas que comienzan a unirse al grupo de jóvenes, no son excluidos, sino al contrario son animados a permanecer dentro del grupo, lográndose formar una identidad muy fuerte, dando paso así a una relación muy duradera.

Pregunta 2. ¿Qué tan frecuentemente juegas Pump It Up?

Pregunta 2	
Diario	6
De 2 a 3 días a la semana	19
1 día a la semana	5
Total	30

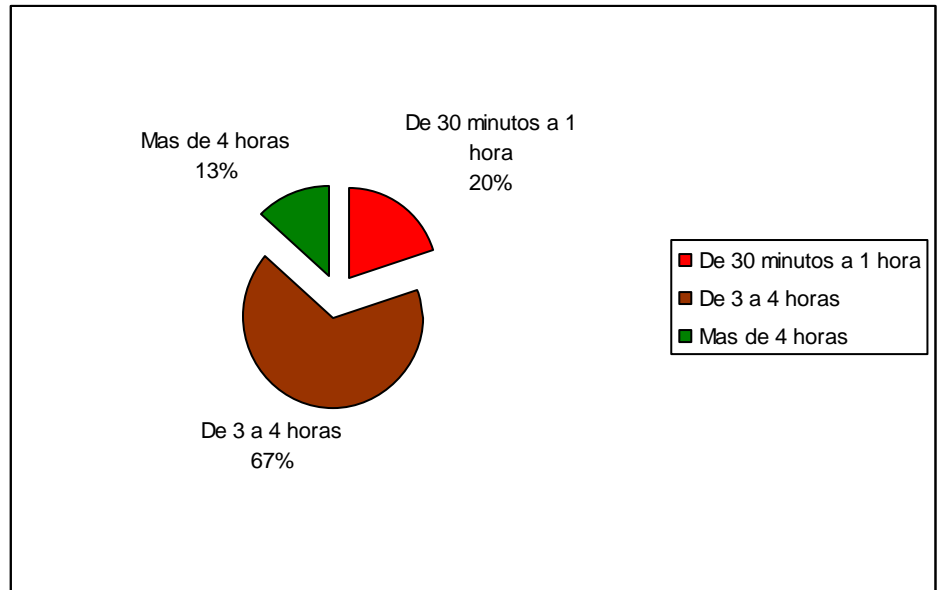


Podemos observar como la un 63% de los jóvenes solo dedica entre 2 y 3 días a la semana a la *Pump It Up*, mientras que solo el 20% asiste diario, lo cual nos habla de que aunque los jóvenes se sientan muy atraídos por este juego también realiza otras actividades, por lo que pueden llegar a combinar responsabilidades con distracciones.

A diferencia de lo que se pensaría los jóvenes no juegan *Pump It Up* a diario, esto nos dice que realizan otras actividades, tendríamos que conocer que otras actividades realizan y como es que el jugar *Pump it up* entra dentro de sus demás actividades o si en casa tienen algún condicionante para poder asistir a jugar.

Pregunta 3. ¿Regularmente cuántas horas juegas en un día?

Pregunta 3	
De 30 minutos a 1 hora	6
De 3 a 4 horas	20
Mas de 4 horas	4
Total	30

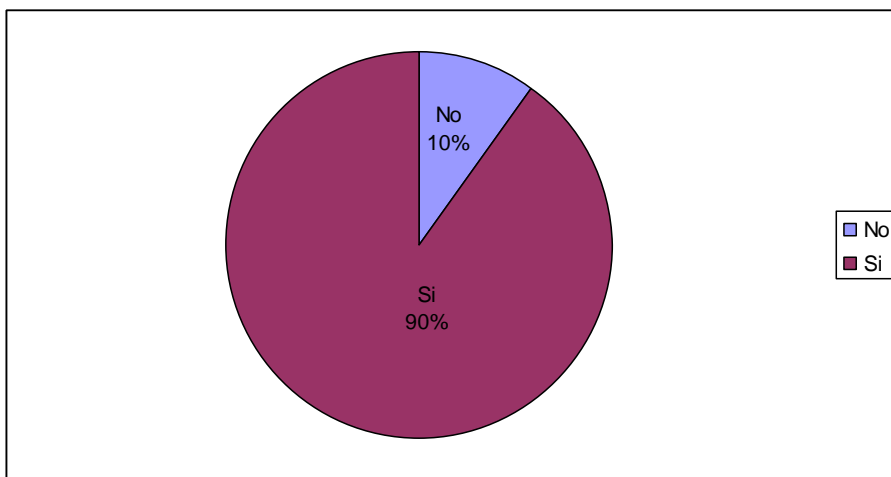


Como podemos ver el 67% de los jóvenes cuando asiste a la “Pumplt Up” gasta de 3 a 4 horas y un 13 más de 4 horas por lo que podemos decir que cuando los jóvenes deciden ir a jugar invierte buena parte del día jugando, mientras que una 20 % solo va de 30 minutos a 1 hora. Por lo que podemos pensar que los jóvenes invierten el tiempo dependiendo e que tan libres estén o que otras actividades tengan que realizar en el día.

Así podemos observar que la identidad influye en el tiempo que invierten los jóvenes dentro de la *Pump it up*.

Pregunta 4. ¿Tienes amigos con los que juegues “*Pump it up*”?

Pregunta 4	
No	3
Si	27
Total	30

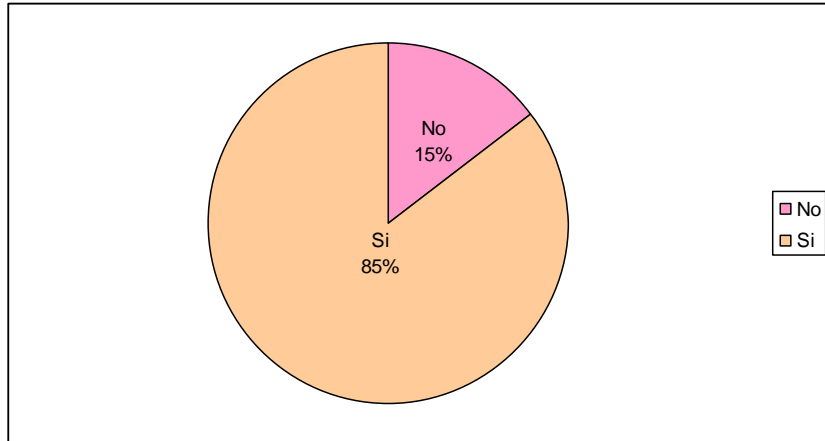


Podemos ver como el 90% de los jóvenes tienen amigos con los que juega *Pump It Up*, por lo que podemos suponer que la mayoría de estos jóvenes buscan un espacio de socialización y de identificación en el cual pueden conocer más personas con las cuales relacionarse y llevar una amistad con esas personas, además de que el gusto por la *Pump It Up* los lleva poder relacionarse más fácilmente.

Con esto podemos afirmar, que esta actividad de baile en el videojuego conocido como *Pump It Up*, no solamente es un juego en el cual los jóvenes pierden su tiempo, sino que les da la oportunidad de forjar nuevas amistades, puesto que al tener un gusto compartido es mucho más fácil formar una amistad, dando paso a la formación de grupos de jóvenes dentro de los cuales se forma una identificación por la actividad que realizan y por el mismo grupo.

Pregunta 5. ¿Se llegan a poner de acuerdo tú y tus amigos para ir a jugar *Pump It Up*?

Pregunta 5	
No	4
Si	23
Total	27

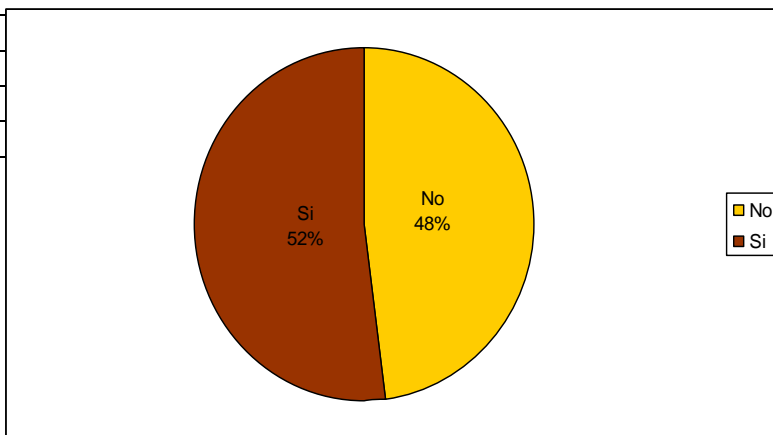


De los 27 jóvenes que contestaron que Si se tenían amigos con los que jugara *Pump It Up* el 85% es decir 23 de los 27 dijeron que si se ponían de acuerdo para ir a jugar a la *Pump It Up*, por lo que vemos una unión entre los jóvenes, ya que se ponen de acuerdo para quedarse de ver a una hora, ya sea en alguna parte o en el mismo local de maquinitas y ahí comenzar a jugar en grupo a la *Pump It Up*. Y solo el 15 dijo que no se ponía de acuerdo.

Así, podemos observar una vez más que los jóvenes, prefieren realizar sus actividades con los amigos o con un grupo de amigos con los cuales se sienten identificados y pueden pasar el tiempo libre en un ambiente agradable para todos.

Pregunta 6. ¿Realizas otras actividades con tus amigos además de jugar *Pump It Up*? (si respondes Si especifica cuáles y en dónde)

Pregunta 6	
No	13
Si	14
Total	27
Alcohol, jugar, fiestas	
Convivir	
FootBall	
Grafitear	
Ir a balnearios, cuatrimotos	
Ir a fiestas	
Ir a fiestas a bailar	
Ir a la casa de un amigo	
Ir a los toquines	
Ir al cine	
Ir al cine	
Ir al cine, nadar cuatrimotos	
Jugar videojuegos	
Las chelas	



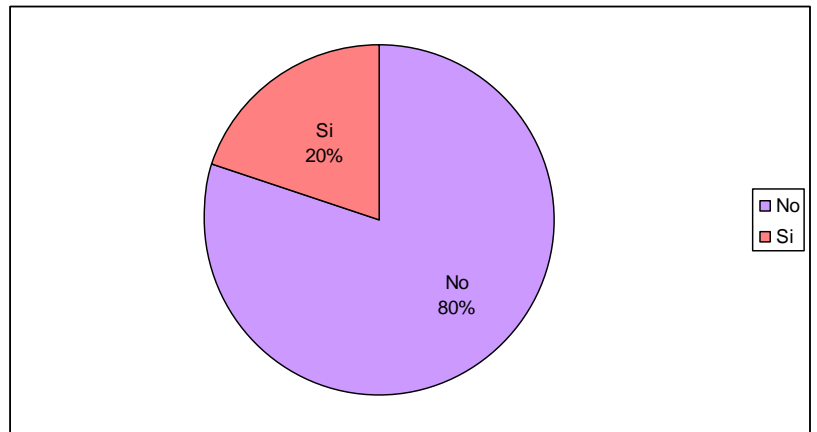
Podemos ver como la 14 de los 27 jóvenes que si tienen amigos con quien jueguen *Pump It Up* si llegan a realizar otras actividades con los amigos con los que se junta, por lo que podemos deducir que este espacio de socialización sirve como un medio para conocer más jóvenes puesto que este es uno de los objetivos de estos espacios, crear nuevos lazos sociales y poder llevar estos lazos a fuera de él para realizar otro tipo de actividades. Entre las actividades que más realizan entre estos jóvenes a parte de jugar *Pump It Up* destacan el ir a las fiestas a bailar o ir al cine.

