



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA  
UNIDAD XOCHIMILCO

---

---

**Casa abierta al tiempo**

**DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y  
HUMANIDADES**

**MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA SOCIAL DE GRUPOS E  
INSTITUCIONES**

Bajo la Luz del Computador: Subjetividad y Capitalismo Neoliberal en el Mundo  
de los *e-Sports* y el *Streaming*

T                    E                    S                    I                    S

**QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE  
MAESTRO EN PSICOLOGÍA SOCIAL DE  
GRUPOS E INSTITUCIONES**

P    R    E    S    E    N    T    A

**Iván Alfonso Mendoza De los Santos**

**Director de Tesis: Dr. Edgar Miguel Juárez Salazar**

**Lector: Dra. Maricela Adriana Soto Martínez**

**Lector: Dr. Cristian López Raventós**

## Agradecimientos

En primer lugar, quiero expresar mi más profundo agradecimiento al Consejo Nacional de Humanidades, Ciencias y Tecnologías (CONAHCYT), ahora Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación, por haberme otorgado la beca que hizo posible mis estudios de maestría. Sin este apoyo, esta investigación no habría sido posible.

También quiero agradecer a todas las personas que, a través de sus impuestos, contribuyeron al financiamiento de esta beca. Su aportación, aunque anónima, ha sido fundamental para que personas como yo podamos acceder a un posgrado de calidad y contribuir al desarrollo de nuestro país.

A todas las personas que hicieron posible esta investigación: al equipo de *5 SUN*, a quienes compartieron sus experiencias a través de entrevistas, testimonios y me permitieron adentrarme en su mundo. A Raccoon, Nerrathiel, Supah, Sennea, Cygnus, Scarlett, ValeryDarks, Kaioh Yami, Milordo Z, Vin511, Gracias a todos los *gamers* que, con su pasión por los videojuegos, me permitieron documentar sus experiencias y hacer a través de sus discursos este trabajo.

A mi asesor, Edgar Juárez, por su escucha atenta, su dedicación en la lectura de mi trabajo y por guiarme para que este proyecto alcanzara su mejor versión. Al Dr. Cristian López Raventós, quien, a pesar de la distancia, se dio el tiempo de leer y compartir sus valiosos comentarios. A todos mis lectores, gracias por su tiempo, paciencia y acompañamiento en cada etapa de este proceso.

A la maestría, a la Dra. Adriana Soto, a la coordinación, a mis profesores de TACO y a mis compañeros, no solo por compartir este camino académico, sino por el apoyo que me brindaron en los momentos más difíciles. En especial, a Roberto, por cada conversación, por su escucha y disposición para intercambiar ideas; a Anita, por su alegría constante y su compañía; y a Jim, la mejor "beffi" de la maestría, por estar a mi lado en los momentos en que todo parecía perder sentido, por escucharme y permitirme llorar cuando lo necesité.

A todos mis amigos, quienes con paciencia soportaron incontables conversaciones sobre mi investigación. En especial, a Adán, por todas las pláticas, el intercambio de ideas y los

debates que enriquecieron este trabajo; a Génesis, por compartir este interés y acompañarme con un café mientras discutíamos estos temas; y a Shyania, por sus conversaciones y apoyo incondicional.

## **Dedicatorias**

A mi familia: a mi padre, mi hermana y mis tíos, por su paciencia y comprensión, por brindarme un espacio y permitirme el privilegio de escribir. Por siempre ofrecerme un hogar lleno de amor y apoyo. A mis padrinos, por su consejo y acompañamiento en los momentos más difíciles. Sin duda, sin ellos no habría llegado hasta la maestría. Su apoyo incondicional ha sido fundamental para concluir este trabajo.

Y, finalmente, a ti, mamá. Esta investigación de pies a cabeza está dedicada a ti, mi más grande inspiración. Tu partida en la mitad de este camino dejó un vacío imposible de llenar, pero también la certeza de que tu amor y apoyo incondicional me acompañaron hasta el final. Agradezco cada momento en que, aun sin entender del todo mi trabajo, me escuchabas con paciencia y cariño. Agradezco tu presencia en cada evento, en cada coloquio, en cada paso de mi vida. Con muchísimo amor te dedico a ti este trabajo, con el profundo anhelo de que, donde sea que estés, sepas que tu amor me dio la fuerza para concluir este camino. Eres y siempre serás mi motor, mi guía y mi razón. Gracias por todo, mamá. Este logro es tuyo tanto como mío.

*Casi siempre, la vida del ser humano es repugnante.*

*Los videojuegos son lo único que la hacen soportable [...]*

*Creé OASIS porque nunca me sentí a gusto en el mundo real. No conectaba bien con su gente.*

*Durante toda mi vida tuve miedo. Hasta el momento en que supe que llegaba a su fin. Fue entonces cuando me di cuenta de que, por más aterradora y dolorosa que pueda ser, también es el único lugar donde puede encontrarse la verdadera felicidad. Porque la realidad es real.*

*¿Entiendes?*

— *Almanaque de Anorak, capítulo 91, versículos 1-2 (Ready Player One, Cline, 2011)*

*En el mundo digital actual, la información trivial se acumula cada segundo, preservada en toda su trivialidad. Nunca se desvanece, siempre accesible. Rumores sobre política, malinterpretaciones, calumnias [...] Todo este 'junk' está preservado en un estado sin filtrar, creciendo a un ritmo alarmante. Solo ralentizará el progreso social, reducirá la tasa de evolución [...] Las diferentes verdades cardinales no chocan ni se mezclan. Nadie es invalidado, pero nadie tiene razón. Ni siquiera la selección natural puede ocurrir aquí. El mundo está siendo engullido en 'verdad'. Y así es como termina el mundo. No con una explosión, sino con un gemido.*

*Al del GW, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (Kojima, 2001)*

## INDICE

<b>TUTORIAL .....</b>	<b>1</b>
<b>MUNDO 1: PRESS START ¿POR QUÉ ELEGIR LOS VIDEOJUEGOS?.....</b>	<b>9</b>
MUNDO 1 - 1: BREVE EVOLUCIÓN DE LA INDUSTRIA EN VIDEOJUEGOS .....	17
MUNDO 1 - 2: LA ERA DE LA RED Y LOS VIDEOJUEGOS MASIVOS EN LÍNEA.....	21
MUNDO 1 - 3: EL ATRAPAMIENTO DEL SUJETO EN LA RED .....	29
MUNDO 1 - 4: VIVIR EN EL ESPACIO Y TIEMPO DE LOS VIDEOJUEGOS.....	37
MUNDO 1 - 5: CUERPO HÍBRIDO: CARNE SOBRE CABLE, LO ORGÁNICO Y LO VIRTUAL EN LOS VIDEOJUEGOS .....	44
<b>MUNDO 2: DEL TALLER A LOS SERVIDORES. LA DIVISIÓN DEL TRABAJO EN LA ERA DIGITAL .....</b>	<b>53</b>
MUNDO 2 - 1: EL TRABAJO EN LO DIGITAL: NUEVAS FORMAS DE TRABAJO .....	60
MUNDO 2 - 2: EL <i>GENERAL INTELLECT</i> : LOS VIDEOJUEGOS COMO TRABAJO COGNITIVO Y CREATIVO.....	64
MUNDO 2 - 3: LA INDUSTRIA <i>GAMER</i> , DEL <i>PLAY AL GAME</i> , DEL JUEGO A LA PRODUCCIÓN....	69
MUNDO 2 - 4: LOS PERFILES Y LA RECONFIGURACIÓN EN EL ÁMBITO DEL TRABAJADOR <i>GAMER</i> .....	72
<b>MUNDO 3: MERCANCÍAS DEL ALMA: CUANDO EL CAPITALISMO SE VUELVE MODO DE SUBJETIVACIÓN .....</b>	<b>76</b>
MUNDO 3 - 1: VIDAS MERCANTILIZADAS: EXPLORANDO LA ALIENACIÓN CAPITALISTA .....	83
MUNDO 3 - 2: CIBERNÉTICA Y CAPITALISMO: LA CONVERGENCIA DE MÁQUINAS DIGITALES..	87
MUNDO 3 - 3: EL VÓRTICE CIBERNÉTICO Y EL FUTURO DEL TRABAJO: LA LUCHA DEL CIBERPROLETARIADO .....	97
MUNDO 3 - 4: PLUSVALÍA DEL GOCE: CUANDO EL CAPITALISMO EXPLOTA NUESTROS AFECTOS .....	102
MUNDO 3 - 5: DEL CAPITALISMO DIGITAL AL CAPITALISMO DE PLATAFORMAS .....	105
<b>MUNDO 4: NEOLIBERALISMO: LA CAPTURA DEL SUJETO .....</b>	<b>111</b>
MUNDO 4 - 1: EL MALESTAR CULTURAL 3.0.....	115
MUNDO 4 - 2: PRIORIZAR LO INDIVIDUAL, DEBILITAR LO COLECTIVO.....	119
MUNDO 4 - 3: EL NEOLIBERALISMO ¿FORMA DE GOBIERNO DE LA VIDA O ADMINISTRACIÓN DE LA MUERTE? .....	125

<b>MUNDO 5: EL STREAMING Y LOS E-SPORTS.....</b>	<b>131</b>
MUNDO 5 - 1: EL SURGIMIENTO DEL STREAMING DE VIDEOJUEGOS Y SU IMPACTO EN LA CULTURA DIGITAL Y EL TRABAJO .....	137
MUNDO 5 - 2: E-SPECTACULO: UN NUEVO MODELO DE ENTRETENIMIENTO DIGITAL .....	142
MUNDO 5 - 3: LA LLEGADA DE LOS E-SPORTS A MÉXICO: CONTEXTO CULTURAL Y EXPANSIÓN DEL FENÓMENO DIGITAL .....	148
MUNDO 5 - 4: EL PAPEL DEL CAPITALISMO DIGITAL EN LOS E-SPORTS Y EL STREAMING: UNA SUBJETIVIDAD A LA VENTA .....	152
<b>MUNDO 6: CONSTRUYENDO NIVELES, SISTEMATIZACIÓN METODOLÓGICA Y CONSTRUCCIÓN DEL DISPOSITIVO .....</b>	<b>156</b>
MUNDO 6 - 1: APROXIMACIONES AL CAMPO. EL CAMINO Y SUS DESPLAZAMIENTOS.....	180
MUNDO 6 - 2: LA LEYENDA DE LOS 5 SOLES (5 SUN) .....	185
MUNDO 6 - 3: LEAGUE OF LEGENDS: ¡VAMOS A LOLEAR! .....	188
MUNDO 6 - 4: LA GAMING HOUSE, UN HOGAR CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO .....	191
<b>MUNDO 7: VIDA, JUEGO Y TRABAJO. ENTRE LO ÍNTIMO Y LO PÚBLICO DE LAS GAMING HOUSES.....</b>	<b>197</b>
MUNDO 7 - 1: DE LAS LÓGICAS EMPRESARIALES Y EL RECONOCIMIENTO .....	209
MUNDO 7 - 2: COMPETIR = GANAR, GANAR, GANAR, AUN PERDIENDO HAY QUE GANAR.....	222
MUNDO 7 - 3: LA "TOXICIDAD" Y EL "FLAMEO" COMO ESTRATEGIAS PARA LA VIRALIZACIÓN Y EL RECONOCIMIENTO .....	240
MUNDO 7 - 4: UN SUJETO ALTAMENTE PRECARIO Y EXPLOTADO, PERO FANTÁSTICAMENTE RICO .....	256
MUNDO 7 - 5: ¿GAMEOVER PARA EL SUJETO NEOLIBERAL?.....	266
<b>MUNDO 8: THE FINAL BOSS, CONCLUSIONES Y REFLEXIONES .....</b>	<b>277</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>286</b>

## Tutorial

En la era digital, el ámbito laboral ha experimentado una transformación significativa, dando lugar a lo que parecen nuevas formas de trabajo que desafían y de cierta manera incomodan a las nociones tradicionales. Una de estas manifestaciones emergentes es la industria de los *e-Sports*, donde los *gamers*<sup>1</sup> profesionales dedican largas jornadas frente a la luz azul de las pantallas de computadoras y dispositivos móviles. Estos trabajadores digitales se sumergen en un entorno tanto analógico como virtual, donde su labor se entrelaza con la pasión y la competitividad. Ante esta realidad, surge la pregunta: ¿Estamos presenciando el surgimiento de nuevas formas de trabajo, o simplemente estamos replicando estructuras laborales tradicionales en un entorno digital? El título de esta investigación, "Bajo la luz del computador", hace referencia a esta realidad laboral digital que comparte características similares con los trabajos entendidos como tradicionales, en cuanto a las exigencias y afectaciones corporales y psíquicas que conlleva.

Estas largas jornadas frente a las pantallas, lejos de lo que parecen un espacio de libertad y comodidad, producen una forma particular de subjetividad, la del Sujeto *Gamer*. Remarcando, que esta investigación se enmarca en la industria de los llamados *e-Sports*, un fenómeno en auge que se encuentra profundamente influenciado por la lógica del capitalismo contemporáneo y el discurso neoliberal imperante. El capitalismo, no solo como modelo económico dominante en gran parte del mundo, ha moldeado las estructuras y dinámicas de esta industria, atravesando a los *gamers* profesionales a las presiones y demandas propias de un entorno competitivo y orientado al mercado.

Por otra parte, el discurso neoliberal, con su énfasis en la desregulación, la privatización y la competencia desmedida, ha permeado en la industria de los *e-Sports*, fomentando una cultura de individualismo, competencia, rendimiento y mercantilización de las habilidades y talentos de los jugadores. Los *gamers* se convierten así en sujetos económicos cuya subjetividad se ve producida por las exigencias del mercado y la búsqueda constante de éxito y reconocimiento.

---

<sup>1</sup> Un *gamer* es una persona que juega videojuegos de manera regular. Puede hacerlo por entretenimiento, competencia o incluso como profesión. Los *gamers* pueden jugar en distintas plataformas, como consolas, computadoras o dispositivos móviles, y participan en diversos géneros de juegos, desde acción y aventura hasta estrategia y deportes electrónicos (*e-Sports*).

Sería pertinente señalar en este trabajo está pensado a modo de un videojuego, donde se comienza por un tutorial(introducción), antes de introducirse a los mundos o niveles del juego (capítulos). Una vez dicho esto, hablemos de la subjetividad ya que es un concepto complejo y multifacético, central en la investigación, que abarca la construcción de experiencias y relaciones del sujeto en su contexto social y cultural determinado. En el marco de este trabajo de investigación, entenderemos la subjetividad como un proceso dinámico e histórico, influenciado por múltiples factores, incluidas las prácticas sociales, las relaciones interpersonales y las estructuras económicas. Lidia Fernández (2003) nos recuerda que:

La subjetividad no es un concepto que pueda ser definido independientemente del campo donde se presenta; es un proceso marcado por una singularidad histórica, irrepetible, que se pone en evidencia en las diversas prácticas y por consiguiente rige, también, la aproximación del investigador. La subjetividad o mejor, las diversas subjetividades, no se pueden oponer a lo objetivo. Están presentes en toda acción donde interviene lo humano y por ello, generan efectos, crean materialidades, participan creando significaciones que transforman la realidad. (p. 83)

Esta afirmación nos invita a considerar la subjetividad no como un fenómeno aislado, sino como algo que se entrelaza con las realidades sociales y económicas que afectan a los sujetos. Si pensamos en el ámbito que envuelve a los *gamers*, es fundamental considerar cómo estas experiencias están atravesadas por las dinámicas del capitalismo y el neoliberalismo. La producción de subjetividad, en este sentido, no debe confundirse con la noción de identidad, ya que, como subraya Fernández, se trata de un proceso que "no ofrece una continuidad absoluta." La subjetividad es un campo de tensión donde emergen aspectos irrationales e inconscientes, revelando enigmas, contradicciones e incompletud. Este enfoque permite reconocer que desde la visión de este trabajo la subjetividad se produce en un entorno en el que el deseo y la explotación se cruzan, configurando la experiencia del sujeto *gamer* en un espacio que desafía las nociones tradicionales de trabajo y producción.

Asimismo, Lilia Esther (2003) escribe sobre la subjetividad que: "La subjetividad no es algo preexistente, sino que se hace en el acto discursivo. en una narración de sí mismo. del otro y del mundo. de su pasado, presente y futuro en el aquí y ahora de la palabra; en las

narrativas de los otros" (p. 76) La subjetividad, como señala Lilia Esther, no es una entidad preexistente; se configura y se produce y moldea en el acto discursivo. En este sentido, la subjetividad deviene a través de una discursiva de uno mismo, del otro y del mundo, tejidos y entrelazados en pasado, presente y futuro en el instante de la palabra y en las historias. Resaltando que la subjetividad es un proceso dinámico y relacional, donde los sujetos no solo se definen a partir de sus experiencias individuales, sino que también se ven influenciados por lo social y cultural que les rodea.

Este trabajo analiza la producción de subjetividad en el ámbito *gamer*, donde las narrativas personales se entrelazan con significaciones tanto propias, como colectivas, moldeadas por el capitalismo y el neoliberalismo. Más que una simple identidad, la subjetividad *gamer* emerge en un entorno que exige rendimiento y excelencia, pero también impone discursos sobre éxito, competencia y valor social. Es ahí donde cada jugador articula su experiencia como un acto de afirmación frente a dinámicas que buscan homogenizar y despersonalizar sus vivencias.

Asimismo, para profundizar aún más en la comprensión de la subjetividad, fue esencial recurrir a las contribuciones de Freud y Lacan. Aunque Freud no definió claramente ni trabajó el concepto de subjetividad, su obra hace hincapié en el papel de la psique en la creación de la realidad, con el inconsciente y la fantasía en el centro de este proceso. En este sentido, Freud estableció la noción de aparato psíquico, en el que los componentes consciente, preconsciente e inconsciente desempeñan un papel importante en la formación del sujeto. Este paradigma aporta un nuevo enfoque a la comprensión de la persona humana, que está intrínsecamente influida por su mundo fantasmático y sus deseos reprimidos.

Lacan, por su parte, amplía este análisis presentando la tríada de lo Real, lo Simbólico y lo Imaginario, profundizando en la función del lenguaje en la construcción del sujeto. Su crítica a la formulación cartesiana "pienso, luego existo" desafía la noción de autonomía del Yo, sugiriendo que la subjetividad está marcada por una alienación inherente a la constitución del sujeto. A partir de esta perspectiva, Lacan nos recuerda que el "sujeto del inconsciente se manifiesta, que piensa, antes de entrar en la certeza," lo que implica que la subjetividad está imbuida de incertidumbre y conflicto.

La importancia de estos enfoques tiene que ver con su capacidad para analizar ciertas dinámicas complejas que moldean la experiencia del sujeto en contextos contemporáneos, como los *e-Sports*. La producción de subjetividad en este campo se caracteriza por un conjunto de expectativas y demandas que trascienden las habilidades técnicas, exigiendo al sujeto la gestión constante de identidades, roles y relaciones en un entorno altamente competitivo. Este fenómeno genera una negociación permanente de la experiencia laboral y la pertenencia, donde los sujetos reinterpretan las convenciones tradicionales y se adaptan a las transformaciones de un mercado en constante evolución.

Además, la subjetividad en el ámbito de los *gamers* no puede entenderse sin considerar la presión del sistema capitalista contemporáneo, que impone demandas de rendimiento constante y maximización de la eficiencia. Esta dinámica permea la experiencia de los sujetos, vinculándolos a un régimen de productividad y éxito que se articula con las relaciones de poder y explotación inherentes a la lógica neoliberal. La subjetividad analizada en este trabajo se configura, entonces, como un proceso en constante devenir, donde las vivencias de los sujetos se entrelazan con estructuras sociales y económicas hegemónicas. Al investigar su producción en *gamers* profesionales, buscamos comprender las complejas interacciones entre el sujeto y las estructuras de poder económico, revelando cómo estas dinámicas mercantilizadas moldean y producen la subjetividad de un *sujeto gamer* y sus experiencias en un contexto global regido por la competitividad y el mercado.

No hay que olvidar que trabajar con la subjetividad presenta significativas dificultades. La naturaleza multifacética y evasiva del concepto dificulta su definición precisa. Como señalan varios teóricos, la subjetividad está siempre sujeta a cambios y reinterpretaciones, lo que genera una falta de consenso sobre su significado y aplicación. Esta ambigüedad es especialmente evidente en contextos donde la subjetividad se entrelaza con múltiples disciplinas, como la psicología, el psicoanálisis, la sociología y la lingüística. La variedad de enfoques y teorías puede llevar a la confusión y a una reducción del entendimiento general, lo que subraya la necesidad de un enfoque cauteloso y crítico. Además, la subjetividad se resiste a ser organizada en programas de investigación estandarizados, lo que dificulta la formulación de metodologías aplicables.

Moviéndonos hacia otro lado, hay que señalar que la pandemia marcó un punto de inflexión en la aceleración de las formas de trabajo digital. Lo que antes era una tendencia

emergente, se convirtió en una necesidad apremiante debido a las restricciones impuestas por la crisis sanitaria. Esta situación trajo consigo una reconfiguración de los espacios laborales tradicionales y una amalgama entre los avances tecnológicos, la innovación, el uso de aplicaciones móviles y el internet. Es así como nace y deviene una figura: el trabajador digital. *Youtubers, streamers, gamers*, conductores de plataformas como *Uber o DiDi*, repartidores de comida y vendedores en mercados en línea como *Mercado Libre* o *Facebook Marketplace*, son solo algunos ejemplos de estas nuevas formas de trabajo que desafían los esquemas tradicionales.

Aunque algunas lógicas del empleo convencional han sido adaptadas a estas modalidades digitales, su inscripción en plataformas, aplicaciones e internet ha planteado nuevos desafíos en términos de regulación, prestaciones y definición del estatus laboral de estos trabajadores, quienes ya no son denominados como "empleados" en el sentido tradicional. Es precisamente esta ambigüedad y reconfiguración de las dinámicas laborales lo que hace pertinente una investigación en este ámbito. En el caso particular de esta investigación, el enfoque se centrará en los *gamers* profesionales, quienes presentan un elemento interesante: el juego. Este aspecto lúdico muchas veces asociado al ocio puede contribuir a ocultar o difuminar las dinámicas y estructuras laborales presentes en muchas de las formas de trabajo hoy en día, generando una percepción distinta de su actividad.

El juego, antes asociado con el ocio, se convierte en trabajo en los *e-Sports*. Los *gamers* profesionales transforman horas lúdicas en entrenamientos rigurosos dentro de una industria altamente competitiva. ¿Cómo es que les pagan por jugar? Esta dualidad entre juego y trabajo reconfigura las nociones de empleo, subjetividad y valor en el capitalismo digital. Es así que se pretende explorar las implicaciones sociales, económicas y psíquicas de esta industria, donde ser *gamer* se produce y se entiende como sujetos de negocio, rendimiento y productividad.

Esta investigación adopta un enfoque cualitativo para analizar los procesos de producción de subjetividad en *gamers* profesionales de videojuegos, situados en las dinámicas del capitalismo contemporáneo y el discurso neoliberal que estructuran la industria de los *e-Sports*. El objetivo principal es *elucidar y comprender las formas y procesos mediante los cuales se produce la subjetividad* en estos sujetos, en un contexto marcado por la mercantilización del ocio, la precarización laboral y la explotación del cuerpo. La pregunta

central que guía este trabajo es: *¿Cómo se produce la subjetividad en gamers profesionales dentro de la industria de los e-Sports*, dominada por la lógica del rendimiento y la competitividad inherente al capitalismo neoliberal? A lo largo de la investigación, se delinearon objetivos específicos que emergen de este marco: *explorar* cómo las exigencias de *productividad* y *éxito económico* se entrelazan con narrativas de autorrealización en los e-Sports; *analizar* el papel de la "*gaming house*" como dispositivo que borra las fronteras entre *trabajo* y *vida íntima*; *documentar* los efectos de la explotación en el *cuerpo* de los jugadores, trascendiendo su representación digital; y *examinar* cómo las plataformas de *streaming* funcionan como espacios de visibilización, control y monetización de la subjetividad de los *gamers*.

Es importante destacar la distinción entre los conceptos de capitalismo y neoliberalismo, ya que, si bien están relacionados al sistema económico y político, tienen diferencias en su enfoque y aplicación, así como en su énfasis. Mientras que el capitalismo tiende a enfocarse en la generación de riqueza, la acumulación y el crecimiento en la producción, lo que puede generar desigualdades de clase y sociales, el neoliberalismo se centra en la eficiencia económica y la maximización de la libertad individual, promoviendo la competencia bajo la premisa de que esta conduce a mejores resultados para la sociedad. Es preciso tener en cuenta que estos conceptos pueden variar dependiendo del autor, ya que no existe una forma única de capitalismo o neoliberalismo. Por lo tanto, será tarea de esta investigación indagar y tratar de construir estos conceptos de manera más clara.

La estructura del trabajo de investigación se organiza en "Mundos", inspirados en la división de los videojuegos en mundos y submundos. Este enfoque refleja la exploración de múltiples realidades: lo virtual, lo análogo, el universo *gamer* y su convergencia en un mismo "juego". El recorrido comienza con un tutorial introductorio que presenta conceptos clave como capitalismo, neoliberalismo, *streaming* y *gamer*. Luego, se desarrollan los capítulos teóricos, la metodología, el análisis del discurso y las conclusiones, cada uno nombrado como un "Mundo" que refleja las capas de la investigación.

Mundo 1 se centra en la relación entre los sujetos y los videojuegos, explorando cómo esta experiencia moldea la subjetividad y produce identidades *gamer*. Se analiza la "inmersión" o "atrapamiento" que los jugadores experimentan en los entornos virtuales, trascendiendo el mero entretenimiento. Surge la pregunta: ¿es esta virtualidad una ilusión o una

"hiperrealidad", como sugiere Baudrillard? Los videojuegos ofrecen un espacio de "como si", donde los jugadores despliegan fantasías y exploran facetas de su identidad restringidas en la vida cotidiana. Además, se examina cómo la tecnología y la cultura *gamer* transforman la percepción del tiempo, el espacio y el cuerpo, generando nuevas formas de experimentar la realidad y la corporalidad en entornos virtuales.

Mundo 2 aborda la evolución histórica de la división del trabajo desde una perspectiva marxista. Se parte de las ideas de Marx sobre la alienación y la fragmentación del trabajo en la industrialización, complementadas con los aportes de Braverman sobre la degradación del trabajo cualificado y el control capitalista. Se reflexiona sobre el capitalismo tardío y el impacto de la tecnología en el trabajo, cuestionando cómo estas dinámicas se manifiestan en formas digitales como los e-Sports. Se distingue entre el "*play*" (juego casual) y el "*game*" (profesionalización), explorando cómo la creatividad y lo cognitivo se capitalizan en la industria de los videojuegos. Este capítulo sienta las bases para entender la reconfiguración del trabajador *gamer* en un contexto de control y valorización del capital.

Mundo 3 analiza el capitalismo como una maquinaria de producción de subjetividad. Se exploran conceptos como la "servidumbre voluntaria" y la ilusión de singularidad promovida por el hiperconsumo. Se incorpora la economía libidinal, desde Freud hasta autores contemporáneos, para entender cómo el capitalismo coloniza deseos y afectos, moldeando subjetividades funcionales al rendimiento infinito. Se examina la alienación marxista en el capitalismo contemporáneo, donde el sujeto se reduce a una mercancía, gestionando su vida como una empresa. Además, se analiza el papel de las máquinas digitales como dispositivos de poder y producción de subjetividad, explorando conceptos como la "*aletheia algorítmica*" y el fetichismo del instante gobernado por la inteligencia artificial. El capítulo cierra con un contraste entre las perspectivas de Sadin (control algorítmico) y Srnicek (capitalismo de plataformas), evidenciando las tensiones entre vigilancia y explotación en la era digital.

Mundo 4 se enfoca en el neoliberalismo como productor de un malestar cultural 3.0. Se analiza su impacto histórico y cómo ha promovido una visión individualista, precarizando la vida y debilitando los lazos comunitarios. El sujeto neoliberal es concebido como un empresario de sí mismo, responsable de su éxito o fracaso en un mundo regido por la competencia.

Mundo 5 explora los *e-Sports* y el papel del *streaming* en su difusión. Se analiza la deportivización de los videojuegos y su llegada a México, destacando cómo el "ser gamer" se ha convertido en una profesión legítima dentro de esta industria.

Mundo 6 presenta la metodología y el trabajo de campo, centrándose en la empresa 5 SUN y el juego *League of Legends*. Se describe la *gaming house* como espacio clave para entender las dinámicas observadas.

Mundo 7 aplica el Análisis Crítico del Discurso para deconstruir la figura del *gamer* profesional. Se examinan los discursos de los participantes y protagonistas de esta investigación, revelando contradicciones y relaciones de poder. El objetivo es tratar de comprender cómo ha cambiado la imagen del *gamer* y tratar de entender que tipo de sujeto se está produciendo y si es distinto al imaginario tradicional.

Mundo 8 cierra con las conclusiones, respuestas a la pregunta de investigación y nuevas líneas de indagación. Se sintetizan los hallazgos y se discuten las implicaciones de los resultados, abriendo caminos para futuras investigaciones. Es de esta forma como intentaremos dar respuesta a cómo se produce la subjetividad en los *gamers* profesionales dentro de una industria moldeada por el capitalismo y el neoliberalismo. Los videojuegos no son solo entretenimiento; sino son el espacio y medio, una de las muchas formas de entender la realidad. A través de los "Mundos", exploramos estas transformaciones, cuestionando las lógicas capitalistas, abriendo nuevas preguntas sobre la subjetividad en la era digital.

Con este marco establecido, nos adentramos ahora en el Mundo 1, donde profundizaremos en la relación entre el sujeto y los videojuegos. Comencemos, entonces, este viaje hacia el corazón de lo virtual y su impacto en lo real.

*INSERT COIN TO CONTINUE...*

## Mundo 1: *Press Start* ¿Por qué elegir los videojuegos?

Hoy en día, los videojuegos pueden ser el centro de cualquier estudio o investigación social, proporcionando importantes perspectivas sobre cómo se produce la subjetividad en personas que no solo los juegan videojuegos como una forma de ocio, sino que también los practican de manera profesional. Esta inmersión en el mundo de los videojuegos plantea una serie de cuestiones que, si se investigan, podrían ayudarnos a tratar de comprender cómo afecta y atraviesa la producción de la subjetividad: ¿Qué son los videojuegos? ¿Debemos considerarlos solo como productos culturales? ¿Son meramente entretenimiento digital? ¿Cómo influyen y atraviesan la subjetividad de quienes los practican? Al reflexionar sobre estas cuestiones, podemos investigar si los videojuegos tienen una cualidad fundamental y qué papel desempeñan en la sociedad moderna, iniciando una búsqueda para comprender su potencial más allá del simple entretenimiento digital. Es crucial entender este contexto para examinar la conexión entre la producción de la subjetividad en los jugadores, o *gamers*<sup>2</sup>, y el consumo de videojuegos, particularmente en el ámbito competitivo y profesional de los deportes electrónicos.

Podría ser útil considerar si la participación en estos entornos digitales y virtuales no solo influye en la subjetividad de los jugadores, sino que también ayuda a crear comunidades, colectivos, las llamadas identidades, el yo, instituciones y otros aspectos de la vida de una persona completamente dedicada a los videojuegos. Esto ilustra cómo, en la era digital, los videojuegos tienen un gran impacto en la subjetividad lo cual sugiere que los videojuegos son más que simples productos culturales, de entretenimiento o pasatiempos de ocio. En cambio, encarnan un fenómeno que moldea y refleja a la persona y, con ello, la subjetividad de quienes los practican y los espectan. Por lo tanto, debemos ampliar el enfoque más allá de los videojuegos, evitando limitar el análisis a la relación directa entre su uso y la subjetividad. Es crucial entenderlos también como un medio a través del cual se establecen vínculos y modos de relación en la vida.

---

<sup>2</sup> Haré la distinción aquí de porque nombrarlos “*gamers*” y no “*players*” pues será importante más adelante, ya que un “*gamer*”, en palabras de los integrantes del equipo de 5 SUN, tiene una relación más estable con el videojuego. Si es fanático de alguna franquicia, o se dedica al videojuego conocerá muchísimos detalles de este. En cambio, un “*player*” por otra parte es un jugador más bien ocasional. Le gustan los videojuegos, pero no tiene un elevado nivel de fanatismo o conocimiento sobre estos.

Los videojuegos han evolucionado hasta convertirse en plataformas que, además de ser una forma de entretenimiento consumida mundialmente, transmiten discursos, formas de disciplina y contenidos ideológicos, políticos, económicos y culturales. Estos elementos fomentan y dan forma a ciertas relaciones, vínculos sociales y modos de interacción no solo entre jugadores, sino también con *coaches*, espectadores, propietarios de negocios y otros actores que parecieran estar por fuera de la comunidad de videojuegos. Al interactuar con estos entornos digitales y experimentar la variedad de emociones, pensamientos, actividades y dinámicas que los videojuegos provocan, los *gamers* moldean y producen su subjetividad. Esto implica que los videojuegos son más que simples objetos de entretenimiento o cultura material ya que operan como dispositivos complejos que articulan prácticas sociales, normas implícitas y procesos de identificación en el marco del capitalismo contemporáneo.

Para comprender cómo el capitalismo y el neoliberalismo han apropiado estas formas de juego y producido un tipo específico de subjetividad, resulta relevante investigar a fondo los mecanismos que llevan a los videojuegos a ámbitos como la competencia, el trabajo o los llamados deportes electrónicos (*e-Sports*). Como parte de un entramado más complejo que da lugar a una producción única de subjetividad, los videojuegos no solo moldean la subjetividad de los jugadores, sino que también mantienen y reproducen estas formas de subjetivación, influenciadas por organizaciones, empresas, entrenadores y otros elementos externos. Desde esta perspectiva, no existe una justificación epistemológica que pueda dar indicios de excluir a los videojuegos de una investigación en psicología social. Por lo tanto, con el fin de tratar de comprender y explicar los factores que configuran la subjetividad de los *gamers* profesionales (quienes inevitablemente están influenciados por las lógicas capitalistas y neoliberales propias de los trabajos vinculados a la cultura digital actual) La tarea es investigar y trazar de manera muy rápida la historia de los videojuegos, así como su función como herramientas, modos disciplinarios y expresiones de poder y discurso.

En un mundo en constante cambio, la historia humana ha sido construida a través de hitos y eventos significativos que han dado forma a los momentos y su posterior desarrollo. Sin embargo, la historia no se puede considerar simplemente como una sucesión de eventos en una línea temporal, sino como la organización y articulación que alguien hace de esos eventos como un todo coherente. Los sujetos solemos establecer hitos que marcan,

puntúan y subrayan nuestra historia como humanidad, los cambios tecnológicos que han tenido un impacto en la forma de vincularnos, crear lazos sociales entre sujetos, comunicarnos con los otros y percibirnos a nosotros mismos. Actualmente, vivimos en un momento coyuntural de la historia humana por diferentes razones, entre ellas la cantidad de tiempo que vivimos inmersos en la digitalidad, las plataformas, redes sociales, plataformas de *streaming*<sup>3</sup> y, por supuesto, los videojuegos. Estos últimos, como dispositivos y formas de disciplina, poder y discurso, influyen en la producción de subjetividad de los jóvenes, lo cual merece ser analizado y comprendido en profundidad. Sin embargo, cabe preguntarse si es solo el hecho de jugar videojuegos el único factor que influye en esta producción de subjetividad o si al mismo tiempo también intervienen estructuras y factores externos más complejos, lo cual será tarea de la investigación dar cuenta de esas dimensiones entrecruzadas.

Nuestra generación se encuentra ante una oportunidad poco común de cambio de paradigma en este momento histórico. Al igual que aquellos que supieron ver más allá de las limitaciones feudales en la Edad Media, podríamos ser considerados pensadores progresistas o avanzados si lo comparamos con aquel tiempo. Sin embargo, esta ventaja es efímera; la humanidad se encuentra al borde de un vacío inquietante, anhelando algo que ya no está y sin certeza de qué perspectivas puede traer el futuro. Como investigador social, no pretendo predecir el futuro ni aferrarme a la añoranza de un pasado. El trabajo se centra más en plantear preguntas, desmitificar ideas y revelar las estructuras y dinámicas de los videojuegos, especialmente en los ámbitos profesional y competitivo, conocidos hoy como deportes electrónicos o *e-Sports*<sup>4</sup>. Este enfoque busca promover una reflexión más profunda sobre los principios y significados que emergen en estos entornos, especialmente para quienes se adentran en el universo entero de los videojuegos.

Al examinar los videojuegos, podemos observar cómo se reflejan cambios significativos en el desarrollo de los medios, la expresión artística y el entretenimiento. El hipertexto en videojuegos redefine la narrativa de manera no lineal, mientras que plataformas de

---

<sup>3</sup> Una plataforma de *streaming* es un servicio digital el cual permite a las personas acceder y disfrutar de contenido multimedia, como películas, series de televisión, música y *podcasts*, algunos en vivo y otros por medio de grabación, a través de la transmisión continua de datos en internet.

<sup>4</sup> Los *e-Sports*, o deportes electrónicos, son competencias de videojuegos organizadas de manera profesional, en las cuales jugadores o equipos participan en torneos y ligas con la misma estructura y seriedad que los deportes tradicionales, a menudo transmitidos en vivo en *streaming* y seguidos por grandes audiencias a nivel global.