Con esto presente, podemos ver como esta actividad que llevo a reunir a los jóvenes, trasciende a otros aspectos en donde se comparte otros gustos, como las fiestas, los bailes incluso el gusto por las películas, lo cual nos habla de una identidad muy fuerte que permite a los jóvenes llevar su relación hacia estos otros gustos.

Pero también podemos ver hay un grupo de jóvenes se limita a compartir el gusto por la *Pumplt Up*, ya sea porque es con la actividad con la que más se identifica o porque aún no se integra totalmente al grupo de jóvenes.

Pregunta 7. ¿Actualmente practicas alguna otra actividad física? (si respondes Si especifica cuál y en dónde; si contestas No, especifica el porqué)

Pregunta 7		Correr
No	24	Correr, caminar
Si	6	FootBall
Total	30	Footballl en la escuela
		Le da flojera
		Le gustan más la PIU
		Le gustan más la PIU
		No le gustan los deportes
		No le gustan los deportes
		No le gustan los deportes
		No le gustan los deportes
		No tiene tiempo
		No tiene tiempo
		No tiene tiempo
		No tiene tiempo
		No tiene tiempo
		Privado
		Se aburre
		Solo le gusta la PIU
		Trabaja
		Trabaja

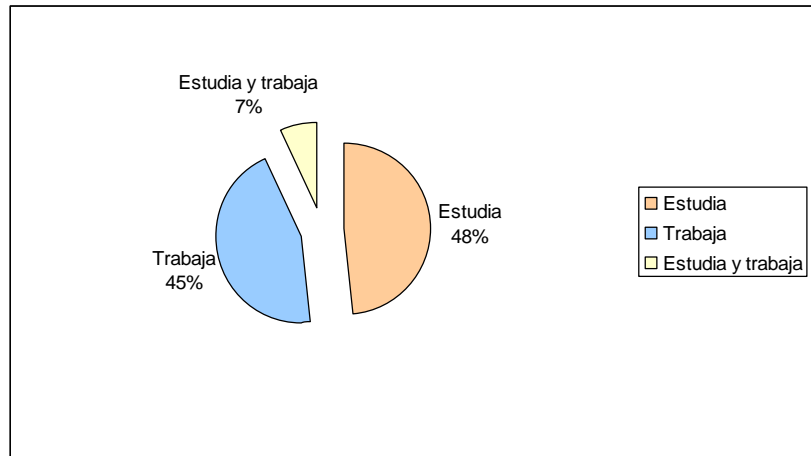


Como podemos ver 80% de los jóvenes no realizan otra actividad física ya que o trabajan o no les da tiempo o no les gusta el deporte, y 20% que si realizan otra actividad suele jugar FootBall o correr. Por esto podemos ver como el deporte puede llegar a ser sustituido por otra actividad en la que los jóvenes se interesen más.

Esto nos habla de cómo han ido desapareciendo los distintos lugares para la socialización de los jóvenes, ya que los jóvenes no sienten un apego por los deportes puesto que hay menos lugares donde se pueda realizar deportes como Football o basketball, por lo que los jóvenes acuden a otros lugares que les brinden una forma de identificación como lo son los grupos que se juntan alrededor de la “*Pump it up*”.

Pregunta 8. ¿Actualmente estudias o trabajas?

Pregunta 8	
Estudia	14
Trabaja	13
Estudia y trabaja	2
No contesto	1
Total	30

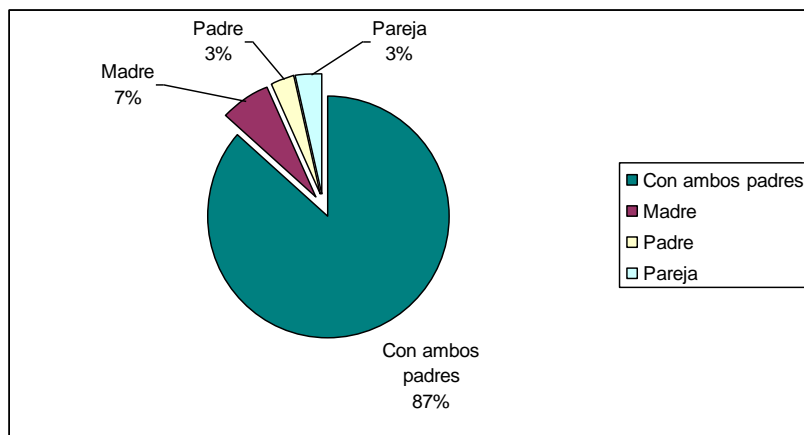


Podemos ver que la diferencia entre los jóvenes que trabajan y los que estudian es mínima por lo que se puede decir que el estudio o el trabajo no intervienen de una manera tan importante como para que un joven decida jugar o no a la *Pump It Up*. Cabe mencionar que solo 2 de los 30 encuestados trabaja y estudia lo cual puede ser factor que les dificulte el jugar *Pump It Up*.

Por otra parte vemos que dentro de este espacio de socialización el estudiar o trabajar no es un factor determinante para que se presente una identidad.

Pregunta 9. ¿Actualmente con quien vives?

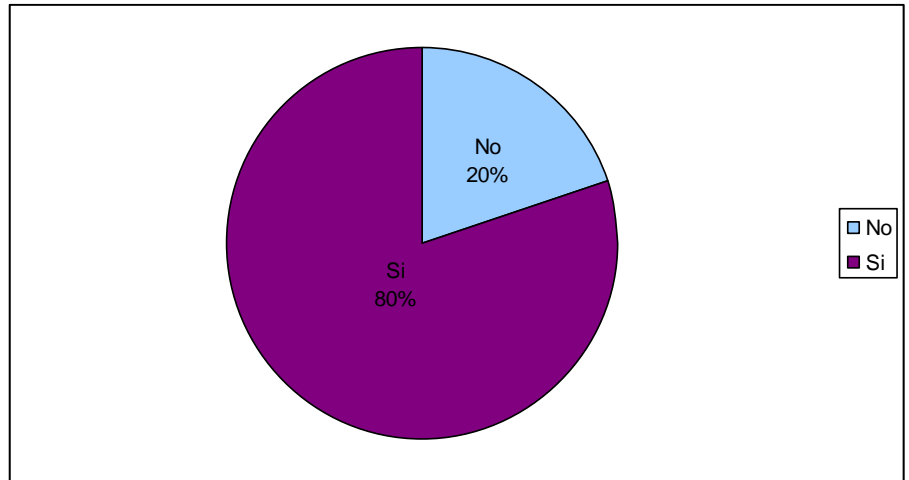
Pregunta 9	
Con ambos padres	26
Madre	2
Padre	1
Pareja	1
Total	30



Podemos observar que el 87% de los jóvenes viven con ambos padres y solo 7% vive con la madre, el 3% con el padre y el otro 3% con su pareja, por esto podemos ver que las familias monoparentales no son un factor que afecte de manera considerable el que los jóvenes busquen nuevas formas identificación.

Pregunta 10. Las personas con las que vives, ¿están de acuerdo con que juegues al *Pump it up*?

Pregunta 10	
No	6
Si	24
Total	30

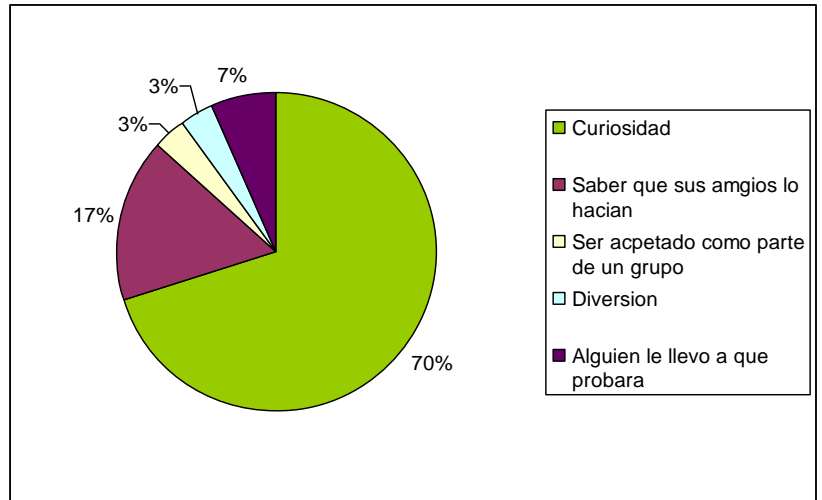


La aceptación de los padres a que sus hijos jueguen *Pump It Up* es muy grande, lo cual puede ser indicador de que los padres tienen noción sobre el tipo de actividad que es la *Pump It Up*.

Tenemos que tener en cuenta que mientras los jóvenes sean menores de edad deben tener cierta aprobación de sus padres para realizar algunas actividades, pero esto no debería ser elemento determinante para que sean los padres los que decidan la identidad de los jóvenes, sino solo sean una guía para ellos.

Pregunta 11. ¿Qué fue lo que te animo a comenzar a jugar *Pump it up*?

Pregunta 11	
Curiosidad	21
Saber que sus amigos lo hacían	5
Ser aceptado como parte de un grupo	1
Diversión	1
Alguien le llevo a que probara	2
Total	30

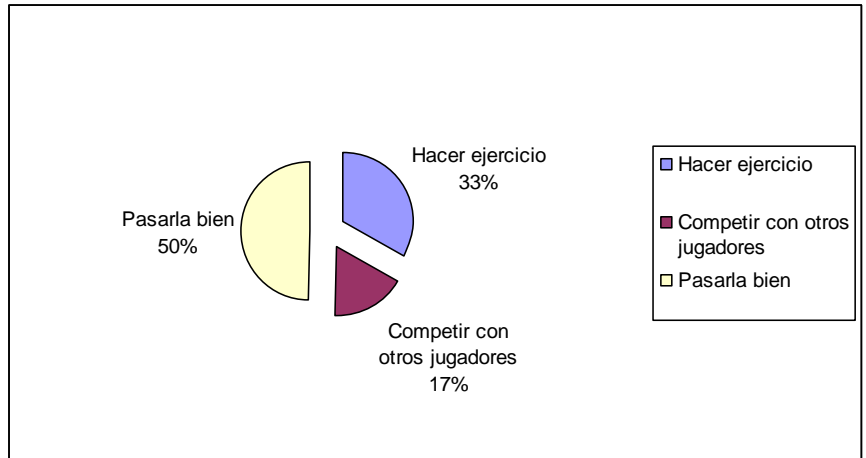


Podemos ver como el 70% de los jóvenes que juegan comenzaron a jugar por curiosidad lo cual nos indica que la mayoría vio el juego y decidió probar lo cual nos habla de que no forzosamente debe existir un amigo que los lleve a probar o que sus amigos le digan que comience a jugar, sino la iniciativa de cada joven lo lleva a iniciarse en la *Pump it up*. Cabe mencionar que en esta pregunta los jóvenes podían elegir dos opciones, en donde la 10 de los 30 jóvenes mencionaron que alguien los llevo a probar y los 30 solo eligieron una respuesta.

Así observamos como la mayoría de los jóvenes se integran principalmente a este grupo por compartir una actividad en particular, y una vez encuentran personas con las cuales comparten este gusto, deciden integrarse en un grupo.

Pregunta 12. ¿Con que finalidad juegas *Pump it up*?

Pregunta 12	
Hacer ejercicio	10
Competir con otros jugadores	5
Pasarla bien	15
Total	30

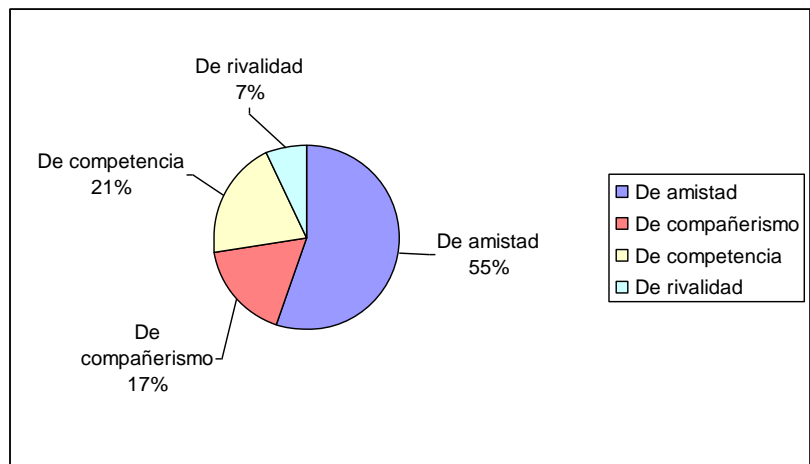


Podemos ver como el 50% de los jóvenes lo que más buscan es pasarla bien lo cual nos habla de una búsqueda de un espacio social en el cual desenvolverse y pasar el rato de una manera agradable, por lo cual es importante generar más espacios de socialización que sean atractivos para los jóvenes y que los alejen de las actividades nocivas y los contextos de violencia muy presentes en la actualidad.

Dentro de esta pregunta los jóvenes podían elegir dos opciones en la segunda opción la que más resalto fue la de romper su record, la cual señalaron 5 jóvenes de 9 que eligieron dos opciones. También podemos ver presente el elemento de la competencia, el cual está presente dentro del juego.

Pregunta 13. Cómo es tu relación con los demás chavos que suelen jugar ““*Pump it up*”” en el mismo lugar que tú.

Pregunta 13	
De amistad	16
De compañerismo	5
De competencia	6
De rivalidad	2
No contesto	1
Total	30

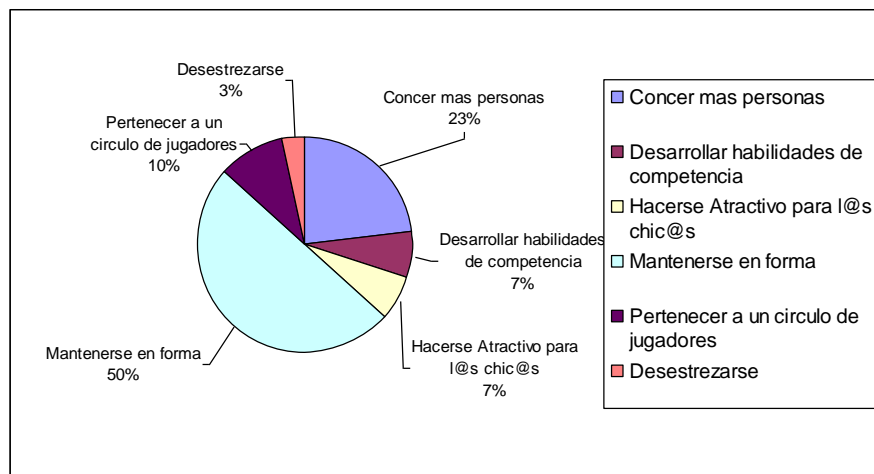


Podemos ver como el 55% de los jóvenes llevan una relación de compañerismo amistad con los demás jóvenes que juegan ““*Pump it up*”” en el mismo y un 17% lleva una relación de compañerismo, con esto podemos decir que un 72% de los jóvenes llevan una relación agradable o tranquila con los demás jóvenes y solo el 21% dijo que tenía una relación de competencia y solo un 7% dijo que eran rivalidades. Esto nos muestra nuevamente que los jóvenes buscan espacios donde relacionarse “amistosas” con más jóvenes.

Nuevamente podemos observar como la mayoría de jóvenes prefiere formar un grupo de amistades con las cual se identifica, aunque por ser una actividad donde la competitividad está presente, aunado a esta amistad se puede presentar una rivalidad y una competencia por demostrar quién es mejor, incluso se podría decir que así se marca un liderazgo por una persona dentro del grupo.

Pregunta 14. ¿Qué beneficios crees que tenga el jugar ““Pump it up””?

Pregunta 14	
Conocer más personas	7
Desarrollar habilidades de competencia	2
Hacerse Atractivo para I@schic@s	2
Mantenerse en forma	15
Pertenecer a un círculo de jugadores	3
Desesterarse	1
Total	30

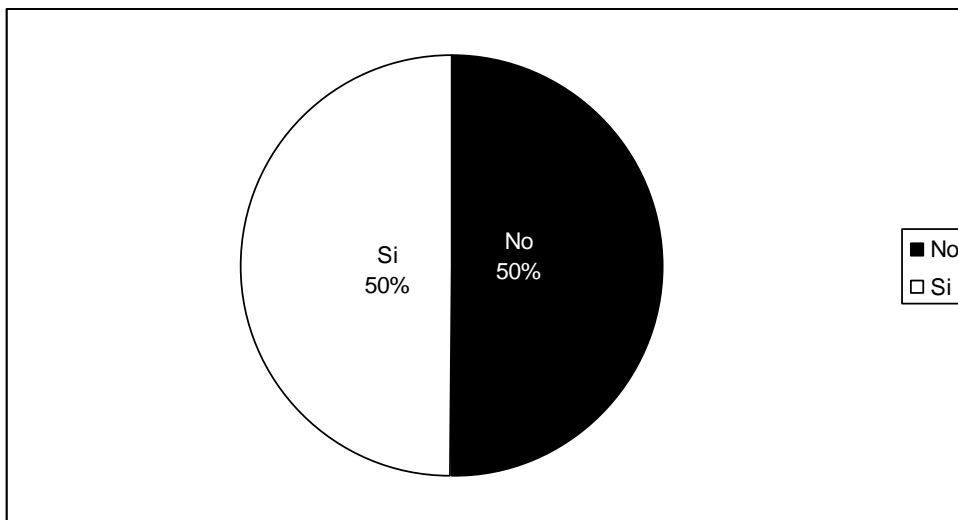


Podemos observar como los jóvenes están conscientes que el jugar a la ““Pump it up”” le ha traído beneficios y el más destacado es el mantenerse en forma, puesto que este videojuegos se queman muchas más calorías que en una caminata normal de ahí que los resultado se noten más rápidamente, además de que los jóvenes se siente a gusto jugando entre amigos se mantiene en forma. Hay que notar que un 23% de jóvenes cree que el jugar en la ““Pump it up”” trae como beneficio el conocer más personas, reiterando una vez más que los jóvenes buscan lugares en los donde relacionarse con otros jóvenes.

Por otra parte podemos ver como dentro de esta identificación con el gusto del baile los jóvenes acuden por otras razones más particulares, las cuales no afectan a la formación de la identidad, y en el cómo se relacionan los jóvenes dentro de grupo al que pertenecen.

Pregunta 15. ¿Se llega a dar una rivalidad entre *pumpers* de diferentes zonas?

Pregunta 15		
No	15	
Si	15	¿Por qué?
Total	30	Saber quiénes el mejor
		Porque algunos se creen más que otros
		Para demostrar que es el mejor
		Competir por el nivel
		Porque algunos se creen más que otros
		Porque algunos se creen más que otros
		No contesto
		Porque juegan mejor que el
		Son "puñales"
		Son "puñales"
		Para ver su nivel
		Son "gatos"
		No contesto
		Porque quieren ver su nivel
		Porque algunos se creen más que otros



Podemos ver que en esta pregunta se encuentran opiniones divididas, en donde un 50% dijo que si se da una rivalidad y el 50% dijo que no lo cual nos habla de que no existe un consenso explícito entre los jóvenes sobre la rivalidad entre diferentes grupos. Entre los que dijeron que si se da una rivalidad entre *pumpers* de diferentes zonas resaltan

las opiniones de rivalidad, ya que la mayoría mencionan que algunos se creen mejores que otros lo cual origina una rivalidad. Muestra de esto son las opiniones de los jóvenes que dicen que si se da una rivalidad porque los de otras zonas son “puñales” o “gatos” (en donde los jóvenes usan la palabra: “puñales” para denotar que los jóvenes de otras partes tienen miedo de competir y la palabra “gatos” es utilizada para denotar que los otros jóvenes no tienen tantas habilidades como ellos.) Esto muestra la existencia de una rivalidad.

3.3.- La cotidianidad entre los jóvenes de Valle de Chalco que juegan *Pump it up*

En muchas ciudades del mundo es común que los jóvenes se reúnan para compartir sus gustos. Este fenómeno puede tener expresiones muy diversas; una de ellas es la participación en el juego de baile conocido como *Pump it up*.

Un grupo de jóvenes suele reunirse los fines de semanas en un local de videojuegos en la colonia Guadalupeana Segunda Sección en Valle de Chalco. Entre semana es difícil encontrarlos en los videojuegos ya que algunos se dedican a trabajar y otros a estudiar. Durante el tiempo que se ha llevado a cabo este proyecto hemos tenido la oportunidad de participar con estos jóvenes en distintas ocasiones. El sábado 12 de septiembre del 2009 fue una de ellas.