*streaming* desafían al cine comercial y la televisión en la distribución de contenido audiovisual. Además, el arte experimenta con nuevas formas de expresión, incorporando Inteligencias Artificiales (IA). Estos cambios, vinculados a la caída de referentes modernos, señalan la emergencia de la postmodernidad. En este panorama, si bien es esencial comprender la influencia de los videojuegos en la subjetividad, ya que actúan como mediadores culturales clave, reflejando y moldeando la identidad, esta influencia y la postmodernidad misma están marcadas por un contexto histórico propio de nuestra época, donde el capitalismo y el neoliberalismo juegan un papel importante. Los videojuegos son una herramienta de producción de subjetividad, pero tienen más elementos detrás que los utilizan como medio para difundir ciertas lógicas, ideologías e instituciones en el sujeto.

Partir hablando de medios tecnológicos digitales y virtuales como los videojuegos pudiera sonar arbitrario, y para ello valdría la pena decir que la diferencia entre lo digital y lo virtual puede ser sutil y, en ocasiones, se utilizan de manera intercambiable, pero hay matices que pueden ayudar a distinguir ambos conceptos. Lo digital se refiere a la representación o codificación de información en forma de dígitos, que son unidades binarias (0 y 1) en el contexto de la informática, y se relaciona con la tecnología que utiliza datos numéricos para almacenar, procesar y transmitir información. Ejemplos de lo digital incluyen imágenes digitales, música en formato MP3, documentos o videojuegos almacenados en formato electrónico.

Mientras que lo virtual se refiere a algo que no tiene existencia física real, pero que es creado, simulado o experimentado a través de medios tecnológicos. Lo virtual está asociado con la simulación de entornos o experiencias que imitan la realidad, pero que no existen en el sentido tangible, como pueden ser los mundos virtuales en videojuegos, la realidad virtual (RV) y las interacciones en línea que crean experiencias no físicas. En este sentido, Jean Baudrillard (1993) menciona que aquello a lo que llamamos virtualidad no es lo opuesto de lo real, sino una forma más profunda de irrealidad donde las representaciones y simulacros se desprenden por completo de cualquier base en la realidad tangible. Desde su perspectiva, lo virtual no es simplemente la simulación de lo real, sino una realidad en sí misma, una realidad que ha sido simulada y separada de sus orígenes. Baudrillard sugiere que vivimos en una era en la que las representaciones y simulacros han reemplazado la realidad, y lo virtual se convierte en una realidad autónoma y autorreferencial. Su análisis de lo virtual está profundamente arraigado en su crítica a la sociedad contemporánea,

donde las imágenes y representaciones han perdido su conexión con una realidad auténtica y se han convertido en simulacros que definen nuestra experiencia.

Podemos pensar desde la psicología social como utilizar la teoría cuántica y entender los cambios económicos, las políticas actuales y otros factores para observar cómo afectan a las personas habitar los mundos de lo digital y lo virtual al mismo tiempo. Pero es crucial reconocer al mismo tiempo los muchos beneficios de los medios digitales, especialmente los que complementan la tecnología emergente. Estos medios se convierten en un laboratorio integrado en el mundo cambiante, lo que los hace ideales para registrar y comprender este cambio. Al mismo tiempo el diseño de los videojuegos se ha vuelto cada vez más sofisticado, incorporando elementos psicológicos que fomentan la retención y la participación constante. Desde recompensas inmediatas hasta la creación de mundos virtuales envolventes, sin perder de vista que el capital influye en la estructura misma de los juegos para garantizar la permanencia del jugador en estos. Además, modelos de negocio como las micro transacciones y suscripciones mensuales generan ingresos adicionales al capitalizar la necesidad de los jugadores de mejorar sus experiencias virtuales, pero de esto ya hablaremos mucho más adelante.

Es en este escenario es en el que aparecen los videojuegos, interponiéndose en el ámbito de lo social. A diferencia del Internet y las comunicaciones inalámbricas, los videojuegos se anuncian como una de esas nuevas tecnologías. Estos procesos de nuevas tecnologías van más allá de simples indulgencias o placeres, que ahora podemos obtener de forma casi instantánea. Su influencia va mucho más allá de la mera diversión u ocio, inspirando la contemplación de la confluencia de subjetividad, tecnología y la propia cultura en la era digital. Asimismo, es esencial reconocer cómo el capital se entrelaza con estos elementos tanto en lo analógico como en los terrenos virtuales. La industria de los videojuegos, al igual que otras formas de entretenimiento digital, está inmersa en una lógica económica y comercial donde el capital juega un papel central. Las empresas desarrolladoras y distribuidoras buscan maximizar sus beneficios, y para lograrlo, utilizan estrategias para mantener a los jugadores comprometidos y, por ende, consumiendo.

Además de repercutir en el tiempo de ocio, el desarrollo tecnológico y la digitalización han transformado la forma en que la gente percibe los juegos y los deportes, modificando nuestra comprensión de estas prácticas y, en consecuencia, la sociedad y la cultura en que

vivimos. El análisis de los videojuegos y la cultura *gamer* tiene el potencial de revelar facetas importantes de la sociedad moderna, aunque no pretenda encapsular la complejidad total de la realidad social. Tradicionalmente, los juegos y las actividades de ocio han sido socialmente infravalorados, ignorados o incluso estigmatizados en ciertos ámbitos de las ciencias sociales. En este sentido, Elias y Dunning (1992) sostienen que, “en las sociedades industriales avanzadas, las actividades recreativas constituyen un reducto en el que, con la aprobación social, puede expresarse en público un moderado nivel de emoción” (p. 85), lo cual evidencia la existencia de espacios socialmente sancionados para la expresión controlada de emociones y subraya la importancia del ocio en la configuración de vínculos sociales y en la regulación emocional.

El ocio no debe entenderse como antítesis del trabajo, sino como una esfera que, en el capitalismo, ha sido cooptada para convertir el disfrute en mercancía. Lejos de ser actividades secundarias, el juego, el deporte y el ocio constituyen prácticas fundamentales para experimentar emociones intensas de manera regulada. En este marco, Elias y Dunning (1992) destacan que “las actividades miméticas [...] ofrecen la oportunidad de experimentar emociones fuertes en público sin perturbar el orden social” (p. 91), subrayando que estas prácticas permiten un “de-control controlado” de las restricciones emocionales, “reviviendo la frescura de las emociones que se resecan en la vida ordinaria” (p. 95). Sin embargo, en el capitalismo contemporáneo, dichas prácticas han sido absorbidas por estructuras económicas que las transforman en fuentes de lucro, desde la profesionalización de los e-Sports hasta las microtransacciones en videojuegos, mercantilizando incluso la experiencia íntima del placer. Tal transformación se refleja en la noción de “la emoción lúdica”, definida como “una excitación que buscamos voluntariamente. Para sentirla, muchas veces hemos de pagar. Y, a diferencia de la otra, ésta es siempre agradable” (p. 94), lo que ilustra cómo la comercialización del ocio redefine tanto las normas sociales como los modos de acceso y disfrute.

Además de poner en relieve las reacciones emocionales y las formas afectivas que sustentan el desarrollo de los sujetos y su estructura subjetiva, así como los elementos simbólicos en la vida social, el juego también revela cómo las agrupaciones gestionan conflictos y tensiones. Huizinga (1938) subraya que “el éxito logrado en el juego se puede transmitir, en alto grado, del individuo al grupo [...] Se ha ganado prestigio, honor” (p. 72), lo que evidencia cómo las dinámicas lúdicas operan como mecanismos de cohesión y

reconocimiento social. Estas prácticas, aunque aparentemente triviales, están cargadas de significados simbólicos que estructuran al sujeto. El juego, como sostiene Huizinga (2007) “es algo peculiar y el concepto “juego”, como tal, de un orden más alto que el de “no serio” (p. 66), pues trasciende lo utilitario para convertirse en un espacio donde se negocian valores, jerarquías y pertenencias. En este marco, la obra *Homo Ludens* se erige como un escrito clásico que aborda la intersección entre el juego y la cultura. Huizinga (2007) argumenta que “la cultura surge en forma de juego, que la cultura, al principio, se juega” (p. 67), sentando las bases para comprender su papel como dimensión cultural que moldea significados complejos en la experiencia subjetiva.

Sin embargo, las mutaciones en la conceptualización del juego desde rituales arcaicos hasta los videojuegos reflejan transformaciones sociales y tecnológicas. La voz de Milordo Z, obtenida en el trabajo de campo, ejemplifica esta evolución “Para mí, los videojuegos no solo son un juego, son un estilo de vida. Podría decir que los videojuegos son los que definen mi ser”. Esta afirmación resuena con la idea de Huizinga sobre la *vanagloria* como elemento esencial del juego: “Es muy esencial en todo juego que uno pueda vanagloriarse ante otros de que le haya salido bien” (p. 72). Para Milordo, los logros en los videojuegos no son meros pasatiempos, sino actos performativos que constituyen su ser, vinculando emociones como el orgullo y la competencia con la autodefinición.

La transición de los videojuegos, de fenómeno emergente a pilar de la cultura, subraya su relevancia en la producción de la subjetividad contemporánea. Como señala Huizinga (2007), el juego siempre ha sido un “campo de juego (latín campus) y wetten, apostar, es decir, la fijación simbólica de la cosa “que se juega”” (p. 70), un espacio donde lo simbólico y lo afectivo se entrelazan. Explorar la genealogía de los videojuegos permite entender cómo han logrado integrarse no solo en el entretenimiento, sino en la construcción misma del ser, transformando prácticas lúdicas en experiencias vitales que, como en el *potlach* descrito por Huizinga, combinan competición, prestigio y ritualidad en la era digital.

De la misma forma es crucial destacar que el sector de los videojuegos está fuertemente relacionado con el capital, debido a que, al experimentar un enorme crecimiento y expansión con la introducción de Internet y los juegos en línea, se volvieron un blanco interesante para ser introducidos en estas lógicas. Este vínculo entre videojuego y capital

es esencial para comprender la nueva dinámica que empezó a surgir en la industria del videojuego. Las empresas y desarrolladores de videojuegos, en su afán por obtener beneficios económicos, han impulsado la creación y comercialización de una amplia gama de juegos, buscando constantemente innovar y captar la atención de los consumidores, es así como no solo el juego evoluciona, sino que también las formas del capital van evolucionando con él, esta evolución la podemos constatar no sólo en los videojuegos, sino también en otros ámbitos digitales pero sobre todo en sus formas de competencia encausadas hacia el consumo y hacia el placer (quizá no solo hacia el placer sino también al goce en el sentido lacaniano). Además, estas nuevas formas de jugar un videojuego han influido en la producción de estructuras subjetivas en los jugadores y espectadores de estos, moldeando sus experiencias, emociones y preferencias. Es fundamental reconocer que la industria de los videojuegos ha sido moldeada por el capitalismo, el cual ha influido en su desarrollo y ha dejado un impacto profundo en quienes forman parte de la cultura *gamer*<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> La cultura “*gamer*”, según Daniel Muriel y Garry Crawford (2023, p. 18), se puede definir como o “la institucionalización de nuevas prácticas, experiencias y significados que inciden en nuestras sociedades, y que nos proporciona un importante prisma desde el que analizar cuestiones sociales de mayor calado en la sociedad contemporánea” (p. 2). Sería muy limitado, por tanto, ver a esta cultura como una actividad aislada centrada únicamente en jugar frente a una pantalla.

## Mundo 1 - 1: Breve Evolución de la Industria en Videojuegos

Tras un periodo de avances tecnológicos y creativos los videojuegos lograron abrirse paso en el mercado y llegar a millones de familias de todo el mundo. Debido a las limitaciones de la época, hubo tanto éxitos comerciales notables como fracasos en las primeras etapas. Pero en las décadas siguientes, la industria experimentó un cambio significativo en la creación y el diseño de juegos clásicos que ganaron gran popularidad en las videoconsolas. Además de las mejoras en la calidad, la industria experimentó un impresionante crecimiento cuantitativo, como demuestran el aumento de las ventas y el crecimiento exponencial del sector. Sin embargo, la expansión más notable de la industria se produjo a principios del siglo XXI. La combinación de varios elementos fue fundamental para esto, el Internet, las videoconsolas y los ordenadores, así como los continuos avances tecnológicos, establecieron un nuevo paradigma para el juego sincronizado en tiempo real a escala mundial. Como resultado de este cambio, los géneros de juego en línea se hicieron más variados, y las comunidades fuertemente relacionadas con ellos crecieron en número, pero vayamos un poco más despacio.

Los videojuegos son una industria compleja con una amplia producción y distribución, así como importantes gastos en recursos humanos, financieros y tecnológicos, aparecieron por primera vez en el panorama industrial de la sociedad contemporánea. A través de la venta de *hardware*, *software* y servicios asociados, esta industria no sólo crea puestos de trabajo, sino que también tiene su influencia en la economía mundial. En un mercado global altamente competitivo, los videojuegos han evolucionado de ser meros productos de entretenimiento a transformarse en un fenómeno cultural y social que redefine cómo las personas se relacionan con la tecnología. Desde la creación de juegos hasta el *hardware*, las competiciones de e-Sports, la retransmisión en directo y mucho más, la cadena de valor del sector es diversa y se ha consolidado como una profesión global e interconectada.

Pero ¿Por qué los videojuegos son tan atractivos y rentables? Para comprenderlo debemos tener en cuenta su utilidad, su valor económico y su continuo desarrollo y adaptación. A medida que la informática, la televisión y las tecnologías digitales se unieron para dar lugar a los videojuegos, éstos se convirtieron gradualmente en un éxito comercial y se establecieron como un componente clave de las industrias culturales, así como en un negocio independiente. Además, a medida que este medio se ha ido desarrollando, la

investigación, la escritura y los estudios sobre videojuegos han adquirido mayor importancia en el mundo académico y en otros sectores, consolidando su *status* como objeto cultural que capta la atención.

La historia de los videojuegos comienza cuando se utilizó un ordenador analógico rudimentario y se acoplo a un osciloscopio para crear un juego, es ahí cuando podemos decir que se originó el primer videojuego. Este avance tecnológico y revolucionario al poco tiempo se convertiría en un éxito comercial que obtuvo la aceptación generalizada del público. A raíz del éxito de estos primeros videojuegos, es que salieron a la venta las primeras consolas de videojuegos domésticas, lo que provocó un importante crecimiento del mercado. La aparición de estos primeros juegos, que con los años se convertirían en clásicos y los avances tecnológicos dieron un gran impulso a la industria del videojuego y contribuyeron a su revitalización. Además de convertirse en iconos culturales y sociales, estos juegos fueron cruciales para el crecimiento del juego doméstico en aquella época y en la actual también.

La historia de los videojuegos se remonta a los años 50 y 60, cuando se crearon los primeros juegos utilizando ordenadores analógicos rudimentarios acoplados a osciloscopios. Estos avances tecnológicos, aunque simples, sentaron las bases para lo que se convertiría en un fenómeno cultural y comercial global. Con el tiempo, los videojuegos pasaron de ser experimentos científicos a productos de entretenimiento masivo, dando lugar a las primeras consolas domésticas en la década de 1970. Este crecimiento inicial fue impulsado por títulos que se convertirían en clásicos, consolidando a los videojuegos como iconos culturales y sociales.

Sin embargo, a principios de la década de 1980, la industria enfrentó una crisis. Según Kent (2001), la sobreabundancia de juegos y la creciente competencia saturaron el mercado, amenazando su estabilidad financiera. En este contexto, *Nintendo* emergió como un actor clave al introducir su consola NES (*Nintendo Entertainment System*) en el mercado norteamericano. La estrategia de *Nintendo* se basó en cuatro pilares: 1) mantener precios accesibles para las consolas, 2) controlar estrictamente la producción y distribución de cartuchos para crear una escasez gestionada, 3) implementar políticas de licenciamiento que aseguraran la calidad de los juegos, y 4) lanzar campañas publicitarias masivas que construyeran una conexión emocional con los consumidores a través de personajes

icónicos como Mario (Levis, 2013). Esta estrategia permitió a Nintendo dominar entre el 85% y 90% del mercado en Estados Unidos y Japón durante la década de 1980, sentando las bases regulatorias y comerciales para la industria moderna.

La década de 1990 marcó un punto de inflexión con la llegada de nuevos competidores y avances tecnológicos. Consolas más potentes, gráficos mejorados y el auge de los juegos para PC redefinieron el panorama. Además, los primeros pasos de Internet comenzaron a transformar los videojuegos en espacios de interacción social y construcción cultural (Levis, 2014). Este periodo, como analiza Levis (2013), fue testigo de “la gestación de comunidades virtuales y dinámicas de interacción social que transformaron los videojuegos en espacios de construcción cultural” (p. 12). Los estudios académicos comenzaron a abordarlos no solo como entretenimiento, sino como artefactos culturales capaces de influir en percepciones colectivas y estructurar identidades, aunque sus implicaciones ideológicas a menudo permanecieron subestimadas.

Hoy en día no es lo mismo jugar en casa a un videojuego para un solo jugador que jugar juegos masivos que exigen la inversión de interminables horas de juego. Los juegos anteriormente solían tener niveles, pero en la actualidad el modo de juego que predomina es el de mundo abierto, el progreso se mide en horas de juego y no en niveles fijos. Dado que el tiempo y el espacio se funden a lo largo de las horas pasadas en estos entornos virtuales, esta alteración altera la forma en que los jugadores afrontan los juegos. Algunos juegos, por ejemplo, son elaboradas producciones que tienen lugar en vastos entornos abiertos. Los jugadores pueden participar en un sinfín de actividades en las extensas e intrincadas áreas de estos juegos, muchas de las cuales no tienen nada que ver con la trama principal. Estos juegos ofrecen una media de 30 a 50 horas de juego en lugar de niveles. Los mundos virtuales han entrado en un nuevo periodo de crecimiento, complejidad y diversificación que va mucho más allá del simple acto de jugar, todo ello gracias a la continua innovación tecnológica y creativa.

En los años 2000, empresas como *Microsoft*, *Nintendo* y *Sony* crearon una nueva generación de potentes plataformas de juego. Estas plataformas contribuyeron al auge de las producciones cinematográficas y de videojuegos de alto presupuesto. Grandes desarrolladores como *Epic Games*, *Riot Games* y *Blizzard Entertainment* experimentaron una aceleración sin precedentes gracias a la convergencia tecnológica. Innovaciones en

*software* y *hardware* permitieron la creación de juegos con narrativas inmersivas, mundos abiertos y gráficos hiperrealistas. Además, el auge de los juegos multijugador en línea, como *League of Legends* (2009) de *Riot Games*, marcó un cambio de paradigma. Estos juegos priorizaron la cooperación y la competencia entre jugadores, fomentando la creación de comunidades duraderas y dinámicas sociales complejas. Levis (2013) destaca que esta evolución no solo transformó la forma en que se juega, sino también cómo se habita y se significa lo digital en la vida cotidiana, una “aceleración sin precedentes en la convergencia tecnológica, materializada en la omnipresencia de pantallas y redes telemáticas” (p. 12) y al mismo tiempo destaca que esta evolución “no se limitó a lo técnico, sino que redefinió cómo habitamos y significamos lo digital en nuestras vidas” (p. 12), subrayando su impacto transversal en la cultura contemporánea.