Ese día se llegó aproximadamente al local a la 1:00 p.m. y se pudo ver que algunos jóvenes ya estaban jugando o como dicen ellos: “haciendo el calentamiento” para cuando lleguen las “reta”. Mientras el día fue avanzado otros jóvenes iban llegando al local y es que entre ellos no existe un acuerdo sobre a qué hora llegar o que día, sino que, de manera implícita saben que cada fin de semana se reúnen en ese local a jugar, a menos que hayan planeado algo para un día específico, y que debido a las actividades que cada uno realiza pueden llegar a diferentes horas.

Local de videojuegos



En esta foto se puede observar el local de videojuegos, el cual es el garaje de una casa que fue usado para poner tanto la máquina de baile como otros videojuegos. Justo al lado, el local tiene una tienda de abarrotes. Ambos son propiedad de una misma persona. Esto es de interés porque, para comenzar a jugar, los jóvenes tienen que cambiar su dinero por monedas de un peso y esto lo hacen con el dueño, quien atiende personalmente la tienda de abarrotes.

Para poder jugar en la maquina *Pump it up* es necesario depositar dos monedas de un peso en la máquina y así se obtiene un crédito con el cual se pueden bailar dos canciones a elección del jugador. Los jóvenes pueden jugar solos tratando de incrementar su puntaje; contra alguien más para así ver cuál de los dos es mejor o con alguien más para ayudarlo a mejorar sus habilidades.

Una vez que obtuvieron los créditos suben al tapete para elegir su canción y la dificultad (fácil, normal, difícil y muy difícil) en la que se desea bailar la canción. Se logró observar como un joven depositaba sus monedas para obtener un crédito mientras que otro le comentaba si podía jugar con él, lo cual sirve para los jóvenes para poder medir sus habilidades e incluso aprender del compañero.

Mientras estos dos jóvenes bailaban se pudo notar que los de más se mantenían observando como bailaban, además de comentar sobre las canciones que son difíciles y fáciles o de cómo es hay que dar los pasos para poder atrapar todas las flechas.

Durante una hora y media, aproximadamente, se estuvieron alternando los turnos para bailar entre los cuatro jóvenes que estaban presentes, en este lapso me invitaron a que jugara con ellos; ya que en otras ocasiones me habían visto ir y jugar un poco, por lo que acepte subir al tapete a pesar de mis pocas habilidades, es rescatable mencionar que en ningún momento se burlaron por esto, sino al contrario me dieron consejos de que canciones poner para que pudiera jugar sin que me fuera difícil. Esto es muestra de los jóvenes están dispuestos a convivir con los demás de una forma amigable de manera que los nuevos puedan incorporarse al grupo sin dificultad alguna.

Después de este tiempo, llegaron otros dos jóvenes, los cuales comenzaron a saludar a todos los que estaban, un fenómeno que me llamo la atención es que mientras saludan comienzan a preguntar sobre los compañeros que no se encuentran presentes o sobre alguno compañero que solía ir y tiene mucho que no va.

Después de este "ritual" de saludo pasaron a ver cuántos créditos había en la máquina de baile y preguntaron de quien era, a lo que los jóvenes fueron respondiendo y

mencionando el turno en el que les tocaría bailar, después de esto el joven que revisaba los créditos le pidió al que le tocaba bailar lo que se conoce como la “reta”, a lo que se respondió positivamente, acordando así que ellos dos serían los siguientes en bailar.

La competición



En esta foto podemos apreciar como dos jóvenes compiten o lo que se conoce como una “reta” para ver quién es el mejor de los dos, actividad que es muy común entre los jóvenes ya que este tipo de competencias son sanas.

Otro aspecto importante que se puede analizar con esta imagen es que tan reciente es la máquina ya que este tipo de videojuegos en los cuales se mantiene una competencia, amistosa o de rivalidad, es necesario ir agregando dificultad o canciones nuevas, por lo que la compañía que vende estos videojuegos saca una versión nueva del juego cada determinado tiempo, por lo que los jóvenes suelen buscar la versión más nueva.

Los jóvenes bailaron por aproximadamente 1 hora, alternando turnos al tapete entre los demás compañeros. Después de bailar un rato se les notaba muy sediento por lo que decidieron comenzar a pedir cooperación para comprar un refresco, pero para mala

fortuna nadie tenía dinero de sobra o no querían gastar en refresco, por lo que los jóvenes optaron por tomar el agua que les regala el dueño del local de videojuegos.

Así transcurrió el tiempo, entre el baile y las pláticas entre los jóvenes, las cuales por lo general tenían referencia a la máquina de baile, sobre las nuevas canciones que ya pueden pasar, de cómo es que bailan en otros lugares y sobre quienes creen que son los mejores del rumbo y de cuando organizar un torneo contra los jóvenes de otras zonas; pero también se dan las pláticas sobre asuntos no relacionados a la máquina de baile, como pláticas sobre cuando irán a tomar o a qué hora es la tocada de ese día. Por esto podemos deducir que no solo llevan una relación entorno a la máquina de baile, sino que sus relaciones llegan a traspasar esa frontera y así relacionarse en otros aspectos de la vida.

Se abandonó el local de videojuegos a aproximadamente a las 8:00 p.m. para lo cual un joven de nombre Abraham se ofreció a acompañarme hasta la avenida principal, lo cual me llamo la atención, ya que Abraham le dijo a uno de los jóvenes: “Deja lo acompaño, ya sabes cómo se pone por acá en las noches” a lo que el joven le respondió: “Si, además a él ni lo conocen no vaya a ser que le metan un susto”, esto me pareció algo muy significativo puesto que de alguna forma los jóvenes se preocupan por la seguridad de sus compañeros ante el hecho de que durante en la noche ese rumbo es peligroso y mucho más para personas que no son conocidas por esos lugares, lo cual nos habla de la inseguridad que se vive en Valle de Chalco y también de como los jóvenes se interesan por la seguridad de sus compañeros.

Esto también nos muestra que los jóvenes pasan mucho tiempo por ese lugar inclusive cuando me retiraba hice les pregunte que si ellos se quedarían aún más tiempo y respondieron que sí. Esto lo pude confirmar más adelante mientras Abraham me acompañaba a un lugar más seguro, puesto que me menciono que suelen quedarse en el local de videojuegos hasta las 2:00 a.m. he incluso llegan a quedarse a dormir en el local, lo cual es un fenómeno muy interesante, ya que en él se incluye el apoyo del dueño del local de videojuegos el cual les da permiso de quedarse a dormir, esto nos muestra como los espacios de socialización locales pueden tener características diferentes a los espacios globales, como es el horario, como en este caso puede ser flexible, el agua que les ofrecen a los jóvenes e incluso el propietario del establecimiento les llega a prestar créditos para la máquina.

Otra cosa que me comento Abraham es que la mayoría de las veces que se quedaban a jugar toda la noche, por lo regular consumían bebidas alcohólicas, lo cual nos dice que el bailar no es lo único que hacen y que comparten más actividades, lo cual

muestra que se llegan a identificar tanto con el grupo que han formado que llegan a desarrollar tanta seguridad entre ellos como para poder consumir bebidas alcohólicas.

Una vez que llegamos a la avenida principal la cual es más segura por la cantidad de personas que la transitan, Abraham me comento que regresaría al local de videojuegos, ya que lo más seguro es que llegarían al local de videojuegos 3 jóvenes más con los cuales las retas se pondrían más buenas. Así Abraham decidió regresar al local de videojuegos, así concluyó la visita de ese día.

El día 19 de septiembre del año 2009 se realizó una segunda vista. En esta ocasión se visitó el local de videojuegos a las 3:00 p.m. Cuando se llegó al local ya había 2 jóvenes bailando, por lo que pase a observar como bailaban; a los pocos minutos después llegaron otros dos jóvenes, con lo cual se observó nuevamente el rito de saludo al que acostumbran. En esta ocasión los 2 jóvenes que llegaron se notaban un poco cansados y ya que uno de ellos era Abraham decidí preguntar la razón; me contestó que él y el otro joven con el que llegó habían ido a otra máquina de baile, específicamente a una en los reyes, y que aparte habían ido a jugar "squash". Esto nos afirma nuevamente que los jóvenes comparten más que cosas y no solo el gusto por la máquina de baile o el tomar bebidas alcohólicas, sino que llegan a encontrar actividades que les sean agradables entre ellos y así poderlas llevar acabo juntos.

En esta ocasión se prestó un poco más de atención al entorno en el que se desarrollan los jóvenes, por lo que se logró observar que las personas pasan por los alrededores no tienen ningún prejuicio sobre los jóvenes que asisten a la *Pump it up*. En muchas ocasiones las personas suelen tener un prejuicio sobre los jóvenes que se reúnen para realizar una actividad, tachándolos de vagos y holgazanes, pero incluso los niños que van con sus mamás llegan a pedirles que los lleven a ver cómo juegan los jóvenes, lo cual les puede despertar un interés y así comenzar a relacionarse.

Después de que los jóvenes bailaron por un rato, fueron a pedir agua con el dueño del local de videojuegos para refrescarse un poco y continuar bailando, por lo que tiempo después de consumir el agua uno de los jóvenes tuvo que recurrir a un sanitario para lo cual fue a los sanitarios del mercado que se encuentra enfrente del local de videojuegos. Algo que es de llamar la atención, es que tiempo después otro joven tuvo la necesidad de ir a un sanitario y en lugar de recurrir a los sanitarios del mercado, fue a pedirle al dueño del local que lo dejara pasar a su sanitario, con lo cual se puede creer que los sanitarios del mercado no están en las condiciones necesarias para realizar adecuadamente estas dos necesidades básicas.

También se pudo observar a dos señores que llevaban triciclos los cuales son muy usados en los municipios del Estado de México, estos triciclos son usados con muchos propósitos, como para transportar a la familia, transportar mercancía que se vende ambulante o llevar los garrafones de agua a casa.

El local de videojuegos se encuentra en una condición muy rústica, pero se puede observar que cuenta con ventilación lo cual es bueno ya que la máquina de baile requiere un gran esfuerzo por parte de los jóvenes, por lo que es necesario que exista una ventilación adecuada.

Algo muy interesante es que los jóvenes bailan durante mucho tiempo y a pesar de que las condiciones de la máquina de baile parecen estar deterioradas, ya que los botones en forma de flechas que se pisan en el tapete para poder anotar puntos en el juego están borrosas, he incluso la dirección y la posición de las flechas no son las adecuadas, pero esto no representa un problema para los jóvenes puesto que están muy relacionados con el juego.

Para saber un poco más de cuáles son las condiciones adecuadas para poder jugar bien en una máquina de baile se le pregunto a Abraham sobre el tema, él respondió que lo más importante es que estén bien calibrados los tapetes, esto quiere decir que los botones se presionen fácilmente, y por lo tanto no tenga que estar dando de golpes a los botones para que el juego registre que se ha presionado el botón, ya que en muchas máquinas de baile se tiene que estar pisando con mayor fuerza los botones para poder anotar los puntos, lo cual llega a ser frustrante. También nos mencionó que ellos suelen ir a donde está la máquina de baile más nueva, ya que cada año, aproximadamente, sale una nueva edición del videojuego.

En la siguiente foto podemos observar a un joven tomando acción en la máquina de baile, se observan las condiciones de la máquina de baile mencionadas anteriormente.

El espacio del juego



En la foto anterior también se puede observar que los jóvenes suelen llevar ropa ligera y tenis cómodos, los cuales les permitan moverse con facilidad ya que el baile requiere un gran esfuerzo y el tener la mayor libertad y movilidad les facilita la tarea.

La vestimenta



En la foto anterior podemos seguir observando el atuendo de uno de los jóvenes, seguimos observando que es un atuendo ligero el cual le permite una mayor movilidad en el juego. También observamos que la pantalla a pesar de que es un tanto pequeña, está bien cuidada y se observa bien el juego, lo cual es también importante para los jóvenes, ya que el no ver bien las flechas que salen implica que puedan llegar a perder puntuación cosa que llega molestar. En esta imagen podemos apreciar como este joven lleva 115 flechas sin fallar y esta es la finalidad del juego pasar las canciones perdiendo la cantidad mínima de flechas ya que esto aumenta su puntuación y por lo tanto el nivel en el que se encuentra y así demostrar a los demás que él puede ser uno de los mejores del rumbo, del estado y porque no, el mejor a nivel mundial.

Las competiciones entre los jóvenes fue un factor que se siguió observando, ya la mayoría de las veces compiten entre ellos para ver quién es el mejor; una actividad que es sana y puede representar la oportunidad para demostrar que eres bueno o que buscas mejorar compitiendo con jugadores que son mejor que uno; muchas veces estas competencias son amistosas y el objetivo principal es el divertirse y el mejorar entre ambos, ya que si alguno no es capaz de pasar alguna de las canciones que le gustaría pasar, es la oportunidad exacta para practicar, ya que si la persona con la que compites puede pasar esa canción la puedes poner sin preocupación de que la máquina te diga que fallaste y se acabe tu crédito, ya que la otra persona si la está pasando, lo cual representa una gran oportunidad para practicar y mejorar.

Mientras los jóvenes seguían con las “retas” entre ellos llego otro joven al cual le pregunto Abraham si traía su memoria USB a lo que el joven respondió que sí.

Puntaje personal



En esta foto podemos observar encerrado en un círculo rojo la memoria USB mencionada, y es que esta máquina, que es la más reciente de todas, se innovo con la utilización de una memoria USB para poder ir guardando los logros y puntuaciones, que posteriormente se puede publicar vía Internet en la página oficial de *Andamiro* y así ver que tan buenos son a nivel mundial comparando sus puntuaciones con la de jóvenes de otros países. Otra función que se tiene con la memoria es que al ir sumando las puntuaciones y lograr retos que pone la maquina se puede acceder a canciones extras que no se pueden obtener de otra manera. Aunque la memoria es una gran forma de guardar las puntuaciones de los jugadores no es algo que sea indispensable para poder jugar, competir y pasarla bien con los amigos.

Una vez terminaron de bailar los jóvenes que estaban el muchacho que acababa de llegar introdujo sus créditos y paso a preguntar quién era el siguiente, a lo cual le respondieron que si quería jugar que jugara que ellos estaban cansado y querían tomar un descanso; el joven entonces paso a colocar su memoria USB en una ranura de la máquina y se subió al tapete; al comenzar a elegir su canción para bailar, los demás jóvenes notaron que había canciones nuevas y comentaron entre ellos: Mira ya tiene desbloquead esa o canción, pero aún le faltan otras. Fenómeno muy singular ya que después de que bailo el

joven, le pidieron prestada la memoria para poder bailar las canciones que solo son accesibles a través de la memoria.

Una vez recibieron el permiso para usar la memoria los jóvenes pasaron a hacer la “reta” entre ellos, y es que no es necesario tener dos memorias para que dos personas puedan bailar las canciones ocultas, por esta razón los jóvenes aprovechan para bailar y practicar estas canciones ya que por los comentarios que hicieron entre ellos se pudo saber que no siempre se tiene la posibilidad de bailar estas canciones, puesto que los jóvenes que tienen memoria USB no siempre asisten al local de videojuegos.

Para tener un poco más de información sobre la memoria USB, se le pregunto a Abraham sobre está; respondió que la memoria se puede comprar por Internet o en el centro (no especifico donde) y que tiene un valor aproximado de 250 pesos, por lo cual no todos la compran, pero que se hizo una cooperación entre los que más asistían al local de videojuegos para poder comprar una memoria y compartirla entre ellos, pero que la persona que tenía le tocaba tener la memoria por lo regular asisten en las noches. Esto nos demuestra que a pesar de conocerse a través de la máquina de baile se tienen la confianza como para hacer una cooperación para comprar la memoria e incluso tienen la confianza para turnarse el quien tendrá la memoria.

Durante el tiempo que estuvo el joven que llevaba la memoria USB se pudo notar un poco más de entusiasmo entre los jóvenes e incluso algunos que se notaban cansados pareciera que les regreso la energía y continuaron bailando durante otras 2 horas aproximadamente. Después de estas dos horas volvieron a notarse cansados la mayoría de los jóvenes por lo que algunos comenzaron a sentarse y solo observar a los que aún tenían energías para continuar, incluso uno de los jóvenes decidió acostarse una de las bancas que hay en local y tomar una pequeña siesta.

Se pudo observar que durante el transcurso de este tiempo, varios niños se acercaron a ver como bailaban los jóvenes, pero por desconfianza, pena, timidez o incluso falta de dinero, los niños no se decidieron a jugar.

Una vez que todos los jóvenes estaba cansados y tomaron una pausa para descansar y tomar agua comenzaron a platicar entre ellos sobre distintos temas, variando desde los sucesos del trabajo hasta las nuevas series de televisión que han visto o incluso sobre la crisis económica que aqueja al país en general.

Mientras tomaban el descansando llego una joven la cual frecuenta regularmente el local ya que los demás jóvenes la comenzaron a saludar he incluso uno de ellos recupero las fuerzas e invito a la muchacha a jugar a lo cual ella no se negó.

La competición y la convivencia



En la foto anterior se puede observar que la convivencia entre jóvenes del sexo opuesto, lo cual no es muy común, pero es algo que se presenta en repetidas ocasiones, ya que las mujeres que participan dentro de estos espacios de socialización; incluso se llega a presentar la competición entre mujeres y hombres.

Esto nos demuestra que este tipo de juegos y espacios de socialización son inclusivos con los jóvenes y no deja a nadie a fuera por su género, esto representa para los jóvenes el poder encontrar una pareja sentimental en torno a esta actividad, lo cual fue comentado por ellos mismos.

En esta visita se pudo observar a los jugadores ocasionales los cuales llegan y no saludan a nadie, puesto que no tienen una verdadera relación con los jóvenes que asisten regularmente y aunque tienen un gusto por este videojuego por alguna razón no están tan interesados en el o sólo buscan un rato de distracción. Aunque también se puede pensar que tienen miedo a ser rechazados por el grupo de jóvenes ya formado por el hecho de ser nuevos o porque no son tan hábiles como ellos.

Después de pasar el todo día con los jóvenes se decidió regresar aproximadamente a las 8:30 p.m. para lo cual Abraham se ofreció nuevamente a acompañarme a la avenida principal, por lo que así finalizó la visita de esta ocasión.

Se realizó otra visita el día sábado 3 Octubre del año 2009, en esta ocasión se llegó al local de videojuegos aproximadamente a la 1:00 p.m.

Cuando se llegó al local se pudo notar que aún no había alguien, solo unos niños jugando en las maquinitas que hay en el local, por lo que se esperó un tiempo para que comenzaran a llegar los jóvenes. Mientras se esperaba a que alguien llegara se tomó la oportunidad para observar un poco más el entorno.

El ambiente en el que se encuentra el local de videojuegos es parecido al que hay en la mayoría de las colonias de Valle de Chalco, es un lugar donde las personas transitan sin preocupación (al menos mientras es de día) los niños sale en las tardes a jugar con la pelota o van a los videojuegos, las amas de casa van al mercado por el mandado; cabe resaltar que en las calles no transitan muchos automóviles, puesto que es una zona donde no todos tienen recurso para comprar un coche, por lo que las calles son seguras relativamente.

En contraste con el día durante la noche se puede observar que hay mucha mayor actividad de jóvenes y adultos, en muchas esquinas de la colonia se pueden observar a jóvenes tomando bebidas alcohólicas, haciendo graffitis en las paredes, inclusive se pudo observar a un grupo de personas, realizando un tipo de peleas callejeras. Con esto pudimos concluir que el ambiente en este lugar particularmente cambia dependiendo la hora del día que sea, por lo tanto no es muy seguro el rumbo durante las noches y mucho menos si uno es nuevo por el lugar y se anda solo.

Al poco tiempo llegó Abraham y otros 3 jóvenes, todos me saludaron puesto que ya me reconocían por las distintas veces que había ido. Los jóvenes comenzaron a jugar y después de un rato de estar jugando comenzaron a platicar sobre que ese día se reunirían en otro local ya que se harían las retas con jóvenes de otra municipio, para ser exacto jóvenes del municipio de Ixtapaluca. Por este motivo Abraham me comento que si quería ir, a lo cual le dije que sí. Esto de nuevo nos reafirma la parte competitiva y de rivalidad que se presentan en los juegos.

Para poder llegar al otro local de videojuegos se hizo una negociación entre los jóvenes puesto que dos querían tomar transporte para llegar y los otros dos querían caminar; los que querían ir caminando argumentaron que caminando era mejor ya que así se ahorran lo del pasaje y les sobraría más para jugar en la máquina de baile, este simple argumento fue suficiente para convencer a los otros dos jóvenes de ir caminando, por lo que se fue caminando al otro local de videojuegos.

La caminata fue un poco larga, aproximadamente dos kilómetros, pero sirvió de mucho para conocer un poco más como es que se desenvuelven los jóvenes entre ellos y cuales han sido sus experiencias mientras están juntos. En el camino se tuvo que decidir nuevamente por donde se quería pasar, por lo que Abraham quien es el que conoce más el rumbo dio dos opciones, ir por el camino corto o por el largo, a lo cual todos respondieron que por el corto, pero había un inconveniente por el camino corto, del cual no sabíamos 3 de las 5 personas que íbamos y era que por el camino corto se tiene que pasar por un llano en el cual la gente tira basura haciendo que el olor que hay en el lugar sea muy desagradable. Una vez nos explicaron esto se decidió seguir por el camino corto.