Ya no se trata de completar una historia con principio y fin, sino de sumergirse en un universo, en un mundo jugable infinito vertebrado en torno a efímeras partidas de entre 10 y 30 minutos que acaban enganchando al usuario durante horas interminables, personajes ilimitados que salen cada mes, accesorios e *ítems* que constantemente cambian con cada temporada, lo cual vuelve al juego una experiencia interminable quasi infinita. En este contexto, las estrategias de las compañías han trascendido la mera venta del juego como producto, para apostar por modelos de negocio que fomentan un consumo recurrente y la adquisición de complementos por parte de una audiencia cautiva, enganchada por el factor adictivo y social de estas experiencias *online*. El negocio ya no es vender un videojuego, contar una historia, sino retener el máximo tiempo posible a los jugadores en un espacio de monetización constante.

## Mundo 1 - 2: La Era de la Red y los Videojuegos Masivos en Línea

La introducción de Internet cambió drásticamente la industria de los videojuegos. Los jugadores ya no estaban limitados a dominar secuencias y algoritmos preestablecidos o a lidiar con la inteligencia artificial. Por primera vez, un gran número de jugadores podía interactuar, comunicarse y jugar en tiempo real desde cualquier parte del mundo gracias a la integración de internet en ordenadores y sistemas de juego, aunque antes ya existían juegos cooperativos en los que varios jugadores podían unirse en el mismo lugar físico como las llamadas maquinitas en México (arcades). Los jugadores de juegos en línea se someten invariablemente a procesos de socialización y vinculación, que se hacen más intrincados por la dinámica globalizadora que introduce esta tecnología. Los jugadores pueden participar desde cualquier parte del mundo gracias a la interacción global en tiempo real, que fomenta la conversaciones y vínculos entre personas de diversas culturas y geografías.

Este intercambio multicultural que se produce en estos espacios contribuye a una ampliación de perspectivas y a la comprensión de diversas experiencias que ofrecen entornos tanto cooperativos como competitivos. En ocasiones también se forman comunidades virtuales donde los jugadores comparten intereses comunes. Estas comunidades pueden trascender el juego mismo, en su mayoría son llevadas a la creación de grupos, foros y redes sociales dedicados a discutir sobre estrategias, historias de juegos y otros temas relacionados donde los *gamers* a menudo crean identidades *online* o avatares que representan su presencia en el mundo virtual.

Juegos como *League of Legends* en donde es prácticamente imposible ganar sin la cooperación de todo el equipo, jugar a este tipo de juegos es una actividad social y de grupo. Por lo tanto, en lugar de ser una característica secundaria, el componente social de los juegos en línea es esencial para el desarrollo de prácticas y grupos variados que están arraigados en la cultura global del juego. Dado que la cooperación y la interacción de los jugadores no son sólo formas de lograr objetivos en el juego, sino también componentes importantes que mejoran y definen la experiencia global del videojuego, el componente social de los juegos en línea no es sólo un añadido opcional; es un componente necesario e indispensable de la experiencia de juego. Para Raccoon esto significa que:

...los juegos actuales a diferencia de los de antes son altamente competitivos y requieren un alto grado de colaboración, trabajo de equipo entre nosotros para alcanzar el éxito y ganar una partida. Antes podías jugar tu solo y acabar un juego, ahora la victoria en una partida a menudo depende de la coordinación, la comunicación, el equipo y define mucho de cómo va a ser nuestra relación el resto del día, el buen desempeño es efectivo en el día a día del equipo. La falta de comunicación y trabajo conjunto puede llevarnos al fracaso.

Estas formas de multijugador tienen una relación con el capital y las lógicas de consumo, los videojuegos en línea han contribuido a la expansión y consolidación de la industria del entretenimiento digital. La oportunidad de jugar desde tu hogar con jugadores de todo el mundo ha aumentado la demanda y el consumo de videojuegos, lo que a su vez ha impulsado el crecimiento de compañías desarrolladoras y distribuidoras de juegos, pero no cualquier juego pues en su mayoría estos videojuegos desarrollados están inscritos en una misma lógica, la de competir y ser jugados en línea. Además, los videojuegos en línea a menudo utilizan modelos de negocio basados en microtransacciones, donde los jugadores pueden comprar elementos virtuales o mejoras dentro del juego, lo que genera ingresos significativos para las empresas. Estos modelos de negocio están diseñados para fomentar el consumo continuo y generar una dependencia económica de los jugadores, lo que refleja las lógicas de consumo propias del sistema capitalista.

Podríamos decir entonces de los videojuegos que estos van más allá de verlos como un simple acto de juego aislado o como un fenómeno puramente económico. Estos juegos configuran espacios donde se forma una subjetividad propia del capitalismo, espacios donde se establecen amistades, surgen conflictos y se desarrollan diversas prácticas, donde aparecen ideologías, y también una dimensión política entre otros elementos. Por lo tanto, el estudio de los videojuegos nos brinda la posibilidad de intentar comprender esos distintos aspectos de la vida social en la contemporaneidad, su relación y atravesamiento que tiene con el trabajo, la educación, la agencia, la sociedad, lo económico, político y el sujeto.

Históricamente, los videojuegos han sido considerados dispositivos de entretenimiento principalmente para niños y, en el mejor de los casos, para adolescentes. Sin embargo, la creciente participación de personas de diversos orígenes y edades en el mundo de los videojuegos ha transformado esta percepción. En tiempos recientes, la industria ha

experimentado un notable crecimiento, especialmente en juegos de dispositivos móviles y computadoras<sup>6</sup>.

La modalidad de juego en línea ha sido un catalizador clave para el crecimiento exponencial de la industria de los videojuegos. Este formato no solo ha redefinido la experiencia del jugador, sino que también ha dado lugar a modelos de negocio disruptivos como el “*free2play*” y el emergente “*fast2play*”. Los juegos “*free2play*” permiten el acceso inicial sin coste, generando ingresos a través de microtransacciones y compras dentro del juego. Un ejemplo emblemático es *League of Legends*, cuyo diseño invita al jugador a realizar pequeños pagos para desbloquear ventajas cosméticas o funcionales. Este modelo ha suscitado debates sobre los llamados sistemas “*pay2win*”, donde aquellos que más dinero invierten adquieren una ventaja significativa, ya sea estética o en términos de jugabilidad. Por otro lado, existe el modelo llamado *fast2play* que se basa en ofrecer accesos rápidos y ventajas temporales a cambio de pagos adicionales, atendiendo a las demandas de jugadores que buscan optimizar su tiempo o avanzar más rápidamente. Este enfoque prioriza la inmediatez y refuerza la idea de que el tiempo es un recurso valioso, capitalizando la impaciencia del usuario. Ambos modelos, *free2play* y *fast2play*, no solo transforman la economía del videojuego, sino que también impactan directamente en las dinámicas de juego, fomentando un ecosistema donde el consumo y la progresión están intrínsecamente ligados al poder adquisitivo del jugador.

*League of Legends* monetiza mediante microtransacciones por ventajas estéticas y funcionales, construyendo un ecosistema autónomo que atrapa a los jugadores en dinámicas competitivas. Como MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*<sup>7</sup>), su complejidad radica en reglas, roles (como *top laner*, *mid laner*, *jungla*<sup>8</sup>, *support*), y un lenguaje híbrido

---

<sup>6</sup>Juegos como *Candy Crush Saga*, *Call of Duty: Mobile*, *Fornite*, *WarCraft* y *League of Legends* (el enfoque central de esta investigación) entre otros han ganado popularidad masiva debido a su dinámica de juego en línea.

<sup>7</sup> Un Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) es un género de videojuego en línea en el que dos equipos de jugadores compiten en tiempo real dentro de una arena designada, con el objetivo de destruir la base del equipo contrario. Cada jugador controla a un personaje único con habilidades específicas, que utiliza en coordinación con sus compañeros de equipo para alcanzar objetivos estratégicos. Los MOBA suelen caracterizarse por una jugabilidad compleja que implica táctica, trabajo en equipo y combate en tiempo real, y en la que los jugadores suelen progresar en habilidad y poder a lo largo de la partida. Algunos ejemplos populares de MOBA son títulos como *League of Legends* y *Dota 2*.

<sup>8</sup> Términos como *jungla* (por *jungle*), *feedear* (de *to feed*, "alimentar" al rival) o *flamear* (de *flame*, insultar) reflejan cómo la comunidad hispanohablante verbaliza y localiza conceptos anglosajones,

anglo-español (*gankear, flamear, feedear*), que exigen adaptación a rituales casi coreográficos: patrones de movimiento, compra de objetos, y gestión de *bushes* (arbustos estratégicos). Paralelamente, genera un sistema de estatus basado en rangos (hierro, bronce, plata, oro, diamante, maestro...) y *skins*, que operan como capital simbólico para posicionarse en la comunidad. Así, el juego no solo entretiene, sino que produce subjetividad mediante disciplinas jerárquicas y lógicas de rendimiento.

Estos modelos de negocio dentro de los videojuegos actuales tienen como efecto inducir una sensación de progresión interminable, donde siempre hay nuevos objetivos, *rankings* y metas que perseguir. Se genera así una potente adicción, una compulsión por alcanzar nuevos hitos que solo se pueden desbloquear compitiendo sin descanso o realizando nuevos desembolsos en la *in game store*. Pero más allá de la dimensión puramente adictiva y de monetización, podríamos interpretar estas experiencias *online* como auténticas "redes" que acaban atrapando y moldeando al sujeto *gamer*. No son solo entornos digitales, sino sistemas análogos a una red de pesca que va apresando a los usuarios y configurando sus comportamientos, lo que entienden por su identidad, relaciones en torno al juego y por supuesto la propia subjetividad. Una vez inmerso en estos ecosistemas, el sujeto aprende las reglas, rituales y conductas para escalar posiciones. Se genera una cultura propia con sus jerarquías, roles, estatus y capitales simbólicos muy codificados. El juego acaba ejerciendo una influencia configuradora sobre la subjetividad al completo de quienes quedan en su red, moldeando su forma de socializar, competir e invertir tiempo y recursos.

El juego en línea atrapa en sus redes no solo impulsado las ganancias en la industria del videojuego, sino que también ha consolidado su posición como un fenómeno cultural y social de gran calado. Más allá del indudable impacto económico, los videojuegos multijugador *online* han propiciado el surgimiento de auténticas comunidades virtuales globales, estableciendo nuevas formas de interacción, comunicación y socialización entre jugadores de todas las geografías del planeta. Estos espacios interconectados actúan como puntos de encuentro donde sujetos de distintos orígenes, razas, credos e ideologías confluyen y forjan instituciones en torno a los juegos. Se genera un sentido de pertenencia y hermandad transnacional gracias a la inmediatez y cercanía que brindan estas plataformas de ocio compartido. Pero más allá de la vertiente lúdica, estos ecosistemas

---

creando un código propio. Este fenómeno lingüístico no solo facilita la apropiación cultural del juego, sino que naturaliza su lógica competitiva y mercantil.

*online* también han revelado su importancia como caja de resonancia para discursos, conversaciones y debates en torno a cuestiones sociales, políticas y culturales de gran relevancia. No es extraño toparse con comentarios como "sáquenme de Latinoamérica" o "seguramente en primer mundo están mejor" un buen ejemplo de ella lo menciona *Seneea*, jugadora de 5 SUN miembro del equipo femenil menciona:

En el primer mundo se da más el apoyo a los videojuegos que en Latinoamérica, ya que en primer mundo las empresas grandes o personas con mucho dinero suelen invertir en nuevos talentos, acá no(Latinoamérica), entonces eso se da, que muchos jugadores tienen la ilusión de querer ganar dinero haciendo lo que más les gusta, que es jugar videojuegos pero cuando les da el choque de la realidad ya se bajonean, porque nosotros acá en tercer mundo somos pobres, es muy triste porque he pasado por varios equipos y también me he enterado que ningún equipo le ofrece salarios dignos a sus jugadoras, apenas y se dan salarios, simplemente es algo que ocasiona pues mucha tristeza. La mayoría de jugadores sacrificamos nuestro tiempo, recursos y nuestros sueños para alcanzar nuestras metas, yo culpo a vivir en el tercer mundo o en Latinoamérica, acá no se da mucho el apoyo a eso de los e-Sports a menos como un trabajo, siempre es visto por todos como un *hobby* o algo que te hace perder el tiempo, la mayor parte de las empresas no puedes contar con ellas, porque básicamente te das cuenta que en tercer mundo no tenemos dinero, por eso se da este choque de realidad contra alguien que se dedica a todo esto.

Este entre otro tipo de discursos que su pudieron constatar en la convivencia con los *gamers*, dan a notar la penetración de narrativas geopolíticas, o críticas hacia las situaciones políticas, que está todo el tiempo, situaciones de países como Argentina o Venezuela emergen a cada momento en el calor de las discusiones de las partidas. Se reproducen así en estos espacios virtuales toda la complejidad de tensiones, burlas, estereotipos y diálogos en torno a temas candentes como la inmigración, las desigualdades económicas, las crisis políticas o los choques culturales. Una autenticidad y espontaneidad mayores que en los medios tradicionales.

Así, en lugar de considerar los videojuegos como juguetes, productos o artefactos subculturales, podemos observar que los juegos multijugador en línea (en particular los juegos en línea a gran escala como *League of Legends*) se han convertido en sistemas que apoyan, fomentan y refuerzan ciertos discursos, ideologías que en una amplia gama de la sociedad contemporánea atraviesan la subjetividad. En los juegos en línea masivos como

*League of Legends*, miles de personas de todo el mundo se encuentran, interactúan y juegan juntas formando auténticas comunidades transfronterizas. Dependiendo del juego y el servidor, los jugadores provienen de diversos países de regiones específicas.

Por ejemplo, el servidor *LAN* (Latinoamérica Norte) donde juega el equipo estudiado de 5 *SUN* incluye países de Norteamérica, Centroamérica y el Caribe. Jugar a estos juegos en línea expone invariablemente a los jugadores a personas de diferentes edades, géneros, naciones, gustos y culturas. Constituyendo así una compleja red de aspectos socioculturales, que implica tensiones, conversaciones, encuentros, desencuentros y narrativas que ocurren tanto dentro como fuera del propio juego y activan muchas formas de significado social. Vemos el crecimiento de lo que podríamos definir como subculturas dentro de esta propia cultura *gamer* en torno al medio, desde convenciones y torneos presenciales hasta el consumo y producción de material por parte de *influencers* como *YouTubers* y *streamers*.

Los videojuegos online trascienden su función lúdica para constituirse como ecosistemas digitales donde se tejen redes de interacción global. Como señala Ferraris (2008), estos espacios no son meros entornos de entretenimiento, sino “plataformas de agregación social que forjan identidades colectivas a partir de prácticas, significados y valoraciones compartidas en torno a lo lúdico” (p. 89). Esta perspectiva resalta cómo los jugadores, al participar en mundos virtuales, negocian normas, roles y códigos culturales específicos, creando comunidades transnacionales sostenidas por afinidades simbólicas. Ferraris enfatiza que, en estos contextos, “la experiencia compartida del juego opera como un lenguaje común que estructura pertenencias y redefine los límites entre lo individual y lo colectivo” (p. 89), evidenciando su potencial para modelar nuevas formas de sociabilidad en la era digital. Es preciso entender que estas interacciones de las que hablamos no se limitan al ámbito digital, aunque estas comunidades surgen primero en torno a intereses comunes de firma digital, como un determinado juego, género, servidor o comportamientos

especializados como el *cosplay*<sup>9</sup> o el *modding*<sup>10</sup>, convirtiéndose en una extensión del espacio digital en el espacio análogo.

Un ejemplo claro de esta extensión son los masivos torneos de *e-Sports* que llenan estadios con miles de aficionados presenciales o las multitudinarias convenciones que reúnen a jugadores de todo el mundo, donde costumbres como el *cosplay* generan sus propias dinámicas y escenarios. Además, estas comunidades permiten construir vínculos significativos y duraderos que traspasan fronteras. Tal como explica Nerrathiel, un jugador habitual, "los videojuegos te facilitan conocer a alguien sin importar las distancias. Por ejemplo, así conocí a Darks y Valery, que son de Monterrey, y ahora somos grandes amigos; incluso ya nos hemos visto en la vida real. También están Cygnus y Seneea, que son de Colombia y Guatemala, y con quienes he formado una conexión especial". En definitiva, los juegos en red actúan como poderosos vectores de creación de comunidades y colectividades transnacionales, fusionando lo físico y lo virtual en una experiencia híbrida que redefine las formas de relación y pertenencia.

La dinámica de los videojuegos multijugador en línea se basa en un proceso de socialización que integra tanto experiencias individuales como colectivas. Como señala T.L. Taylor (2009, p. 30), "La sociabilidad del espacio no se trata simplemente de que los jugadores hablen entre sí, sino de una red de redes y relaciones, a veces entrelazadas en la vida *online* y *offline*, en el juego y fuera de él, que se desarrollan y desintegran con el tiempo". Este proceso de socialización se da en el *League of Legends*. En *League of Legends*, los jugadores se unen para formar equipos y se enfrentan en partidas estratégicas en equipos de 5 vs 5. Cada jugador selecciona un campeón con habilidades únicas, diferentes e historias completamente distintas y juega un papel crucial para el modo de juego que es una batalla. La comunicación constante, la coordinación de estrategias y la toma de decisiones en equipo son fundamentales para lograr la victoria en la partida. En estos procesos de interacción, como destaca Taylor (2006, p. 28), "las personas crean identidades para sí mismas, tienen una variedad de redes sociales, asumen roles y

---

<sup>9</sup> El Cosplay es una práctica en la que los participantes crean y visten disfraces para representar a personajes de videojuegos, anime, películas u otros medios de entretenimiento, buscando precisión en detalles y caracterización.

<sup>10</sup> Actividad en la que los jugadores alteran o personalizan un videojuego mediante la creación o modificación de contenido, como niveles, personajes o mecánicas, para cambiar o mejorar la experiencia de juego original.

obligaciones, construyen historias y comunidades". Inevitablemente, la dedicación, la cooperación y la comunicación que con frecuencia se exigen o promueven entre los jugadores crean vínculos y experiencias grupales.

## Mundo 1 - 3: El Atrapamiento del Sujeto en la Red

El videojuego, al recrear una realidad virtual e inmersiva mediante tecnología informática, se erige en un escenario cautivador en el que el jugador se sumerge, atrapado por una experiencia que recuerda al acto de soñar. Así como el soñador se adentra en un universo onírico, el jugador cruza la delgada línea que separa lo real de lo virtual, una barrera que se vuelve tan tenue y maleable como un cristal que se funde en niebla. Esta sensación se plasma en la narrativa de Lewis Carroll (2004):

¡Estoy segura de que ha de tener la mar de cosas bellas! Juguemos a que existe alguna manera de atravesar el espejo: juguemos a que el cristal se hace blando como si fuera una gasa de forma que pudiéramos pasar a través. ¿Pero cómo? ¡¡Si parece que está empañando ahora mismo y convirtiéndose en una especie de niebla!! ¡Apuesto a que ahora me sería muy fácil pasar a través! Y ahí, en efecto, el cristal del espejo se estaba disolviendo, deshaciéndose. Un instante más y Alicia había pasado a través del cristal." (p.13)

Al igual que Alicia, el jugador se adentra en un espacio intermedio donde las fronteras se desvanecen, transformando su percepción y subjetividad en un entorno etéreo y en constante cambio. Esta atracción se intensifica con la evolución de los e-Sports, que actúan como un sueño aún más cautivador. La naturaleza competitiva de los deportes electrónicos, con ligas profesionales, equipos organizados y narrativas épicas, aprisiona al sujeto en una vorágine de estímulos que redefinen sus deseos y su entendimiento de lo lúdico. Los e-Sports no solo capturan al jugador, sino que constituyen un fenómeno social capaz de conectar comunidades globales mediante torneos multitudinarios, transmisiones en vivo y contenido transmedia. Estas dinámicas trascienden el ámbito digital para materializarse en eventos presenciales, reforzando los lazos entre participantes y audiencias. Lacan (2001) describe este fenómeno como una disolución del yo en la imagen espectral, donde el sujeto se identifica con una proyección idealizada de sí mismo: "La imagen del cuerpo ofrece al sujeto la primera forma que le permite ubicar lo que es y lo que no es del yo" (p. 128). En el videojuego, esta imagen se materializa en el avatar, que actúa como un espejo virtual donde el jugador proyecta sus deseos y fantasías, disolviendo los límites entre el yo real y el yo virtual.

La aparición de plataformas como *Twitch* y *YouTube* ha sido fundamental para consolidar y expandir estas comunidades globales. Dichos espacios no solo actúan como puntos de encuentro masivos, sino que también facilitan las interacciones entre jugadores, espectadores y creadores de contenido. Cada canal de *Twitch* se transforma en un nodo de una vasta red virtual, en la que millones de usuarios interactúan a través de comentarios, debates, aportaciones económicas y colaboraciones creativas. Estas interacciones fortalecen los vínculos digitales y generan un sentido de pertenencia que se extiende al mundo físico, reafirmando la dimensión cultural, social y económica de los videojuegos en red.

Los e-Sports han llevado esta inmersión a niveles sin precedentes, estructurando una industria profesionalizada que abarca jugadores, entrenadores, psicólogos, analistas y patrocinadores. Títulos como *League of Legends* se destacan como epicentros donde convergen la adicción, la competitividad y la sociabilidad. Las *gaming houses*, en tanto, se erigen como espacios físicos dedicados al entrenamiento de equipos profesionales, reflejando la creciente profesionalización y disciplina en el ámbito *gamer*. En este entramado, los videojuegos multijugador-masivos actúan como la "red" que atrapa al sujeto a través de un diseño inmersivo y competitivo. Alrededor de esta red se articulan plataformas como *Twitch* y *YouTube*, que ofrecen los espacios necesarios para sostener y reproducir dinámicas comunitarias globales. Finalmente, en el nivel más amplio, los e-Sports institucionalizan el fenómeno, dotándolo de un carácter épico y comercial capaz de moldear subjetividades y transformar la experiencia lúdica en una vivencia integral, tan efímera y envolvente como la niebla que disuelve las fronteras entre mundos.

Como menciona Seneea: "Jugar *LoL* (*League of Legends*) (*League of Legends*) es un vicio, por más que me estreso a veces hasta me emputo de que no lo puedo dejar". En la misma línea, Kaioh Yami comenta: "Cuando conoces el lore (la historia de los personajes) y vas leyendo más, aprendes a jugar con el personaje te va siendo más difícil dejarlo". Sin embargo, cabe aclarar que, si bien hablamos de "mundos" virtuales y físicos, no son realidades completamente ajenas la una de la otra. Siguiendo la alegoría del espejo de Carroll, podríamos decir que ambas realidades se reflejan, existen y se extienden mutuamente. La virtualidad no es un reino aparte, sino un reflejo espectral de nuestra propia realidad que, paradójicamente, en ciertos momentos puede percibirse como "más real" que el mundo tangible.

Aquí es relevante introducir las definiciones lacanianas de lo Real para analizar esta relación entre virtualidad y realidad. Lacan describe lo Real como aquello que retorna siempre al mismo lugar, como lo imposible en términos lógicos y como lo que se manifiesta en el síntoma. La primera definición subraya que lo Real no pertenece a la realidad cotidiana, sino que es expulsivo: retorna allí donde el sujeto no puede percibirlo directamente, pero donde, sin embargo, le concierne profundamente. En el contexto del videojuego, esta dimensión de lo Real emerge en la experiencia del jugador, quien se enfrenta a un universo simbólico construido para satisfacer deseos, aunque inevitablemente falla en reencontrar plenamente el objeto que busca. Este retorno constante de lo irrepresentable en la virtualidad crea una dinámica atrapante que, como señala Seneea, es difícil de abandonar.

Por otro lado, la segunda definición de lo Real como lo imposible resuena con la lógica del videojuego. Los mundos virtuales plantean constantemente retos que parecen inalcanzables, pero cuya solución se presenta mediante la construcción significante del jugador: la narrativa, las mecánicas de juego y el desarrollo del personaje. Este proceso ilustra cómo la virtualidad intensifica la experiencia de lo Real al convertir lo imposible en un campo de juego estructurado simbólicamente. Así, la virtualidad, más que un escape, opera como un espacio donde lo Real y lo simbólico se entrelazan, generando una hiperrealidad en la que el jugador no solo se refugia, sino también se confronta con aquello que lo excede y lo constituye.

En el contexto de los videojuegos, la pantalla actúa como un espejo moderno, donde el jugador se identifica con avatares y personajes, disolviendo los límites entre el yo real y el yo virtual. Esta identificación alienante mantiene al jugador atrapado en una realidad virtual que reescribe temporalmente sus insatisfacciones, creando una hiperrealidad que calma momentáneamente sus deseos y frustraciones, pero sin resolverlos realmente. Lacan (2001) describe cómo el estadio del espejo no es simplemente un momento del desarrollo, sino una función ejemplar que revela las relaciones del sujeto con su imagen: "El estadio del espejo no es simplemente un momento del desarrollo. Cumple también una función ejemplar porque nos revela algunas de las relaciones del sujeto con su imagen en tanto *Urbild* del yo" (p. 120).

El sujeto se siente profundamente atrapado en ese "mundo del espejo" precisamente porque proyecta en él una realidad psíquica que le resulta más satisfactoria que lo Real. Es así como el jugador termina alienado en esa realidad virtual especular, quedando prendado de la ilusión de control, progresión y recompensas constantes que le ofrece el mundo del videojuego. Esta realidad codificada encarna sus deseos de forma más nítida y cautivadora que el mundo físico, lleno de privaciones y límites. El videojuego no solo proporciona un escape temporal, sino que reconfigura simbólicamente los deseos del sujeto, haciéndolos más tangibles y accesibles. De ahí que resulte tan difícil desasirse de esa dimensión virtual cautivadora que, contraintuitivamente, acaba sintiéndose como "más real" que lo Real mismo.

La referencia al pasaje a través del espejo subraya la idea de que la participación en el videojuego puede implicar una especie de transición o travesía, donde el jugador se sumerge profundamente en un espacio alternativo. Al igual que Alicia experimenta una disolución en el espejo, el jugador se ve absorbido por la experiencia virtual, perdiéndose momentáneamente en ese universo paralelo. Este paralelo sugiere que el videojuego, al igual que el sueño, ofrece una realidad alternativa tan fascinante que el sujeto se sumerge por completo, a veces perdiendo temporalmente la conexión con la realidad circundante. Como expresa la narrativa de Scarlett: "Yo uso los videojuegos para desconectarme de mi realidad, a veces entre tantos problemas con mis papás jugar una partida de *LoL (League of Legends)* cito lo es todo". Sin embargo, es crucial reflexionar sobre las implicaciones de esta "desconexión". ¿Realmente se está desconectando de la realidad? ¿O acaso está simplemente trasladando las tensiones y conflictos a otro espacio?

Desde una óptica lacaniana, podemos argumentar que el videojuego no facilita una verdadera desconexión de los problemas del sujeto, sino que ofrece un reflejo especular de esas mismas tensiones. El jugador no se desconecta realmente, sino que proyecta simbólicamente sus insatisfacciones en el mundo virtual. En su teoría del estadio del espejo, Lacan explica cómo el sujeto se constituye mediante una identificación alienante con su propia imagen reflejada. El videojuego actúa como un espejo cautivador, ofreciendo al jugador una imagen idealizada de sí mismo, una versión más plena y satisfactoria, que lo mantiene atrapado. Lejos de desconectarse, lo que ocurre es que el jugador se ve absorbido

por ese reflejo virtual, buscando un sentido de control, progresión y recompensa que le resulta más satisfactorio que la experiencia de la "realidad" física. Este fenómeno genera un cortocircuito: en lugar de una desconexión, el jugador queda hiperconectado a una realidad virtual que reescribe temporalmente sus insatisfacciones, creando una hiperrealidad que calma momentáneamente sus deseos y frustraciones, pero sin resolverlos realmente. La desconexión del jugador, entonces, no es más que una inmersión total en un mundo alternativo, donde la ilusión de control reemplaza la confrontación con lo Real.

Este fenómeno puede relacionarse con lo que los jugadores de 5 SUN entienden sobre la "realidad virtual", un término que, según Ryan (2004), abarca dos conceptos aparentemente opuestos. Por un lado, el "virtual" refiere a la capacidad de interactuar y construir narrativas, desplegando así la imaginación del jugador. Por otro lado, también implica una forma de falsificación o ilusión, sugiriendo que la virtualidad, lejos de ser una verdadera escapatoria, es una construcción que juega con la ilusión de control, creando mundos que son tan cautivadores como falsos. La dualidad del término "virtual" nos invita a considerar cómo los videojuegos permiten una exploración simbólica de deseos y narrativas, pero al mismo tiempo son una representación distorsionada, una realidad alterna que, aunque fascinante, no escapa de las tensiones y deseos del sujeto que sigue atrapado en su propia estructura simbólica.

Cuando hablamos de videojuegos, la distinción entre lo que se considera "real" y "virtual" se vuelve difusa, especialmente si introducimos la noción de falsificación o ilusión. Freud (1992b, p. 31) nos ofrece una definición de ilusión que resulta pertinente para comprender este fenómeno, sugiere que la ilusión no es simplemente una creencia basada en evidencias, sino una convicción nacida del deseo de alcanzar satisfacciones internas. En este sentido, las ilusiones se construyen y se mantienen al margen de la necesidad de corroboración empírica, ya que su fuerza radica en la búsqueda de cumplimiento de anhelos más que en la conexión con una realidad objetiva. En este sentido, la ilusión no se preocupa por la correspondencia con la realidad, sino que se nutre del deseo de satisfacción. Aplicado a los videojuegos, podríamos entender que el espacio virtual se configura no como una simple falsificación de la realidad, sino como una extensión de los deseos del jugador, una ilusión que se genera no por la desconexión con la realidad, sino por la saturación de sus deseos más profundos.

Podemos pensar que lo virtual no es meramente falso, sino que funciona como el escenario en el que se representan los fantasmas fundamentales del sujeto. La fantasía no es una simple ilusión, sino una construcción inconsciente que busca dar consistencia a lo que nos falta como seres deseantes. La pantalla del videojuego, al igual que el espejo de Alicia, actúa como un espejo oscuro donde el jugador proyecta sus deseos inconscientes. Así, en lugar de ser una falsificación de la realidad, lo virtual es un espacio de proyección de los fantasmas que estructuran el deseo del sujeto. Es un lugar donde el jugador puede interactuar con sus fantasías primarias de control, poder y reconocimiento, generando una experiencia que se siente más "real".

Por tanto, lejos de ser una mera imitación, lo virtual en los videojuegos se erige como un escenario en el que se manifiestan y actúan los deseos y fantasías inconscientes. En este espacio interactivo, el jugador puede recrear aquellas aspiraciones profundas que la realidad tangible no logra satisfacer. De manera similar a lo que plantea Freud (1992b, p. 31), las ilusiones pueden entenderse como la expresión de los anhelos más primarios, intensos y urgentes del ser humano, emergiendo desde las profundidades del inconsciente para dotar de sentido a la experiencia. Así, lo virtual no representa una falsificación de lo real, sino un ámbito en el que las fantasías reprimidas encuentran una forma de vida, materializándose de forma interactiva para colmar lo que el mundo físico no ofrece. Esta capacidad para proporcionar una experiencia plena y significativa explica por qué, para muchos jugadores, lo digital resulta incluso más auténtico que la propia realidad.

En este sentido, el pensamiento de Jean Baudrillard (1993) como habíamos visto anteriormente, ofrece una perspectiva valiosa sobre la naturaleza de la virtualidad. Baudrillard (1993) argumenta que la simulación ha alcanzado un punto en el que la realidad y la simulación se entrelazan de manera indistinguible. Es por ello por lo que la virtualidad no sólo representa una potencia creativa, sino que también se convierte en una forma de simulación que desafía la noción de lo auténtico. Para Baudrillard (1993), la simulación va más allá de la simple representación y crea una realidad propia, una hiperrealidad. Aplicando este concepto a los videojuegos, podríamos considerar que la virtualidad no solo es la capacidad de interactuar y construir narrativas, sino que también implica una inmersión tan profunda que el jugador experimenta una realidad simulada, separada de la realidad material, pero que a su vez es una continuación, una extensión que reproduce lógicas que

se dan en la realidad material. La dualidad entre potencia imaginativa e ilusión se asemeja a la idea de Baudrillard de que la simulación puede ser tanto generativa como engañosa, desafiando las percepciones convencionales de autenticidad.

Paralelamente, Freud (1992c) enfatizaba cómo los avances en ciencia y tecnología han permitido materializar los deseos que, tradicionalmente, solo se encontraban en los cuentos de hadas. Desde esta perspectiva, los videojuegos no se limitan a evocar fantasías; actúan como escenarios en los que los anhelos más profundos del inconsciente se vuelven tangibles. La tecnología actual transforma lo que antes era meramente soñado en una experiencia vivida, haciendo de lo virtual un espacio interactivo donde se cumplen las aspiraciones que la realidad cotidiana no puede satisfacer.

Las expresiones de los participantes reflejan una notable disolución del yo en el entorno virtual. Frases como “ya me mato” o “yo voy por él” sugieren que los *gamers* perciben el mundo digital como una extensión integral de lo que son. Esta inmersión se asemeja a la experiencia de Alicia en *A través del espejo* de Carroll (2004), en la que la protagonista traspasa el umbral del espejo para adentrarse en un reino ficticio con reglas propias, rompiendo así los límites convencionales de la realidad. Esta analogía nos invita a concebir el proceso de autoatrapamiento e inmersión en el que el sujeto se funde con la imagen proyectada en la pantalla.

En esta línea, Lacan (2009) señala que la pantalla del cine actúa como un espejo que, al reflejar y distorsionar la imagen del yo, transforma la percepción personal. De manera complementaria, el autor sugiere que “es una relación total con un cuadro dado, donde el hombre se reconoce siempre en alguna parte, y a veces se ve incluso en varios puntos” (p. 253), lo que nos permite entender cómo, en el entorno virtual, los jugadores identifican diversas facetas de sí mismos, encontrando múltiples puntos de inserción y estabilización en su propia imagen.

Por otro lado, Ryan (2004) enfatiza la importancia de construir un escenario narrativo con un alto potencial de acción en los videojuegos, donde la interacción y el significado atribuido a cada elemento faciliten una experiencia inmersiva. Este entorno virtual ofrece a los jugadores la posibilidad de desplegar sus fantasías y alcanzar satisfacciones que a menudo

la vida cotidiana no brinda, haciendo que la experiencia digital se vincule estrechamente con la presencia y la identidad del sujeto.

Finalmente, la idea de disolución del yo se refuerza cuando se considera la capacidad de los videojuegos para operar en un espacio imaginario. Aquí, los jugadores pueden realizar acciones extraordinarias como volar o ejercer poderes mágicos que desafían las limitaciones del mundo real. Freud (1991) abordó esta dimensión en su estudio de los sueños, indicando que estos permiten experimentar y satisfacer necesidades en un ámbito ficticio que influye profundamente en el sentido del yo y en la percepción del entorno. Tal como Freud (1991) sugiere al describir cómo “los sueños repiten impresiones de la infancia” y se relacionan con juegos de movimiento (p. 279), los videojuegos se erigen como un medio de expresión imaginativa donde lo imposible se vuelve posible, intensificando la fusión entre el sujeto y el mundo virtual.

Integrando estas perspectivas, se evidencia que los videojuegos no son simplemente un escape o una imitación de la realidad, sino un escenario complejo en el que la identidad se reconfigura, donde la simulación, la narrativa y el deseo se entrelazan para generar una experiencia que, en ocasiones, resulta incluso más “real” que el propio mundo material.

Los videojuegos establecen un atrapamiento en redes mediante normas y objetivos que guían las interacciones del sujeto. A diferencia del trabajo tradicional, ofrecen reglas claras y recompensas predecibles en un entorno aparentemente libre, lo que los convierte en espacios *seductores*. Sin embargo, esta libertad es ilusoria ya que el capitalismo controla y administra estas dinámicas, transformando el juego en plataforma de explotación. Los e-Sports, las microtransacciones y la profesionalización convierten la pasión en trabajo precario, insertando los videojuegos en el mercado laboral. Así, la red cautivadora que prometía escape se vuelve red de control, donde el sujeto, atrapado en ciclos de rendimiento y consumo, reproduce lógicas que producen subjetividad funcional al sistema. El capitalismo no influye: coloniza, mercantiliza y convierte hasta el disfrute y el goce en ganancia.

## **Mundo 1 - 4: Vivir en el Espacio y Tiempo de los Videojuegos**

Como ya se mencionó, uno de los aspectos fundamentales de los videojuegos es la capacidad de sumergir al jugador en un mundo distinto al de la realidad física y cotidiana. Este fenómeno puede interpretarse como un proceso de "atrapamiento", en el que el sujeto, al experimentar un alto grado de inmersión, se ve arrastrado por el flujo de un espacio digital construido y gobernado por las lógicas del juego. La virtualidad, entonces, no solo se presenta como una representación de la realidad, sino que ofrece una reconfiguración tanto del espacio como del tiempo. Aquí, las fronteras que tradicionalmente separaban ambos conceptos se disuelven, creando una experiencia de interacción que es simultáneamente intensamente real y completamente ficticia.

La falta de materialidad en los entornos virtuales, junto con la digitalización que permea cada aspecto de la existencia, desde los sentidos y el cuerpo hasta el tiempo y el espacio, pone de manifiesto la relevancia central de lo digital en nuestra era. En este contexto, la experiencia de los videojuegos se convierte en un laboratorio ideal para entender cómo los sujetos se posicionan en mundos que desafían las categorías tradicionales de espacio y tiempo. Como argumenta Marc Prensky (2010), el impacto de la tecnología ha provocado una profunda transformación que ha dividido a la sociedad en dos grandes grupos: los "Nativos Digitales" y los "Inmigrantes Digitales" (p. 2), quienes habitan en contextos donde la fluidez entre lo real y lo virtual se vuelve cada vez más difusa. Este cambio ha convertido a los videojuegos no solo en una forma de entretenimiento, sino también en un espacio privilegiado para examinar cómo los sujetos interactúan con las nuevas realidades tecnológicas.