Cuando pasamos por el lugar al cual los jóvenes llaman “El apestoso” efectivamente se podía percibir un olor muy desagradable, aunque Abraham y el otro joven que ya conocían el lugar comentaban que ese día no olía tan feo como otros, ya que otras veces que habían pasado hasta perros muertos habían visto en el lugar.

Durante el camino los jóvenes fueron platicando sobre distintos temas como los son las diferentes fiestas que han hecho y de los borrachos que se llegaron a poner, algo muy particular que resalto durante esta conversación fue que ninguno de ellos está de acuerdo en tomar bebidas alcohólicas cuando esta tristes o les paso algo malo, todos dijeron que cuando van a tomar lo hacen porque están contentos y que así es como sabe mejor el alcohol.

También platicaron sobre los jóvenes que se esperaban encontrar para las retas y de cómo ellos eran mejores que los de Ixtapaluca y que solo esperaban a un joven en particular que era el mejor de ese rumbo y que si no iba él sería aburrido ganarles a los otros. Esto nos muestra que existe una rivalidad entre jóvenes de distintos rumbos además de que siempre se quiere demostrar quién es el mejor, pero esto no es motivo para no divertirse, ya que también comentaban lo divertido que había sido la última vez que jugaron contra los de Ixtapaluca.

Una vez se llegó al local de videojuegos, se observó que ya había otros 3 jóvenes jugando por lo cual todos llegaron a saludar a los que ya se encontraban ahí; mientras se saludaban los jóvenes que estaba ahí les preguntaron a los que iban llegando si no habían visto a los de Ixtapaluca, a lo cual respondieron que no, ya que ellos venían del otro local y que apenas era la primera vez en el día que se daban una vuelta por ese local.

Una vez terminaron de intercambiar saludos e información comenzaron a bailar los jóvenes ya que querían estar preparados para cuando llegaran los de Ixtapaluca. Mientras bailaban se tomó un poco de tiempo para observar el local de videojuegos, el cual está

localizado en una área de mucho comercio ambulante alado de un parque, por lo que el lugar era muy transitado.

Tiempo después se pudo observar algo que me llamo mucho la atención y fue que dos adolescentes, un muchacho y una muchacha de aproximadamente 15 años, fueron dejados por dos personas adultas, los cuales se confirmó después eran sus padres, enfrente del local de videojuegos, en un principio creí que irían al parque, pero para mi sorpresa los dos adolescentes se dirigieron directo al local de videojuegos y comenzaron a saludar a todos los que estaban. Esto fue muy sorprendente en dos aspectos, el primero, la aceptación de los padres de los jóvenes para que vayan al videojuego de baile y en segundo el que dos adolescentes puedan relacionarse con personas mayores que ellos, ya que los demás jóvenes tienen una edad de 18 años en adelante.

Esto nos demuestra nuevamente que la edad y el género no son un impedimento para poderse relacionar entre ellos, puesto que en ese momento había 3 mujeres y 7 hombres, algunos de diferentes edades y todos convivían sanamente, y se pudo notar el trato igualitario entre hombres y mujeres.

Una vez los adolescentes terminaron de saludar pidieron que alguien los dejara bailar para que así pudieran practicar un poco, a lo cual los demás les dijeron que le echaran su crédito a la máquina y esperaran el turno, ya que en ese momento estaban haciendo retas y que si quería su reta tenía que esperar su turno, por lo que los adolescentes tuvieron que esperar su turno como todos los demás.

El tiempo transcurrió y los jóvenes de Ixtapaluca no llegaban por lo que se comenzó a murmurar que de seguro ya les había dado miedo y por eso no habían ido, pero decidieron esperar un poco más además de que estaban sumamente entretenidos jugando entre ellos.

Cuando los jóvenes les dio sed se notó un fenómeno muy llamativo y es que los hombres estaba dispuestos ir a beber agua de una toma de agua que está en el parque de alado, pero una de las muchachas escucho que iban a tomar agua del parque y les dijo que no hicieran eso que les iba a ser daño esa agua, pero los muchachos le respondieron que tenían sed y no tenían para un agua embotellada o refresco, por lo que ella decidió invitarles un refresco para todos los que estaban presentes.

Esto es un fenómeno de llamar la atención ya que la muchacha al escuchar que tomarían agua de la llave, se preocupó por lo que les podría pasar si tomaban de esa agua, lo cual nos habla de una amistad tal que hasta la salud de sus compañeros le preocupa y

por lo tanto prefirió gastar un poco de dinero para invitar un refresco para todos los que estaba presentes.

Así la muchacha llamo a uno de los hombres para que fuera a comprar un refresco de 2 litros y vasos desechables para que a todos les tocara un vaso de refresco.

La tarde se fue rápidamente entre las retas de baile y el cotorreo, los jóvenes de Ixtapaluca nunca llegaron al local, lo cual fue una lástima, ya que era una gran oportunidad para ver cómo es la relación entre jóvenes de distintos grupos.

Esta vez por encontrarnos en una parte muy concurrida no fue necesario que se me acompañara a un lugar más seguro, por lo que me despedí de todos los jóvenes presentes y me retire. La hora en la que se abandonó el local de videojuegos fue aproximadamente a las 9:00 p.m. Cabe mencionar que ellos se quedaron en el local de videojuegos.

Se realizó una cuarta visita el sábado 10 de octubre; se llegó al local a las 2:00 p.m. y se encontró a 3 jóvenes jugando, los cuales me saludaron nuevamente y después continuaron jugando.

Los jóvenes se encontraban muy atentos a su baile, tenían aproximadamente 20 créditos entre los 3 jóvenes, por lo que se puede decir que tenían ganas de practicar, además de que en muchas de las ocasiones jugaban entre 2 para poder jugar sin preocupación de que perdieran su crédito por no bailar bien una canción.

La forma en la que se pierde en la maquina es fallando muchas flechas seguidas, para esto se tiene un barra indicadora en la parte superior de la pantalla, la cual tiene marcas las cuales indican que tanto podemos fallar antes de que se pierda la canción, cada vez que se falla al pisar una flecha esta barra disminuye y la única forma de recuperar las marcas que se perdieron por fallar una flecha, es mantener el ritmo y no dejar que se vayan más flechas, de lo contrario se removerán todas las marcas de la barra y se abra perdido la canción.

Se observó que los jóvenes continuaban bailando pero sin ninguna presión, inclusive se daban consejos entre ellos para mejorar sus habilidades. También se tuvo la oportunidad de observar una modalidad de baile en la cual casi no juegan los jóvenes; es una modalidad donde se usan los dos lados del tapete para que un solo jugador baile una canción. Es una modalidad poco recurrida ya que cuando se está los jóvenes reunidos por lo regular tratan de bailar para mejorar y poner a prueba sus habilidades con alguien más, y esta modalidad no se los permite.

Algo sobresaliente de poder ver a los jóvenes jugando en esta modalidad, es que en ese momento en el que los jóvenes se pueden lucir e impresionar a los demás, puesto que esa modalidad les da la oportunidad de moverse entre los dos tapetes y así poder hacer pasos que no se puede hacer con solo una parte del tapete. Pero inclusive esta ocasión los jóvenes comenzaron a platicar de cómo se debían hacer los pasos de tal o tal canción; dedicaron gran parte de este tiempo a compartir entre ellos los pasos que habían descubierto y a enseñar los pasos en acción.

Pasó un largo tiempo y no había llegado ningún otro joven, por lo que me acerque a uno de ellos y le pregunte si no llegaría alguien más, me respondió que lo más seguro era llegarían hasta en la noche.

Después de un rato los jóvenes me preguntaron si no iba a subir a jugar a lo cual respondí que sí, que solo esperaba a que terminaran de bailar y a pesar de que aún tenían 10 créditos en la máquina, me dijeron que jugar yo que ellos se habían cansado y que tomarían un descanso.

El descanso



Así en esta foto podemos ver como los jóvenes también se toman un tiempo para descansar, ya que este es un juego que requiere de bastante energía por lo que los jóvenes toman descansos, para tomar aire, tomar agua y hasta para tomar una pequeña siesta. Esto es posible ya que se llega a tener confianza a los compañeros de baile con lo cual se puede llegar a sentir lo suficientemente a gusto como para tomar un descanso como el que está tomando el joven en la foto. Este momento de descanso también les sirve a los jóvenes para ver que tanto han mejorado sus compañeros o rivales y así saber si está cerca de alcanzarlo o de que él sea alcanzado.

Mientras depositaba mis créditos pude observar que los jóvenes fueron a tomar agua de la que regalan en la tienda y para mi sorpresa también fueron a fumar, lo cual es contradictorio con la actividad que estaban realizando, ya que el jugar en la máquina de baile requiere esfuerzo físico y de respiración y a pesar de ello los jóvenes se tomaron un descanso para ir a fumar.

Durante el tiempo que estuve jugando los jóvenes estuvieron observándome y platicando sobre las canciones que se les hacen difíciles y de cómo van a hacer para dominar esas canciones. Cuando termine de bailar una de mis canciones le pregunte a uno de los jóvenes que si no quería bailar la canción que seguía, a lo cual me respondió que sí. Esto se realizó, ya que en varias de las visitas anteriores se logró observar que los jóvenes bailan una canción y le dejan bailar la otra a uno de sus amigos, ya sea porque el que estaba bailando está cansado o porque uno de los jóvenes no llevo mucho dinero ese día y no tuvo la oportunidad de bailar mucho, por eso se decidió hacer este ofrecimiento, como un acto de solidaridad ya que al joven que le deje bailar la canción era el que menos había jugado de todos.

Una vez termino el joven me dio las gracias e incluso me aconsejó que canciones bailar para que no me costaran trabajo, puesto que se pudo dar cuenta que mis habilidades en la máquina de baile no son eran muy buenas.

Una vez termine de bailar los jóvenes continuaron con sus prácticas y para mi sorpresa uno de los jóvenes me dejo bailar una canción. Esto se puede interpretar como un gesto de solidaridad correspondido, ya que al yo dejar bailar a uno de los jóvenes ellos sintieron que debían corresponder con mi acción, por lo que en su turno para jugar me permitieron bailar una canción de su crédito.

Aproximadamente a las 6:00 p.m. decidí irme del local, puesto que comenzaba a obscurecer y como Abraham, que es el joven con el que mayor comunicación y confianza se tiene, no había llegado, preferí no arriesgarme a que nadie se ofreciera a encaminarme

de regreso y pudiera representar un peligro para mi seguridad. Esto no quiere decir que los jóvenes no sepan que puede ser peligroso para alguien que no es conocido en la zona, solo que muchas veces los jóvenes están acostumbrados a desarrollarse en ese ambiente, lo cual los lleva a tomar como cotidiano los peligros que se presentan en la noche.