El concepto de espacio y tiempo, al ser desplazado en los entornos digitales, permite una experiencia de temporalidad propia, en la que el jugador puede sumergirse en múltiples capas de narrativas, misiones y eventos dentro de un mismo juego, sin que el tiempo en el mundo real tenga influencia significativa sobre el transcurso del juego. En este sentido, los videojuegos trascienden las limitaciones físicas y cronológicas, convirtiéndose en un espacio autónomo donde las acciones se desarrollan y se experimentan con una lógica interna que desafía la percepción habitual de los usuarios sobre el tiempo y el espacio.

Los *gamers*, como habitantes de un universo digital en constante expansión, han forjado un léxico único que trasciende fronteras lingüísticas. Este lenguaje, marcado por anglicismos y neologismos (como *clan*, *raid* o *grindear*), no solo describe mecánicas de juego, sino que encapsula experiencias y valores propios de una subcultura global. Estos términos funcionan como *significantes compartidos*, tal como señala Raccoon, CEO de 5 SUN y jugador experimentado: “En los RPGs, como *Final Fantasy*, creamos clanes y tribus. 5 SUN nació así: conocí a Valery y Darks, que vivían en Monterrey, por pertenecer al mismo clan. Aunque estábamos separados geográficamente, el juego nos unió”. Estas comunidades virtuales, como los clanes mencionados, reflejan lo que Marshall McLuhan conceptualizó en los años 60 como la aldea global: un mundo interconectado donde las tecnologías electrónicas acortan distancias y transforman las dinámicas sociales en algo “tan inmediato como una conversación en una aldea tribal” (McLuhan, 1996, p. 93).

Los videojuegos operan como microcosmos un ecosistema a partir de la Era de la Información que McLuhan anticipó. El sociólogo argumentaba que los medios electrónicos “reducen el planeta a las dimensiones de una aldea, donde todos participan simultáneamente de los mismos eventos” (McLuhan, 1996, p. 67). Esto se materializa en plataformas como *Final Fantasy*, donde jugadores de distintos continentes colaboran o compiten en tiempo real, haciendo que lo lejano se vuelva cotidiano. Así, los videojuegos no solo democratizan la participación en narrativas colectivas, sino que redefinen la noción de proximidad, actualizando la visión de McLuhan para el siglo XXI.

El desarrollo de los videojuegos y las tecnologías de la información y la comunicación ha transformado profundamente la manera en que interactuamos, procesamos información, nos comunicamos y percibimos tanto nuestro entorno como a los otros. Este cambio, al transformarse en un elemento central en la vida cotidiana, tiene un profundo efecto en nuestra subjetividad, lo que nos lleva a hablar de una nueva “interconexión humana”. Este proceso no solo afecta nuestras relaciones, sino también la manera en que experimentamos el tiempo y el espacio. Es por ello que podemos pensar que surge una nueva comprensión del tiempo, que ya no se rige por las normas tradicionales de duración o linealidad. Como señala Bauman (2004), estamos inmersos en la “modernidad líquida”, un periodo donde la gratificación instantánea y la imagen dominan, diluyendo los límites entre el pasado y el futuro, entre los principios y los finales. La rapidez con que todo ocurre y la necesidad de resultados inmediatos marcan esta nueva era, en la que las nociones de tiempo como valor

perdido se desvanecen. Bauman argumenta que, en la modernidad líquida, las estructuras y relaciones sociales se vuelven cada vez más volátiles, una cualidad que también define la experiencia de los videojuegos, donde los jugadores se encuentran en mundos virtuales fluidos, donde el tiempo y el espacio no tienen las mismas barreras que en la realidad física (Bauman, 2004, p. 127).

Al poner en tensión esta reflexión con el concepto de aceleracionismo, nos encontramos con una perspectiva diferente, una que celebra la aceleración del capitalismo y la tecnología como fuerzas capaces de provocar un colapso del sistema y dar paso a una sociedad postcapitalista. Para el aceleracionismo, la fluidez y virtualización propias de la modernidad líquida no son necesariamente fuerzas destructivas; por el contrario, son semillas de una transformación hacia una nueva sociedad. Los videojuegos, en este marco, se presentan como un microcosmos de la modernidad líquida, pero también como ejemplos de cómo las tecnologías pueden ser utilizadas para crear nuevas formas de cooperación, colaboración y resolución de problemas. Las comunidades en línea y la cooperación entre jugadores en entornos digitales pueden verse como un reflejo de una inteligencia colectiva que puede ir más allá de los límites del capitalismo tradicional.

No obstante, es importante también considerar los riesgos que Bauman subraya al respecto. Aunque los mundos virtuales ofrecen una vía de escape y una aparente comunidad, esta fluidez de las identidades y roles también puede contribuir a una sensación de fragilidad en los vínculos sociales y a una inseguridad constante. En este sentido, los videojuegos no solo representan una forma de evasión, sino que pueden convertirse en una manera de evitar los desafíos y compromisos que exige la vida "real". Así, mientras el aceleracionismo ve en la tecnología una herramienta liberadora, Bauman advierte sobre su potencial como mecanismo de control, vigilancia y explotación. Las plataformas digitales que soportan los videojuegos, lejos de ser solo espacios de libertad, también funcionan como sistemas que extraen datos y monetizan la interacción humana, lo que coloca a los jugadores bajo el control de grandes corporaciones. De esta manera, la cuestión de cómo habitamos el tiempo y el espacio en los videojuegos se convierte en una reflexión sobre cómo estos mundos virtuales, aunque aparentemente libres e ilimitados, también están profundamente marcados por las estructuras de poder y las dinámicas de explotación del capitalismo digital.

Alemán (2018) critica que el aceleracionismo no toma en cuenta cómo los flujos algorítmicos y asinformantes del capitalismo actual rechazan al sujeto inconsciente y pulsional. La subjetividad neoliberal estaría atrapada en la lógica de rendimiento y performance sin límites, sin lugar para la condición sexuada, mortal y deseante del sujeto. Esto entra en tensión con la idea aceleracionista de que la inteligencia colectiva conectada digitalmente puede emanciparnos. Bauman describiría esto como un síntoma más de la fragilidad de los vínculos en la modernidad líquida, donde las identidades y lazos sociales se vuelven líquidos, efímeros y precarios. Los mundos virtuales como los videojuegos podrían ser espacios donde esta disolución del sujeto se manifiesta aún más. Además, Alemán (2018) cuestiona la visión casi mesiánica del aceleracionismo sobre el potencial anticapitalista de la tecnología y los algoritmos. ¿No han sido ya totalmente subsumidos por la lógica del mercado? Bauman estaría de acuerdo en que la tecnología no es neutral, sino que responde a intereses y lógicas de poder concretas del capitalismo tardío. El aceleracionismo parecería fantasear con una escisión entre ciencia y técnica que ya no es posible en el mundo actual.

Tanto para Alemán como para Bauman, no hay una exterioridad posible al sistema, todo está ya colonizado por la lógica del capital, los flujos y las redes globales. Finalmente, Alemán plantea que el aceleracionismo encubre que no quiere hacerse cargo realmente de los antagonismos sociales constitutivos, las luchas populares y la necesidad de reinventar lo político de manera radical. El llamado a acelerar el colapso del sistema evitaría asumir las dificultades de una verdadera emancipación colectiva. Bauman también insistiría en que no hay atajos tecnológicos para salir de la condición líquida y precaria de los vínculos sociales actuales. Se requiere reconstruir lazos, compromisos más sólidos y duraderos, lo cual es tremadamente difícil en la modernidad líquida.

En el mundo de los videojuegos, la percepción del tiempo se transforma radicalmente, diluyéndose en una experiencia quasi-atemporal donde las horas pueden transcurrir inadvertidas. Este fenómeno destaca cómo lo "real" se redefine cuando el jugador se enfrenta a un entorno virtual. Como señala Paula Sibilia (2005), se produce un "desdoblamiento temporal" donde lo "real" se refiere ahora a la versión digitalizada del aquí y ahora analógico. Este desdoblamiento, desde la perspectiva lacaniana, puede verse como una forma de confrontación con lo "real", ese registro fuera de la simbolización completa, que el sujeto intenta aprehender a través de la inmersión en el juego. Sin embargo, el "real"

en el espacio virtual no desaparece; se reconfigura según las reglas impuestas por el videojuego. Si bien el tiempo en el entorno virtual se diluye, se reestructura bajo las leyes del juego, lo que genera una relación compleja entre lo "real" y la experiencia vivida en el juego. Lo "real", en este caso, se convierte en un espacio que escapa a la completa representación, pero que el sujeto busca atravesar a través de la inmersión digital.

Esto también se entrelaza con la modificación de la percepción del cuerpo. Como sostiene Sibilia (2008), el cuerpo biológico está siendo desplazado por el cuerpo virtual, que ahora se convierte en el vehículo de la comunicación y la interacción. Sin embargo, desde una perspectiva lacaniana, el cuerpo no es un objeto simplemente reemplazable. El avatar, no sustituye al cuerpo real, sino que lo articula de nuevas maneras. El cuerpo virtual no puede existir sin su anclaje en el cuerpo biológico, pero el cuerpo físico se ve forzado a adaptarse a las exigencias del nuevo orden digital. Los jugadores intensivos, que pasan largas horas frente a la pantalla, experimentan cómo su cuerpo biológico se ve afectado por lo virtual, pero este mismo cuerpo sigue siendo el ancla de su existencia. El cuerpo virtual, entonces, no es más que una representación que se enfrenta a la tensión con el cuerpo físico, que se encuentra sometido a nuevas formas de malestar físico, revelando cómo el "real" (en términos lacanianos) nunca se disuelve completamente en el virtual.

Los videojuegos, al igual que las plataformas digitales, no solo crean nuevos espacios-tiempo virtuales, sino que también generan nuevas formas de sujeción. En este sentido, podemos pensar la subjetividad como un performance que se articula con la lógica del capitalismo tardío, que captura la subjetividad en su propia dinámica. Los jugadores, como sujetos atrapados en una constante búsqueda de satisfacción instantánea, se enfrentan a un espacio que les obliga a habitar y negociar con sus propios límites y deseos en un espacio que desafía las coordenadas temporales y espaciales tradicionales.

Sin embargo, es necesario problematizar si lo que se está viviendo en el mundo virtual realmente constituye una expresión auténtica del "yo" o si, en cambio, responde a una construcción impulsada por la lógica neoliberal de rendimiento. Desde una perspectiva crítica, se ha señalado cómo el neoliberalismo configura la subjetividad en torno a la exigencia constante de productividad y autoexposición (Alemán, 2019). En este sentido, la performance digital podría entenderse como una estrategia de autocontrol que empuja al individuo a cumplir con expectativas de visibilidad y validación externa, lo que desplaza la

dimensión inconsciente y deseante del sujeto. El testimonio de Seneea, quien afirma: "En la vida real soy Sofía, una persona más introvertida, casi no tengo amigos, pero cuando estoy jugando en los *streams* soy Seneea, ahí sí te puedo hasta cotorrear o incluso insultar porque se necesita para los *streams*, creo soy más yo misma cuando estoy en los videojuegos", ejemplifica esta tensión. Seneea experimenta en el mundo digital una liberación de su "yo" introvertido, convirtiéndose en una versión más extrovertida y desinhibida de sí misma. Este fenómeno podría interpretarse como una búsqueda constante del sujeto por acceder a una identidad "auténtica", aunque esta autenticidad se construye dentro de los límites impuestos por la plataforma y las expectativas del entorno. En este sentido, la "autenticidad" que Seneea experimenta podría ser entendida más bien como una forma de rendimiento dentro de la lógica de exposición y visibilidad que caracteriza el capitalismo digital.

El cuerpo biológico no desaparece en el entorno digital, sino que, por el contrario, se ve "machacado" y supeditado al régimen de la experiencia virtual. El caso de Seneea, quien a los 23 años ya ha experimentado problemas físicos derivados de su vida digital, como el síndrome del túnel carpiano, problemas de vista y dificultades posturales, pone en evidencia cómo el cuerpo físico no puede escapar de las exigencias del mundo digital. Esta situación se alinea con las ideas de Paula Sibilia (2005), quien sostiene que la tecnología digital transforma el cuerpo en una suerte de "postcuerpo", mostrando las implicaciones negativas de una vida cada vez más inmersa en lo virtual. El uso de lentes por parte de sus compañeros de equipo subraya cómo el cuerpo sigue siendo afectado por la inmersión digital, como si el cuerpo biológico tuviera que adaptarse a un espacio que no solo es virtual, sino también profundamente demandante.

Desde la teoría de Jean Baudrillard (1993), podemos comprender cómo la identidad virtual y el cuerpo físico están interrelacionados de maneras que no solo afectan al nivel psicológico, sino también al físico. En lugar de concebir al avatar y al cuerpo biológico como entidades separadas, deberíamos pensar en ellos como partes de una misma experiencia de subjetividad. Lo que ocurre en el entorno virtual no se limita a ese espacio, sino que atraviesa el cuerpo físico, afectando su bienestar y su salud. Esta convivencia de una identidad digital construida y un cuerpo deteriorado muestra cómo la virtualidad tiene implicaciones directas sobre nuestra realidad física, lo que nos lleva a cuestionar la relación entre la identidad digital y el cuerpo biológico.

Sin embargo, es fundamental no caer en una visión excesivamente dualista. Aunque el sujeto puede experimentar una sensación de autenticidad en el mundo virtual, esta "autenticidad" no es un retorno a una verdad primordial, sino una construcción que debe ser entendida dentro de la lógica del juego y del entorno digital. Este "ser uno mismo" en el entorno digital no debe ser confundido con una realidad separada de la persona. Al contrario, lo digital debe ser visto como una extensión del sujeto, una nueva forma de habitar el "real", pero no como un espacio que lo disuelve por completo. La tarea, entonces, estaría en articular y tejer estos dos mundos no como entidades separadas, sino como extensiones de una misma experiencia subjetiva.

## **Mundo 1 - 5: Cuerpo Híbrido: Carne Sobre Cable, lo Orgánico y lo Virtual en los Videojuegos**

Al sentarnos frente a la pantalla, no escapamos al cuerpo, al contrario, lo multiplicamos. La partida se despliega como un campo de múltiples cuerpos: está el cuerpo operante (manos que manipulan el control), el cuerpo representado (el avatar en pantalla), el cuerpo sensorial (ojos, oídos, tacto que absorben estímulos), y el cuerpo colectivo (los otros jugadores, reducidos a voces y avatares). Sin embargo, este ensamblaje se fractura cuando el cuerpo fisiológico reclama su crudeza: hambre, sueño, dolor interrumpen la inmersión, recordándonos que incluso en lo virtual, la carne resiste. La paradoja es clara: mientras el juego nos invita a proyectarnos en cuerpos digitales (más ágiles, heroicos, personalizables), el capitalismo neoliberal explota ambos planos: monetiza el deseo de trascender lo físico (*skins, avatares premium*) mientras convierte el cuerpo real en una máquina de productividad (horas de *streaming*, entrenamiento para e-Sports). Así, la pantalla no es un umbral hacia la liberación, sino un espejo deformante donde lo corporal en su doble dimensión material y simbólica queda atrapado en redes de control.

Si pensamos en estos distintos cuerpos, podemos preguntarnos ¿Cuál es mi cuerpo, el que utilizo para pulsar los botones o el que aparece en la pantalla? ¿Es éste el otro mundo en el que vive mi personaje o es éste mi mundo? ¿Vive mi cuerpo en dos mundos diferentes? ¿Cómo aplica lo que ya hemos hablado con anterioridad al cuerpo? Se podría argumentar que el otro cuerpo no es más que una representación y que el único cuerpo real es el que pulsa los botones. Sin embargo, es difícil argumentar que el jugador no es dueño del cuerpo en pantalla, ya que se le da el control de este desde el principio del juego y es responsable de mantenerlo, rediseñarlo y mejorarlo. El jugador puede seguir jugando gracias a ese cuerpo, el de la pantalla; si ese cuerpo resulta dañado, hay menos posibilidades de continuar o, como mínimo, se pueden perder los progresos conseguidos. Por consiguiente, si la imagen representa algo, es obvio que no se trata del cuerpo real (el cuerpo que utilizamos para comer, caminar y estudiar) sino de otro cuerpo. Decir que ambos cuerpos son el sujeto es una opción bastante viable.

La relevancia actual de los videojuegos es de ayuda para pensar en la relación tan amplia que puede tener con la noción del cuerpo, debido a dos características básicas. La primera, es que se podría argumentar que los videojuegos captan la esencia de cambio que

constantemente se da de época en época, incluyendo todo aquello a lo que nos referimos con la ruptura de las metanarrativas y la puesta en duda de dos aspectos esenciales de la existencia humana: el tiempo y el espacio. La segunda es que los videojuegos pueden abordarse metodológicamente, ya sea a través del análisis de títulos de mercado o desde el punto de vista de los jugadores y sus interacciones con las plataformas. Sherry Turkle (1997), afirma que "los videojuegos son una de las formas que más nos cuestiona sobre la subjetividad, la forma en que nos constituimos en el mundo y, en cierto sentido, ese es su mayor encanto". Adicionalmente, en su mayoría ayudan significativamente a la creación de dispositivos que impactan, moldean y se convierten en esenciales para las prioridades del jugador, así como para la construcción del conocimiento y la reproducción de un cierto discurso.

Resulta entonces interesante analizar la relación que estos entornos virtuales y digitales establecen con la dimensión corporal del jugador. Contrario a la idea generalizada de que el juego es meramente una experiencia "virtual" o que solo implica estar sentado frente a una pantalla, es esa posición aparentemente pasiva de los videojuegos lo que afectan e involucran profundamente el cuerpo físico del sujeto que los habita. Desde una perspectiva posthumanista, lejos de concebir lo virtual y lo material como "dos mundos separados", el fenómeno de los videojuegos evidencia que ambas dimensiones están imbricadas, formando parte de un mismo continuo experiencial para el jugador. El mundo digital no constituye una mera fantasía desconectada, sino más bien una extensión del mundo físico, y viceversa.

Pensándolo desde el posthumanismo sería un error pensar que el cuerpo biológico queda "obsoleto" o desconectado al sumergirse en la virtualidad. El posthumanismo apelaría a examinar cómo las nuevas tecnologías, las ciencias de la vida y las interacciones entre humanos y no-humanos (como máquinas, animales y entornos digitales) están transformando nuestra comprensión del sujeto social y las relaciones de este. Este enfoque propone cuestionar las concepciones tradicionales del ser humano como una entidad autónoma y estable, y considerar cómo la tecnología y el entorno digital están reconfigurando las experiencias humanas y las estructuras sociales. La tecnología y otros agentes no humanos influyen en las experiencias y comportamientos humanos. Esto incluye el impacto de las redes sociales, los dispositivos inteligentes y la inteligencia artificial, la percepción cuestiona la separación tradicional entre cuerpo y mente,

proponiendo en su lugar una visión distinta. La interacción constante con tecnologías digitales plantea retos y preguntas interesantes sobre cómo estas herramientas alteran las percepciones y el sentido del yo.