Comencé a despedirme de los jóvenes, los cuales se despidieron amistosamente, inclusive me preguntaron si asistiría el próximo fin de semana ya que el próximo fin de semana habían quedado con más jóvenes de reunirse desde temprano para ver si hacían una fiesta; por lo que respondí que haría lo posible para ir.

Esta ocasión no tuvimos mucha suerte ya que no asistieron muchos jóvenes durante el transcurso de la tarde, ya que los jóvenes que estaban habían comentado, que la mayoría llegaría pero hasta en la noche, así finalizó esta visita de ese día.

Durante el regreso pude notar que aún estaban tranquilas las calles, había niños jugando y jóvenes pegando carteles sobre cuando sería la próxima tocada, con lo cual pude corroborar que el rumbo es tranquilo de día, pero un poco peligroso de noche.

3.4.- Observaciones sobre los datos recolectados

Como podemos ver este trabajo ha revelado solo un poco de información la cual puede ayudarnos como base al realizar una investigación más profunda del tema, puesto que podemos ver por los datos expuestos que los jóvenes siempre están buscando relacionarse con otros jóvenes y una manera de ello es a través de sus gustos, en este caso el gusto por la "Pumplt Up", por lo que hay que estar alertas sobre lo que buscan los jóvenes en la actualidad y abrir espacios para que puedan desarrollarse sin que tengan que implicarse los malos hábitos. También hemos podido revelar como los jóvenes les interesa mantenerse en forma, estar saludables, pero también les interesa pasársela bien con otros jóvenes y con ellos mismos, por lo que es de suma importancia buscar más espacios de socialización para los jóvenes, ya que podemos observar como los jóvenes están en busca de un reconocimiento de los demás por lo que buscan espacios en donde convivir, pasársela bien y participar con los demás amigos.

Podemos ver como el tiempo que invierten los jóvenes es variado y la mayoría de ellos no pasa más de cuatro horas diarias jugando, por lo que también se dedican a otras actividades como el trabajar o estudiar, ya que la mayoría forman parte de un núcleo familiar formado por el padre y la madre, lo cual de algún modo les exige el no estar todo el día o todos los días en los videojuegos, sino que también tienen que cumplir en las labores escolares o contribuir con el gasto familiar. Por esto podemos ver que la "*Pump it up*" no es un escape de la realidad para los jóvenes, sino que es una nueva forma por la cual se socializan con otras personas, y al no encontrar los lugares para hacerlo o no sentirse atraídos por otras actividades, como el deporte en general, encuentran una opción dentro de los de la "*Pump it up*", ya sea adentrándose en un club o simplemente conviviendo con los amigos.

El presente trabajo también nos da una base teórica la cual en combinación con los datos recabados nos ayudaran a realizar trabajos posteriores, para así no partir de cero, además de servirá para darnos un panorama general del fenómeno, así como de un punto de comparación con la obtención de datos posteriores y poder observar la evolución que ha tenido el fenómeno con respecto a la fecha de realización de este trabajo con la fecha de realización de trabajos posteriores.

Sabemos que los datos recabados no son suficientes para dar cuenta de toda la magnitud del fenómeno por lo que para investigaciones posteriores se propone hacer una recopilación de datos más amplia y así poder trabajar otros elementos que rodean a este

fenómeno, como serían las competencias que se dan entre los jóvenes de distintas localidades así como la interacción que existe entre ellos y como es que se ven los jóvenes ante las críticas de la sociedad por “gastar” el tiempo en un juego de baile. Además de adentrarnos más en el tema de que estos grupos sociales puedan a llegar a sentirse tan identificados entre ellos que se les pueda considerar como una nueva “tribu urbana” y el problema de que no se les tome muy en cuenta su forma de expresión puesto que gira alrededor de un “negocio” como son los videojuegos.

3.5.- Transcripción de entrevista

Los videojuegos de baile y los grupos de jóvenes en Valle de Chalco en la actualidad.

Nombre del entrevistado: Abraham

Edad: 26 años

Estado civil: soltero

Entrevistador = E

Abraham = A

E: Bueno pues el compañero Abraham que esta el día de hoy aquí con nosotros, nos ayudara con la entrevista sobre asuntos de la ""*Pump it up*"" y pues empecemos.

Abraham ¿Cuál es tu edad?

A Actualmente voy a cumplir 23 años.

E: ¿Estado civil?

A: Lamentablemente, soltero.

E: ¿Colonia dónde vives?

A: En la colonia Guadalupana primera sección, Valle de Chalco.

E: ¿Cuánto tiempo llevas jugando *Pump it up*?

A: Alrededor de unos siete u ocho años, aproximadamente.

E: ¿Qué tan frecuentemente juegas?

A: Actualmente, pues por disposición de tiempo puedo jugar del diario, pero, sí se puede decir que del diario sí.

E: Regularmente ¿Cuántas horas juegas en un día?

A: Mmm, no pasa ni una hora, realmente es como media hora, máximo una hora.

E: ¿Tienes amigos con los que juegues *Pump it up*?

A: De hecho es como un grupo social, de hecho ya es un club, el que tenemos, referente a lo que es la *Pump it up*, el cual se llama *ShinigamiPumpersTeam*

E: ¿Llegas a ponerte de acuerdo con tus amigos para ir a la *Pump it up*?

A: Casi siempre, de hecho por lo mismo de esto del club hacemos juntas y nos quedamos ver más que nada en los fines de semana que es cuando más tenemos tiempo.

E: ¿Realizas otras actividades con tus amigos aparte de jugar *Pump it up*?

A: Pues realmente antes era de irnos a pachanguera, a fiestas, a lo que tú quieras, actualmente pues con los amigos, a veces, cuando se presta la ocasión nos vamos a correr

y al parque más que nada por las chavas que igualmente son *pumpers* y están con nosotros vamos a centros de recreación para ellas más que nada, para que no se sientan tan solitas.

E: ¿No se organizan para ir a, no sé, un fiesta, a un baile o algo así?

A: De hecho si, igualmente cuando se da la oportunidad vamos a fiestas en grupo, más que nada lo que les gusta más es ir al cine, que vayamos al cine juntos, pero de ahí en fuera, casi por lo general es casi pura *Pump it up*.

E: Actualmente ¿practicar alguna otra actividad física?

A: Bueno, de hecho la *Pump it up* ya está en acuerdos de que ya se va a declarar deporte, según chismes de Internet, pero de ahí en fuera pues si casi del diario cuando tengo el tiempo suficiente voy a correr, al parque o en bicicleta, el chiste es bajar la pancita.

E: Actualmente, ¿Estudias o trabajas?

A: De hecho, trabajo, ya solamente trabajo.

E: Actualmente, ¿Con quién vives?

A: Con mis papas, papá y mamá.

E: ¿Las personas con las que vives están de acuerdo que juegues a la *Pump it up*?

A: De hecho, de hecho en un principio no, no porque, supuestamente era pérdida de tiempo, pero poco a poco se fueron dando cuenta de que pues realmente si me estaba ayudando lo que es eso de la *Pump it up*, ¿en qué me estaba ayudando?, en que digamos ya, ya no me distraía tanto y, o me retraía tanto con vicios, sino que nada más era así como que me enfocaba y pues notoriamente fui bajando un poco de peso y eso fue lo que más les gustó, de lo que es la *Pump it up*.

E: ¿Qué fue lo que te animó a comenzar a jugar?

A: Siendo sinceros yo cuando comencé no existía nada de esto de los *pumpers* ni nada, simplemente era un juego, ¿y qué me animo? Pues, una canción que yo quería dedicar a una chava... (He) siendo sinceros eso fue lo que me motivo

E: ¿Con que finalidad juegas tú?

A: La finalidad, pueden ser varias, la primera es para convivir con más gente no nada más encerrarme en un grupo social por así decirlo, es este de tratar con más gente, el segundo sería pasarla bien con estas mismas personas con las que estoy tratando y en parte para hacer un poco de ejercicio, que no, no es realmente no ejercicio al cien por ciento pero si sudas.

E: ¿No también juegas aquí por una especie de sentimiento por querer romper tu record, superar a otros jugadores?

A: De hecho en un principio esa era la meta, de ser el mejor de los mejores, pero digamos ya, ya perdí esa noción del vicio y ahora nada más juego simplemente por pasármela bien o estar bien conmigo mismo y las personas que me están rodeando en ese momento

E: ¿Cómo es que te relacionas con estos chavos, cómo es la relación entre ustedes?

A: Eeeeh, la relación, mía, mía con ellos más que nada es de compañerismo y de amistad actualmente; hace un tiempo fue así como que la rivalidad entre clubs, porque como ya había mencionado en un principio, nosotros tenemos un club, igualmente hay muchísimos clubs de *pumpers* y ahí es cuando viene la rivalidad, no que tu club es mejor que el tuyo, no que yo puedo hacer más esto que tú y no sé qué y pues en un principio fue así pero ya cuando los vas conociendo ya hasta te tomas la cerveza bien frías con ellos ya, ya es más que nada la convivencia que tienes con ellos.

E: ¿Qué beneficios crees que traiga la *Pump it up*?

A: Pues qué beneficios, pues también puede ser este... es gratificante jugar porque conoces gente, conoces más gente, bueno también depende si tú no eres así como que una persona cerrada porque igualmente hay personas dentro de nosotros, del club donde estoy o donde estamos que no salen de ciertos lugares, entonces ahí ya es un poco tedioso y que podemos decir de ellos, simplemente que es como una rivalidad entre ellos, un beneficio de ellos, pero por ejemplo la mayoría que sí salimos y todo, y todo lo que se refiere a la *Pump it up*, de ir a torneos, de ir a convenciones, de ir todo lo que se preste relacionado a la *Pump it up*, pues si es bastante gratificante lo que es la amistad, conocer saber y pues aprender cada día cosas nuevas no solamente de la *Pump it up*, pero gracias a la *Pump it up* pasan estas cosas, en parte.

E: Por ejemplo, aquí en Valle de Chalco hay diferentes locales de maquinitas, ¿no? se llega a dar que hay grupos diferentes entre cada local de *Pump it up* y ¿Se llega a dar una rivalidad entre los que juegan en cada local?

A: De hecho cuando llegas a un local nuevo eso es lo que pasa y pues, es de que vas a todo o vienen a todo, pero al final resulta que: "Ah órale jugaste bien, jugaste chido, órale" y ya empieza el compañerismo, en un principio si siempre se presenta lo que es la rivalidad por demostrar quién es mejor que.

E: Bueno pues gracias por... tu tiempo Abraham y eso es todo, ¿Algo más que quieras agregar para finalizar?

A: A ver qué podemos agregar, pues nada más que la *Pump it up*, no, sí es un vicio, pero siendo realistas sí es gasto de dinero, pero en parte sí te ayuda y en mucho, yo por ejemplo, puedo ser una muestra viviente, antes era así como que digamos un tipo maleante, así de

que me gustaba todo lo que era las bandas y todo lo que tú quieras y gracias a este juego por error o por querer dedicar una canción a una persona, me empezó a gustar y entonces me fui metiendo, y me fui saliendo, digamos de mis vicios anteriores, es lo único que se puede agregar.

E: bueno pues muchas gracias.

3.6.- Comentario sobre la entrevista

Con esta entrevista podemos ver como los jóvenes buscan lugares de esparcimiento que sean sanos y en los cuales puedan convivir sanamente con otros chicos y chicas ya que como humano y persona buscamos relacionarnos con otras personas, por lo cual debemos prestar atención a cuales son las nuevas formas de relacionarse que tienen los jóvenes. También podemos ver cómo es que se puede llegar a dar una rivalidad entre distintos pumper pero al final se logra llevar a cabo una integración de los nuevos jóvenes que se llegan a presentar en un local de videojuegos en el que no lo conocen.

Algo muy peculiar de este fenómeno es que, después de la integración de nuevos jóvenes se puede llegar a desarrollar tal amistad entre ellos que no solo comparten el tiempo dentro del juego de la *Pump it up*, sino que llevan más allá esa relación y llegan a compartir o realizar otras actividades juntos, como bien es mencionado en la entrevista donde nos dice que suelen ir al cine o a lugares de esparcimiento, además de que toman en cuenta las opiniones de los que conforman el grupo para así poder llegar a un acuerdo de a qué lugares quieren ir.

Otro punto más a resaltar es que la *Pump it up* puede llegar a ser un factor muy positivo en las actividades de los jóvenes y aunque, como lo menciona Abraham en la entrevista, puede llegar a hacerse un vicio y gastar una considerable cantidad de dinero, también los lleva a alejarse de los malos hábitos, los cuales tienen influenciados a muchos jóvenes en la actualidad, además de que les llega a proporcionar un beneficio en su salud.

Conclusiones

La identidad es un fenómeno que se presenta en todas las sociedades del mundo, puesto que es un proceso a través del cual las personas forjan lazos con otras personas con las que comparten gustos. Dentro de la identidad podemos encontrar que no solo se forma un tipo de identidad, sino que se forman varias identidades, es decir, que las personas no solo se identifican con un grupo en particular, puesto que una persona tiene distintos gustos los cuales lo llevan a formar lazos de identidad con diversas personas, las cuales comparten un gusto en particular.

Así, se puede observar como los jóvenes que juegan *Pump it up* tienen una identidad con este grupo de jóvenes, los cuales comparten este gusto por el baile, esto no quiere decir que sea el único grupo con el cual se identifican o participan, puesto que los jóvenes mencionaban que realizaban otras actividades, en las cuales interactuaban con otras personas forjando otro lazo de identidad, ya fuera con compañeros de trabajo, compañeros de clases, amigos de fiestas.

Aunado a esto se pudo observar como esta identidad que se forja alrededor de este juego puede llegar a trascender y hacer que los jóvenes compartan otros gustos con estos compañeros, que después pueden pasar a convertirse en amigos, logrando así usar al juego como un ritual de socialización en el cual los jóvenes pueden identificarse con un grupo en particular y llegar a crear una identidad que sobre pase los límites del juego permeando hacia la vida cotidiana y usando al juego como un medio por el cual lograr esto y así los jóvenes lograr tener otra forma de socialización con la cual se pueden identificar.

Tomando en cuenta que el juego tiene sus propias reglas y que las formas de socialización van cambiando con el tiempo, podemos observar como los jóvenes utilizan las reglas dentro del juego para socializar con otros. La transformación continua de los juegos y de su carácter lúdico, representa una oportunidad para los jóvenes para encontrar nuevas formas de socializar, por lo tanto los videojuegos, en este caso la *Pump it up*, representan una oportunidad para seguir utilizando al juego como una herramienta para fortalecer lazos o crearlos.

La definición de juego con su aspecto lúdico nos dicen que para seguir considerando estas actividades como un juego, sus resultados no deberían tener una influencia en la vida cotidiana, pero me parece que esto es algo inevitable, aunque sea un "solo un juego" una parte del resultado tendrá que influenciar a la vida cotidiana y más en la actualidad, donde los juegos representan algo más, puesto que las personas tienen una

identificación más fuerte con este tipo de actividades, por lo que a mi parecer se aunque estos juegos tengan una influencia en la vida cotidiana, siguen siendo un juego.

Se pueden ver los efectos negativos y positivos de los juegos en la sociedad actual, en donde muchas personas llevan el juego a fuera de los límites que este marca, y a pesar de esto sigue siendo un juego, el cual traspasa sus límites no por sí mismo, sino por las necesidades de los individuos, los cuales buscan algo más que un juego una identidad, como es el caso de los jóvenes que juegan *Pump it up*, que al no tener otras opciones que tradicionalmente se tenían y por la diversificación de las formas de ocio, la *Pump it up* es una buena forma de lograr esta socialización e identidad.

Con los datos recabados también se puede observar que la formación de la identidad se forma a través de gustos particulares que tiene los jóvenes los cuales los llevan a buscar espacios en los cuales puedan llevar a cabo esa actividad con personas que al igual que ellos les gusta dicha actividad. En esta misma línea podemos ver como estos gustos particulares afectan directamente a la formación de la identidad, pero es importante recordar que la oferta de espacios de socialización así como el contexto socio-histórico que el que viven las personas determina qué tipo de gustos son los que pueden adoptar y como los practicarán en la sociedad actual. Así los jóvenes de Valle de Chalco, se ven delimitados a su contexto socio-histórico en el que se desarrollan, teniendo así espacios de socialización que son determinados en el tiempo y el espacio donde vive. Esto no quiere decir que no elijan con que grupo identificarse, puesto que esto lo determinarán ellos a través de sus gustos y formas de ver el mundo.

Así es como este grupo de jóvenes se reúne en la *Pump it up*, teniendo la oportunidad de expresar este gusto particular por un tipo de baile que cada día se va haciendo más popular entre los jóvenes.

Se puede resaltar que el juego, en conjunto de su factor lúdico, sigue cumpliendo, la función de situar a los individuos en un contexto fuera de la vida cotidiana, en el cual pueden demostrar sus habilidades, competir, lograr objetivos dentro del juego y ganar, ya sea reconocimiento de sus compañeros, de sus rivales o solo mejorar sus habilidades.

Otro aspecto que es importante volver a mencionar es la competición entre distintos grupos de jóvenes que juegan *Pump it up*, como bien se puede observar en la parte del juego y la competición, este es un elemento que de la mano con el juego, hoy en día el ser humano sigue formando grupos con los cuales se identifica para competir contra otro u otros grupos y demostrar sus habilidades y ganar respeto.

La identidad que se forma entre los jóvenes de Valle de Chalco que se reúnen en la “*Pump it up*” o máquina de baile, es una forma de identidad que puede llegar a formar lazos muy fuertes entre los jóvenes, tales que pueden llegar a salir del entorno del juego para formar grupos y una identidad, más allá del gusto por un mismo juego, logrando que los jóvenes se reúnan por un factor ajeno al juego, como es el querer compartir nuevas experiencias, socializar, conocerse, crear lazos que pueden superar las reglas y límites que ponen los juegos. Así se puede concluir que la información obtenida en el trabajo de campo coincide con el marco teórico y los autores revisados, dando como resultado, que las dinámicas de socialización van cambiando junto con la sociedad, y así los jóvenes adoptan nuevas maneras de crearse una identidad individual y grupal, a través de la experiencia que significan los juegos y en particular en este caso a través de los videojuegos.

Bibliografía

Libros

- Blanco, O. (2000). *Cultura popular y cultura de masas: conceptos, recorridos y polemica*. Mexico: Paidos.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres la mascara y el vertigo*. México: Fondo de cultura economica.
- Castell, M. (1999). *La era de la informacion: el poder de la identidad*. Mexico: Siglo XXI.
- Castells, M. (1986). *La ciudad y las masas: Sociologia de los movimientos urbanos*. Madrid: Alianza.
- Costa, P. (1996). *Tribus urbanas: el ansia de identidad juvenil: entre el culto a la imagen y la autoafirmación a través de la violencia*. Barcelona: Paidos.
- Duvignaud, J. (1982). *El juego del juego*. México: Fondo de cultura economica.
- Erikson, E. (1971). *Identidad juventud y crisis*. Buenos Aires: Paidos.
- Foucault, M. (2003). *Sobre la ilustracion*. España: Tecnos.
- Friedman, J. (1994). *Identidad cultural y proceso global*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Garcia, N. (2004). *Diferentes, desiguales y desconectados*. Barcelona: Gedisa.
- Giddens, A. (1997). *Modernidad del yo: el yo y la sociedad en la epoca conemporanea*. Barcelona: Peninsula.
- Gubern, R. (2000). *El eros electronico*. España: Taurus.
- .
- Habermas, J. (2001). *Teoria de la accion comunicativa*. Madrid: Grupo Santillana.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. España: Alianza.
- Nivon, E. (1998). *Cultura urbana y movimientos sociales*. México: UAM.
- Scolari, C. (2013). *Homo Videoludens 2.0 de pacman a la gamification*. Barcelona: Transmedia.

Solé, C. (1998). *Los clásicos, modernidad y modernización*. España: Anthropos.

Val, J. (2004). *México: identidad y nación*. México: UNAM.

Zabludovsky, K. (1996). *La escuela de Frankfurt y la crítica a la modernidad*. México: UNAM.

Hemerografía

Aviles, K. (5 de abril de 2006). Música y chat, las preferencias de los jóvenes que usan internet. *La Jornada*.

Gomez, M. (26 de diciembre de 2004). Desaprovechada, la dimensión socioeducativa de los videojuegos no violentos ni sexistas. *La Jornada*

Ramirez, J. (21 de diciembre de 2006). Documenta fotografía la evolución de una nueva cultura urbana mestiza. *La Jornada*.

Rueda, C. (25 de junio de 2003). *Pumpers*, adictos al baile. Danza al ritmo de un programa de video puede ser un ejercicio o convertirse en tu gran pasión. *El Universal*.

Medios electrónicos

Contreras, D. (n.d de n.d de 2003). *El boom del baile virtual*. Obtenido de <http://mouse.latercera.cl/2003/rep/03/07/index.htm>

Olmos, C. (2008). *Pump it up*. Obtenido de <http://www.30noticias.com.ar/index.php?p=articulo&art=67261>

<http://e-local.gob.mx/work/templates/enciclo/EMM15mexico/municipios/15122a.html>

<http://www.inegi.org.mx/sistemas/mexicocifras/default.aspx?ent=15>