Es así como el sujeto *gamer* transita y habita simultáneamente estas dos dimensiones, y su cuerpo real funciona como una plataforma para las intensidades, emociones y respuestas psicosomáticas que el juego promueve. Por ello, comprender al sujeto *gamer* requiere abandonar miradas dicotómicas y asumir la compleja imbricación de materialidades, tecnologías y corporalidades heterogéneas que su experiencia pone en juego. Sólo así podremos analizar críticamente los nuevos modos de habitar y subjetivarse que allí se configuran. Pensemos en las palabras que componen el nombre de un videojuego y comencemos pensando en su calidad como juego, ya sea que se juegue en una consola portátil, en un monitor o en unos auriculares de realidad virtual, los videojuegos, como artílugos tecnológicos, dependen de una pantalla como medio necesario. Para participar en la discusión anterior sobre el cuerpo, es crucial considerar la naturaleza de las imágenes de los videojuegos. El problema de las imágenes en los videojuegos puede abordarse desde dos perspectivas: una general, que trata de las imágenes en movimiento en diferentes medios, y otra particular, centrada en las imágenes digitales, que presentan dificultades y factores adicionales.

El sujeto suele interpretar una serie rápida de imágenes fijas como movimiento continuo, lo que crea la ilusión de imágenes en movimiento. Este fenómeno, conocido como “ilusión de movimiento aparente”, es una táctica engañosa utilizada en diversos medios. A pesar de las variaciones en la resolución y la frecuencia de imagen, el movimiento visible sigue siendo una simulación y no una experiencia real. Esta idea es crucial, ya que, como insinúa Baudrillard, se trata de una simulación desde el principio. Además, las imágenes en movimiento proporcionan algo más que la ilusión de movimiento aparente; también crean la sensación de tridimensionalidad, que confiere a los personajes y objetos de la imagen un espacio que parece habitable. Los seres humanos se han dejado cautivar por esta ilusión, y las pantallas están cada vez más integradas en la vida cotidiana.

Lacan (2001) nos dice de las imágenes que: “hablamos justamente de las imágenes del cuerpo humano y de la humanización del mundo, su percepción en función de imágenes ligadas a la estructuración del cuerpo” La opinión de Lacan sobre la función de las imágenes

en la formación del yo puede relacionarse con el concepto de imagen en los videojuegos. Según el argumento de Lacan en *La tópica de lo imaginario*, las imágenes del cuerpo humano sirven de espejo que organiza y refleja al sujeto en términos imaginarios, además de permitir al sujeto sentir su corporalidad. Según él, el sujeto adquiere un dominio imaginativo sobre su cuerpo y aprende a identificar como el autor nos señala “la imagen del cuerpo le permite ubicar lo que es y lo que no es del yo”, que se produce antes de la plena maduración fisiológica.

El uso de avatares en videojuegos como *League of Legends* revela una tensión entre tres perspectivas sobre el sujeto en lo digital. Para Lacan (1949), la identificación con una imagen (como el reflejo en el *estadio del espejo*) genera una ilusión de unidad, el yo [je] se constituye al reconocerse en una imagen idealizada (el avatar). Sin embargo, esta identificación imaginaria oculta la falta estructural del sujeto, que nunca coincide consigo mismo. En contraste, Turkle (1997) celebra la fluidez identitaria en lo digital, los mundos virtuales permiten experimentar múltiples “yos”, desdibujando las fronteras entre lo real y lo ficticio. Pero esta aparente liberación choca con la lógica lacaniana: el sujeto no elige libremente sus máscaras, sino que reproduce ideales impuestos por el diseño del juego (héroes hipermasculinos, roles de género estereotipados). Aquí entra Darley (2002), quien señala que las imágenes digitales no buscan imitar la realidad, sino crear universos regidos por lógicas propias. A diferencia del cine analógico de los Lumière, obsesionados con capturar lo tangible, los videojuegos invitan a habitar mundos donde lo posible se define por algoritmos y diseños programáticos. Pero hay un conflicto, el capitalismo neoliberal intenta mercantilizar la imagen especular (venta de *skins*, avatares premium) y explotar el deseo. Sin embargo, el sujeto está marcado por una falta en ser que resiste a toda colonización. Así, mientras el capitalismo convierte el avatar en mercancía, el deseo abre grietas en el sistema: el jugador que abandona una partida frustrado, son gestos que revelan que algo excede la lógica del rendimiento.

Esta capacidad de las imágenes digitales para construir realidades alternativas podría interpretarse como una extensión del marco imaginario. Sin embargo, mientras podríamos sugerir que el yo ideal es una estructura que organiza al sujeto en el plano imaginario, los videojuegos introducen una dimensión lúdica que cuestiona esa estabilidad. Al generar un constante movimiento entre lo que el jugador siente como “su” cuerpo y las posibilidades ilimitadas del avatar, los videojuegos exponen las fragilidades de las identificaciones

imaginarias, revelando que la línea entre el yo y el otro no solo es borrosa, sino inherentemente inestable.

Integrando las ideas de Lacan sobre la imagen, podemos ver cómo los videojuegos, a través de sus imágenes digitales, no solo crean mundos alternos, sino que proponen una estructura de identificación compleja para el jugador. Podríamos entonces sugerir que las imágenes tienen un rol en la producción subjetiva del sujeto, en especial al funcionar como espejos que ofrecen una versión idealizada o alienante del mismo. En el caso de los videojuegos, este efecto se intensifica: el jugador asume un avatar, un cuerpo virtual, que actúa como su "yo" en ese espacio ficticio. Aunque el avatar existe en un entorno de simulación, el jugador se relaciona con él de una forma que imita los procesos de identificación que Lacan describe. Como apunta Darley, los jugadores se sumergen en estos mundos sintéticos, aceptando las reglas y lógicas del juego, lo que genera una conexión subjetiva. Esta " fusión" con el personaje y el entorno simulado crea un espacio donde las fronteras entre el yo y la representación se vuelven difusas, permitiendo que el jugador, al igual que en el estadio del espejo lacaniano, se vea en un "otro" y proyecte en él tanto una imagen ideal. Siguiendo esta línea, el videojuego se convierte en un lugar donde se reinventa el ser.

Baudrillard (2009) argumenta que las imágenes en la modernidad tardía se han desvinculado de la realidad, generando simulacros: representaciones que no remiten a un referente real, sino que existen como entidades autosuficientes. Este concepto es especialmente relevante para los videojuegos, donde las imágenes digitales no pretenden representar un mundo físico concreto, sino construir realidades propias que operan bajo sus propias reglas. El simulacro puede ser visto como una extensión del plano imaginario: un espacio en el que el sujeto proyecta y negocia su identidad. Sin embargo, a diferencia del estadio del espejo, donde la imagen del cuerpo ofrece un marco de identificación organizado, los mundos virtuales amplían las posibilidades de identificación hasta el punto de fragmentar y alienar aún más al sujeto. En este sentido, el "campo de significantes vacíos" de Baudrillard puede ser interpretado como un terreno donde el sujeto se enfrenta a una multiplicidad de identidades posibles, ninguna de las cuales logra satisfacer plenamente su búsqueda de coherencia.

Kurt Squire (2006) introduce una dimensión crucial al enfatizar que los videojuegos no son solo representaciones pasivas, sino que implican una interacción activa entre el diseñador y el jugador. Aquí, las imágenes digitales no solo actúan como reflejos del imaginario, sino como herramientas de producción de subjetividad. El jugador no solo "mira" las imágenes; las crea, las experimenta y las transforma. Esta dinámica podría ser vista como una tensión entre lo simbólico y lo imaginario. Mientras que las reglas del juego (el código, las mecánicas) operan en el ámbito del simbólico, el acto de jugar introduce un movimiento constante en el imaginario, donde el sujeto reconfigura su relación con las imágenes. Sin embargo, esta cocreación no está exenta de riesgos. La alineación con discursos dominantes, incluidos los valores implícitos en el diseño del juego, puede reforzar formas específicas de subjetividad que sirven a intereses ideológicos o económicos.

Hasta ahora se han destacado dos aspectos importantes: la agencia que el videojuego otorga al jugador y la sensación de presencia, como si el jugador viviera realmente en estos mundos. Sin embargo, ambas ideas tienen limitaciones que deben analizarse con precaución. En juegos como *LoL (League of Legends)*, la agencia del jugador para influir en el desarrollo del juego o crear narrativas propias está mediada por reglas estrictas y un diseño cerrado, lo que limita la libertad creativa y refuerza una lógica predefinida de competencia y rendimiento. Aunque el jugador pueda experimentar una sensación de control (al elegir campeones, estrategias o jugadas específicas) este control se encuentra confinado dentro de los parámetros establecidos por los desarrolladores, diseñados para maximizar la competitividad y la monetización del juego. No obstante, *LoL (League of Legends)* introduce una dimensión interesante al permitir la interacción con otros jugadores en tiempo real. Esta interacción social genera una narrativa colectiva y una dinámica única en cada partida, donde las decisiones de los jugadores se entrelazan en una trama efímera y siempre cambiante. Aquí, la agencia del jugador no solo depende de sus habilidades individuales, sino también de su capacidad para colaborar, negociar y competir con otros. A diferencia de los juegos de rol tradicionales, donde las historias se construyen de manera expansiva a través de decisiones narrativas, *LoL (League of Legends)* estructura su narrativa en torno a la interacción lúdica, las dinámicas de equipo y los objetivos competitivos.

Pensado desde un carácter lúdico y siguiendo a Huizinga (2007), el estudio del juego dentro de videojuegos como *LoL (League of Legends)* nos invita a explorar cómo estos espacios

digitales actúan como puntos de convergencia para la interacción social y la creación de significado. Según Huizinga, el juego es esencial para el establecimiento y mantenimiento del orden social y la cohesión cultural, y *LoL (League of Legends)* refleja esta idea en un contexto digital. Las partidas se convierten en rituales competitivos que no solo reproducen las reglas del juego, sino que también generan identidades, jerarquías y comunidades entre los jugadores. En este sentido, la experiencia del juego trasciende la actividad individual: el jugador nunca está realmente "solo", ya que cada partida implica una interacción constante con otros, ya sea mediante la cooperación en el equipo o el enfrentamiento con el adversario.

Además, siguiendo la reflexión de Huizinga sobre el carácter festivo y sagrado del juego, *LoL (League of Legends)* podría interpretarse como un espacio donde se recrea y redefine el orden cultural en un entorno digital. Cada partida no solo tiene un objetivo claro (la victoria), sino que también se convierte en un espacio de expresión subjetiva y conexión social. La historia de cada partida se actualiza constantemente a través de las interacciones de los jugadores, lo que refuerza la idea de que el juego adquiere significado a través de la acción colectiva y la negociación simbólica. Por último, cabría preguntarse si en juegos como *LoL (League of Legends)*, donde la dimensión social es tan central, es posible jugar realmente "en soledad". Incluso cuando un jugador entra a una partida sin amigos o conocidos, la estructura del juego lo coloca en un contexto social que inevitablemente influye en su experiencia. Así, *League of Legends* no solo es un juego en términos de mecánicas, sino un espacio cultural y social que actúa como mediador en la producción subjetiva en la era digital.

Podemos decir entonces que los videojuegos son a la vez imágenes y juegos inmersos en un determinado contexto cultural. Sus temas, métodos y las oportunidades que ofrecen actualmente a los jugadores están determinados en su mayoría por lógicas comerciales. Los videojuegos tienen muchos significados y son medios de comunicación en sí mismos. Es crucial darse cuenta de que los videojuegos son un producto cultural moldeado por diversos elementos, como la política, la economía, la tecnología, la sociedad, las empresas y la cultura popular. Los videojuegos, en tanto dispositivos culturales, actúan como vehículos para la transmisión de contenidos simbólicos e ideológicos, posicionando a los jugadores en un rol dual: receptores pasivos y agentes económicos. Su diseño narrativo y técnico, lejos de ser neutral, responde predominantemente a las fluctuaciones del consumo

masivo y los intereses comerciales vigentes. Del mismo modo, los elementos visuales y los símbolos utilizados en los videojuegos tienen connotaciones culturales que los jugadores pueden entender de forma diferente. Por todas estas razones, para comprender plenamente los videojuegos es esencial examinarlos en el contexto de sus medios y su cultura.

El videojuego, penetra en la esfera corporal del jugador, abriendo el camino para una conexión intrigante con la noción de trabajo (la cual desarrollare en el siguiente capítulo). La inmersión prolongada en los videojuegos ya sea en largas sesiones de juego, transmisiones en vivo o participación en partidas competitivas, atraviesa literalmente el cuerpo del jugador. El cuerpo del jugador se convierte en un sitio de tensiones y consecuencias derivadas de las extensas horas dedicadas a esta forma de entretenimiento. Paralelamente, surge la analogía con el trabajador en el campo, de donde surge el título de este trabajo, cuyo cuerpo sufre las secuelas de la explotación. En el caso del jugador, la explotación se manifiesta a través de largas jornadas frente a la pantalla, estableciendo un paralelo interesante entre la labor física del trabajador tradicional y el esfuerzo físico del jugador moderno, que enfrenta las demandas del videojuego en el mundo digital. Este entrecruzamiento de la experiencia corporal y la noción de trabajo en el contexto del videojuego plantea cuestiones fundamentales sobre la relación compleja entre el ocio digital y las implicaciones físicas que conlleva.

Los videojuegos, como medio cultural y tecnológico, no solo representan imágenes y narrativas inmersivas, sino que también operan como un espacio donde se entrelazan lo corporal, lo social y lo virtual. Al penetrar en la esfera corporal del jugador, los videojuegos activan una experiencia que involucra tanto las emociones como las tensiones físicas, desdibujando las fronteras entre el ocio y el trabajo. Este cruce no es inocuo: la corporalidad del jugador se convierte en un terreno de implicaciones psíquicas y físicas, un reflejo de las exigencias del capitalismo contemporáneo. Al igual que el trabajador tradicional, cuya labor moldea y, en muchos casos, agota su cuerpo, el jugador moderno enfrenta una forma distinta de explotación: largas horas frente a la pantalla, adaptándose a las demandas de un sistema que monetiza el ocio y captura la atención. Los videojuegos, en este sentido, actúan como un vehículo de producción y reproducción de subjetividades, moldeando un sujeto *gamer* que se encuentra en constante tensión entre su agencia individual y las estructuras de poder económico y social.

Además, estas experiencias corporales y narrativas no son neutras. Las imágenes y símbolos que los videojuegos emplean están profundamente arraigados en un contexto cultural, económico y político que, a través de su estética y mecánicas, reproduce ideales y valores del sistema capitalista. La capacidad de los videojuegos para activar emociones, pasiones y estados mentales convierte estas experiencias en un insumo valioso para el sistema de consumo, que las captura y canaliza hacia el *Big Data* y los mercados. Por último, aunque los videojuegos reflejan las condiciones sociales contemporáneas, también ofrecen espacios de resistencia. Las comunidades que surgen alrededor de ellos, las identificaciones y narrativas que los jugadores crean, y las formas en que se apropián de estos mundos virtuales, son testimonio de la capacidad del sujeto para desafiar las estructuras que buscan capturar su tiempo, su cuerpo y su mente. Este análisis, que ha explorado las imágenes y la corporalidad en el videojuego, abre el camino para abordar una cuestión crucial: ¿cómo se intersectan estas dinámicas con la noción de trabajo en el capitalismo digital?

## **Mundo 2: Del Taller a los Servidores. La División del Trabajo en la Era Digital**

El trabajo, como expresión inherentemente social, ha sido moldeado por transformaciones históricas, económicas y tecnológicas. Desde la crítica marxista a la división manufacturera del trabajo que alienaba al obrero al fragmentar su conexión con el producto final hasta la era industrial y su énfasis en la eficiencia taylorista, el capitalismo ha reconfigurado constantemente las dinámicas laborales. Marx (2008) señaló que bajo este sistema, el trabajo abstracto homogeniza actividades diversas bajo la lógica del valor mercantil, reduciendo al trabajador a una "pieza de la maquinaria productiva" (p. 451). Braverman (1974), ampliando esta crítica, destacó cómo la división técnica del trabajo transfiere el control del proceso productivo al capitalista, despojando al obrero de su autonomía y conocimiento especializado (p. 90). Con la llegada del capitalismo tardío, definido por Mandel (1979) como una fase dominada por el capital monopolista y la innovación tecnológica acelerada (p. 104), las estructuras laborales mutaron hacia formas más complejas.

La automatización y la digitalización, aunque prometían liberar al ser humano del trabajo físico, consolidaron nuevas formas de explotación. Mandel (1979) advirtió que la tecnología, lejos de democratizar la producción, se convirtió en un instrumento para extraer rentas tecnológicas y profundizar la división social del trabajo (p. 198). Sin embargo, McKenzie Wark (2019) propone un quiebre radical: el capitalismo tradicional habría sido desplazado por el vectorialismo, un nuevo modo de producción donde una élite (la clase vectorialista) controla los flujos de información y datos mediante plataformas digitales. Wark argumenta que "ya no vivimos bajo el capitalismo, sino bajo un régimen más voraz: quienes dominan los algoritmos y los vectores de información acumulan poder extractivo, no solo sobre el trabajo, sino sobre la vida misma" (p. 15). Este paradigma no es una mera mutación del capitalismo, sino un sistema distinto que mercantiliza la subjetividad, la atención y hasta las relaciones humanas.

Al considerar el trabajo desde una perspectiva social, se revelan conexiones profundas entre las actividades laborales y la estructura social en la que se insertan. Las relaciones de poder, la distribución de recursos y las significaciones culturales en una sociedad determinada impactan directamente en la forma en que se concibe, organiza y valora el

trabajo. Para comprender plenamente las dinámicas laborales, es necesario analizar no solo los aspectos económicos, sino también las interacciones complejas de las dimensiones sociales que inciden en la actividad y vida laboral de los sujetos. En este marco, el trabajo puede concebirse como "el despliegue del potencial humano y productivo de una sociedad" (Aronskind, 2001, p. 11), y como parte fundamental en la construcción de "ejercicios de los derechos económicos, sociales, culturales, civiles y políticos como dimensiones indivisibles de los derechos humanos" (Roldán, 2000, p. 11). Resaltamos de esta manera la significación de dichas prácticas sociales no únicamente en términos de la acumulación de capital, sino también en lo que respecta a la autorrealización del sujeto en calidad de integrante de su colectividad y su sociedad, guiado por los preceptos arraigados en su cultura.

La autorrealización suele presentarse como un proceso en el que el sujeto desarrolla su "máximo potencial" y alcanza un sentido pleno de sí mismo. Sin embargo, bajo el capitalismo contemporáneo, este ideal se vuelve ambiguo, mientras se promete crecimiento personal a través del trabajo, se imponen lógicas que vacían de sentido esa búsqueda. Richard Sennett (2006) señala que "el trabajo es una actividad llevada a cabo por seres humanos que anhelan ser algo más que animales instruidos" (p. 105), es decir, como un espacio para trascender la mera supervivencia y construir identidad. Pero esta aspiración choca con otra realidad que el mismo Sennett advierte: "en la nueva economía, se nos insta a ser hombres y mujeres amplios, capaces de abrazar el cambio, desdeñosos de la palabra 'especialización'" (p. 115). Aquí radica la paradoja, el crecimiento personal ya no se vincula a la profundización de habilidades o a la estabilidad identitaria, sino a la capacidad de adaptación exigida por un mercado laboral precario.

La autorrealización se reduce a un performance de flexibilidad donde hay que reinventarse constantemente, acumular certificaciones, y demostrar "versatilidad" para sobrevivir en un sistema que desecha lo obsoleto. Como resultado, el sujeto no se realiza, sino que se autoexplota, confundiendo la supervivencia laboral con el éxito existencial. Esto no significa que el trabajo carezca de valor subjetivo. Sennett (2006) reconoce que, históricamente, el oficio artesanal permitía una identificación con lo creado (una autorrealización arraigada en la maestría y el tiempo). Pero en el capitalismo, esa experiencia se fractura, el crecimiento personal se mercantiliza como un producto más, vinculado a la productividad y no a la realización auténtica. Así, la autorrealización deviene un espejismo: el sujeto cree avanzar

hacia su "mejor versión", mientras internaliza las demandas de un sistema que convierte hasta sus sueños en recursos explotables.

Desde una perspectiva crítica, el análisis de las pautas laborales en el sector industrial previo al capitalismo moderno se fundamenta en el concepto de "proceso de trabajo", entendido como la interacción humana con la naturaleza para producir las bases materiales de la sociedad. Este enfoque requiere explorar la noción de "trabajo abstracto", concepto central en la teoría marxista. Marx (2008) explica que el trabajo abstracto es "gasto de fuerza humana de trabajo en sentido fisiológico [...] cerebro, músculo, nervio, mano, etc., humanos, y en este sentido uno y otro son trabajo humano" (p. 54). Esta abstracción trasciende el contenido concreto del trabajo, equiparando actividades dispares bajo un criterio cuantitativo: "la magnitud de valor de una mercancía varía en razón directa a la cantidad de trabajo efectivizado en ella e inversa a la fuerza productiva de ese trabajo" (p. 51). El trabajo abstracto no es un fenómeno aislado, sino que surge en el marco de relaciones sociales específicas. Como señala Marx (2008): "el valor de la mercancía representa trabajo humano puro y simple, gasto de trabajo humano en general" (p. 54). Bajo el capitalismo, esta abstracción alcanza su máxima expresión al convertir la fuerza de trabajo en mercancía, donde "los productos de trabajo privados autónomos, recíprocamente independientes, se enfrentan entre sí como mercancías" (p. 52).

Marx (2008) subraya que el valor de una mercancía presupone un valor de uso: "Para ser mercancía, el producto ha de transferirse a través del intercambio a quien se sirve de él como valor de uso" (p. 51). Los trabajos concretos (actividades cualitativamente diversas) producen valores de uso específicos, lo cual es una "condición natural y eterna de mediar el metabolismo entre el hombre y la naturaleza" (p. 56). Sin embargo, en el capitalismo, estos trabajos se someten a una doble lógica, como trabajo concreto (creador de valores de uso) y como trabajo abstracto (generador de valor). Esta dualidad no implica dos trabajos separados, sino dos facetas de la misma actividad: "Todo trabajo es, por un lado, gasto de fuerza humana de trabajo en un sentido fisiológico [...] y, por otro, gasto de fuerza humana de trabajo de una forma particular y orientada a un fin" (p. 57). La contradicción entre lo concreto (diverso) y lo abstracto (homogéneo) estructura las relaciones sociales capitalistas. Mientras el trabajo concreto satisface necesidades materiales, el abstracto reproduce la explotación al medir el valor en función del "tiempo de trabajo requerido para

"la producción de un artículo" (p. 51). Esta dinámica no solo sustenta la acumulación capitalista, sino que naturaliza la mercantilización de la vida humana.

Marx (2008) critica la división del trabajo en el capitalismo, argumentando que, aunque incrementa la productividad, aliena al trabajador. La especialización extrema desconecta al obrero del producto final y del proceso laboral, reduciendo su labor a un mero medio para obtener un salario. Marx distingue entre la división general del trabajo (que segmenta la producción en grandes categorías como agricultura o industria) y la división particular del trabajo, que subdivide estas actividades dentro de un mismo taller (p. 427). Esta dinámica, según Marx, despoja al ser humano de sus fuerzas vitales y genera alienación, al tiempo que profundiza las diferencias de clase y fractura la unidad social. La manufactura, como forma histórica del capitalismo, ejemplifica esta crítica. Marx señala que la división manufacturera del trabajo no solo aumenta la productividad en beneficio del capitalista, sino que lo hace mediante la mutilación del obrero ya que "La manufactura propiamente dicha no sólo somete a los obreros, antes autónomos, al mando y a la disciplina del capital, sino que además crea una gradación jerárquica entre los obreros mismos [...] el individuo mismo es dividido, transformado en mecanismo automático impulsor de un trabajo parcial" (p. 438). Esta fragmentación del trabajador no es un mero efecto colateral, sino un dispositivo de control capitalista, "La división manufacturera del trabajo configura una creación plenamente específica del modo capitalista de producción" (p. 438).

La cooperación en la manufactura, aunque aparentemente organizada, consolida la subordinación del trabajo al capital. Marx (2008) explica que: "El mecanismo social de la producción, compuesto por los numerosos obreros parciales, pertenece al capitalista. Por ende, la fuerza productiva resultante de la combinación de los trabajos se presenta como fuerza productiva del capital" (p. 438). Además, la manufactura no solo explota, sino que redefine las relaciones laborales ya que "Produce nuevas condiciones para la dominación que el capital ejerce sobre el trabajo" (p. 444). En su análisis, Marx también destaca cómo la división del trabajo trasciende lo económico, permeando todas las esferas sociales: "La división del trabajo [...] es efecto de los progresos pasados y causa de los progresos venideros [...] echando por doquier las bases para ese perfeccionamiento de la especialización, de las especialidades, para esa parcelación del hombre" (p. 440). Finalmente, la crítica marxista subraya que bajo el capitalismo, la anarquía de la división

social del trabajo y el despotismo de la división manufacturera se refuerzan mutuamente, configurando un sistema donde la alienación y la explotación son estructurales.

El advenimiento de la cuarta revolución industrial introdujo ocupaciones basadas en el *general intellect*, concepto que Marx (2007) anticipó en los *Grundrisse* como "la fuerza productiva del conocimiento social general" (p. 706). Negri y Lazzarato (2001) argumentan que el trabajo inmaterial, como la creación de software o contenido digital, se ha vuelto hegemónico en la producción de riqueza (p. 29). Sin embargo, esta aparente autonomía es engañosa. La industria de los videojuegos, por ejemplo, ejemplifica cómo el capitalismo tardío replica lógicas de explotación en entornos digitales: programadores, diseñadores y *gamers* profesionales enfrentan jornadas extenuantes, precariedad laboral y presión por maximizar la productividad, aun cuando su trabajo se enmascara bajo la retórica del "juego" o la "creatividad" (Mandel, 1979, p. 201). Braverman (1974) ya había alertado sobre la paradoja de la especialización: mientras el capitalismo celebra la flexibilidad y versatilidad del trabajador, lo reduce a ejecutor de tareas fragmentadas (p. 366). En el ámbito digital, esto se traduce en la descalificación encubierta, plataformas como Twitch o YouTube exigen a los streamers y *gamers* una constante reinvenCIÓN para mantener audiencias, convirtiendo su ocio en un recurso explotable. La aparente eliminación de jerarquías donde el trabajador es su propio "jefe" oculta nuevas formas de control algorítmico y dependencia de intermediarios corporativos.

Los *gamers* profesionales encarnan la ambigüedad del trabajo digital. Su labor, aunque asociada al entretenimiento, implica rutinas rigurosas, entrenamiento especializado y exposición al burnout. Como señala Mandel (1979), en el capitalismo tardío, incluso las actividades recreativas son mercantilizadas: "La industria del videojuego no vende productos, sino tiempo de atención y datos de usuarios" (p. 205). La retórica de la "pasión" y la "libertad" enmascara la falta de derechos laborales básicos, como seguros médicos o contratos estables, comunes en esta industria. Marx (2007) ya había intuido esta dinámica al hablar de la "colonización del conocimiento": el *general intellect*, creado colectivamente, es apropiado por el capital para generar plusvalía (p. 706). Los *gamers*, al producir contenido y engagement, alimentan plataformas que monetizan su creatividad sin redistribuir equitativamente las ganancias. Así, la promesa de autonomía se desvanece ante la realidad de un trabajo precarizado, donde la autoexplotación se normaliza como "éxito individual".

Las nuevas formas de trabajo digital no representan una ruptura con el capitalismo, sino su adaptación a entornos tecnológicos. Como advierte Braverman (1974), "la división del trabajo no desaparece; se sofistica" (p. 93). La aparente flexibilidad y creatividad exigidas en sectores como los videojuegos replican la alienación descrita por Marx (2008): el trabajador pierde control sobre su producto y tiempo, mientras el capital extrae valor incluso de su subjetividad. La crítica sigue vigente: mientras el *general intellect* podría ser la base para una sociedad poscapitalista, bajo el capitalismo tardío, se convierte en un instrumento de dominación. La tarea pendiente es desentrañar estas contradicciones y construir alternativas donde la tecnología sirva a la emancipación humana, no a su explotación.

Wark (2019) profundiza esta crítica al señalar que "las plataformas no venden productos, sino que extraen valor de la atención y los datos, la nueva materia prima del vectorialismo" (p. 45). Los *gamers*, al generar contenido y engagement, alimentan un circuito donde su creatividad se traduce en datos explotables para algoritmos de recomendación, publicidad dirigida y venta de metadatos. Así, el trabajo digital no solo reproduce la alienación marxista, sino que la intensifica al convertir la vida misma en un insumo gratuito para la acumulación vectorialista. La pregunta central de Wark es si ¿estamos ante la muerte del capitalismo o su superación por algo peor? resuena en las tensiones del trabajo digital. El vectorialismo no es una evolución del capitalismo, sino un sistema distinto que opera bajo lógicas más abstractas y totalizantes: la acumulación ya no se basa únicamente en la explotación de fuerza laboral física, sino en la extracción de datos, la vigilancia masiva y el control de los flujos informativos. Wark (2019) define al vectorialismo como "un nuevo modo de producción donde la clase dominante no son los capitalistas, sino los dueños de los algoritmos, datos y las infraestructuras digitales" (p. 63). Esto implica que, aunque desaparecen las fábricas tradicionales, persisten y se agudizan estructuras de explotación. Los *gamers*, por ejemplo, pueden experimentar una ilusión de autonomía al trabajar desde casa, pero su labor está sujeta a métricas de rendimiento, algoritmos de moderación y políticas unilaterales de plataformas como Twitch o YouTube, controladas por la clase vectorialista.

La crítica de Wark (2019) refuerza esta perspectiva, el vectorialismo no es postcapitalismo, sino un régimen que expande la explotación a lo inmaterial y lo vital. La tarea pendiente es desentrañar estas contradicciones y construir alternativas donde la tecnología sirva a la

emancipación humana, no a su dominación. Como señala Marx (2007), el *general intellect* podría ser la base para una sociedad poscapitalista, pero bajo el vectorialismo, se convierte en un instrumento de control total.

## Mundo 2 - 1: El Trabajo en lo Digital: Nuevas Formas de Trabajo

En la actualidad, los avances tecnológicos en la producción de bienes y servicios, junto con la especialización derivada de la división del trabajo, están transformando el panorama laboral y dando lugar a nuevas ocupaciones y mercados. Esta dinámica no solo redefine la organización del trabajo, sino que también introduce formas inéditas de generar valor dentro del sistema capitalista. Un aspecto clave de esta transformación es la creciente relevancia de la creación de símbolos a través de medios tecnológicos y electrónicos. Estos cambios van de la mano con la flexibilización de las relaciones laborales, lo que a su vez oscurece ciertas categorías de empleo y plantea interrogantes sobre las estrategias de control de una fuerza laboral que se presenta como más "autónoma" y "libre". Este aparente tránsito hacia una mayor autonomía puede pensarse desde las ideas de Negri y Lazzarato (2001), quienes desarrollan el concepto de *general intellect* propuesto por Marx en los *Grundrisse*.

Una de las ideas más ampliamente aceptada sostiene que, con el crecimiento del conocimiento colectivo, el trabajo físico perderá protagonismo y se consolidará una sociedad basada en la producción de conocimiento. Negri y Lazzarato (2001) argumentan que "el *general intellect* es la fuerza de trabajo inmaterial que ahora juega un papel hegemónico en la producción de riqueza" (p. 29). Desde su perspectiva, una sociedad futura fundamentada en el trabajo inmaterial y la acumulación de conocimiento colectivo surge como consecuencia natural de este proceso, disminuyendo la dependencia del esfuerzo físico. No obstante, esta visión puede ser cuestionada por su aparente idealización, al no atender las profundas desigualdades y contradicciones que persisten en el capitalismo contemporáneo. Aunque Negri y Lazzarato asocian la creciente inmaterialidad del trabajo con mayores niveles de autonomía y libertad para los trabajadores, esta interpretación tiende a ignorar las nuevas formas de control y explotación que se desarrollan en el trabajo digital y cognitivo, donde el capital sigue encontrando maneras de extraer valor.

En este marco, resulta esencial preguntarse si estamos realmente ante una transición hacia una autonomía genuina, o si más bien presenciamos una reconfiguración de las estrategias de control y extracción de valor propias del capitalismo contemporáneo. ¿Hasta qué punto el trabajo digital y cognitivo permanece subordinado a las lógicas de acumulación de capital y a la apropiación del conocimiento colectivo que Mandel describió en el capitalismo tardío? Para escapar de una visión reduccionista sobre el impacto de la tecnología en el trabajo, es

fundamental adoptar un enfoque más matizado que considere las dinámicas divergentes en distintas regiones del mundo. Este análisis incluye reflexionar sobre las implicaciones sociales de la expansión de las tecnologías de la información en diversos sectores productivos. A diferencia de una narrativa que asume un desarrollo tecnológico lineal y uniforme, este enfoque subraya que los trayectos tecnológicos no siempre conducen a los mismos resultados en contextos diferentes, evidenciando la complejidad y heterogeneidad de estas transformaciones.

Es crucial reconocer que la desaparición de ciertos empleos debido al avance tecnológico no implica una disminución generalizada del trabajo. Como ya hemos inferido al analizar la división del trabajo, algunos empleos pueden volverse obsoletos, pero simultáneamente surgen nuevas oportunidades y formas de labor. Este fenómeno puede agravar las disparidades económicas ya existentes y no se produce de forma sistemática en todo el mundo. Cuando hablamos de América Latina, donde las disparidades económicas son evidentes, es fundamental abordar estos matices. Este hecho plantea la necesidad de cuestionar aspectos fundamentales en el ámbito de estos estudios laborales, considerando las realidades económicas desiguales que caracterizan la región latinoamericana.

En otras palabras, surgen inquietudes en torno a las relaciones laborales y las condiciones de trabajo dentro de este sector. Estas preocupaciones abarcan cuestiones conceptuales como las habilidades requeridas en entornos tecnológicos, la generación de valor a través de la creación, producción y uso de productos simbólicos, y el acto de jugar videojuegos como una forma de trabajo que produce subjetividad mediante el ámbito laboral. Asimismo, es relevante analizar cómo se configura socialmente el mercado laboral en relación con la industria del videojuego. Pensarlo de esta forma permite comprender cómo dicho sector está contribuyendo a los cambios en el panorama laboral y al proceso de flexibilización del empleo. Para ello, resulta útil articular dos enfoques: uno que examine la producción dentro de una industria cultural y otro que explore la formación de subjetividades en el ámbito laboral.

Es esencial abordar las múltiples dimensiones culturales, económicas, sociales y personales asociados a los videojuegos, concebidos como objetos ideológicos y culturales enraizados en el pensamiento marxista. Los estudios en este campo analizan cuestiones como el impacto cultural y social de los videojuegos, evidenciando su influencia en las

interacciones humanas y en la formación de subjetividades (Belli y Raventós, 2008). Además, investigaciones recientes destacan el interés de los gobiernos en invertir en la mercantilización de este sector, percibiendo la industria del videojuego como un motor económico en crecimiento. La noción de la "taylorización del ocio" puede ser explorada en relación con los modelos de producción, subrayando su papel en la transformación de los métodos laborales. Sin embargo, una perspectiva que ha recibido menor atención es la que interpreta el acto de jugar como una actividad laboral y productiva, donde los jugadores no solo consumen videojuegos, sino que también generan valor, funcionando como una forma emergente de empleo dentro de la economía digital. Este enfoque permita aunar en distintas líneas de investigación sobre cómo el ocio se integra y reconfigura en el marco del capitalismo contemporáneo.

Si seguimos pensando en estas formas poco exploradas, se ha señalado a la práctica del "*farming*" o del "*boosteo*" de cuentas y bienes virtuales en juegos en línea, que luego se venden por dinero real. Esta actividad, enmarcada dentro del "*trabajo digital*", implica invertir tiempo "*jugando*" con el objetivo específico de obtener objetos virtuales o subir de nivel y por ende de valor cuentas ajena que luego se comercializan en sitios web y plataformas externas que actúan como intermediarios. El *farming* y "*boosteo*" ejemplifica una forma de trabajo no clásico o trabajo digital, donde la actividad productiva se realiza a través de plataformas tecnológicas, con una deslocalización del espacio de producción y una participación activa de los clientes/consumidores en el proceso. En Latinoamérica, también se ha analizado el trabajo de los "*youtubers*" y "*streamers*" de videojuegos como otro tipo de "*trabajo digital*".

Este trabajo implica la producción y difusión de material audiovisual en YouTube, lo que genera una descentralización del espacio de producción, una intervención activa de los seguidores en la creación de contenido y relaciones laborales ambiguas en términos de derechos y protecciones. Tanto el *farming*, el *boosteo* como el trabajo de los *youtubers* reflejan las características esenciales del trabajo digital en plataformas, al igual que otras formas de empleo digital, como las microtareas en plataformas (por ejemplo, *Amazon Mechanical Turk*) o el transporte privado mediante aplicaciones (como *Uber*). Todos estos ejemplos comparten elementos comunes, la flexibilidad geográfica, el uso intensivo de tecnología, la participación del cliente/consumidor y relaciones laborales poco definidas (Cerón Hernández & Rodríguez Barrientos, 2020).

Sería pertinente llamar la atención sobre el debate de la idea de *general intellect* a la luz de las teorías capitalistas modernas, en particular en lo que se refiere a la innovación. Desarrollar una postura sobre estos conceptos requiere esta actividad. Podemos observar la aparente tendencia hacia una mayor división "cognitiva" del trabajo en la acumulación de conocimientos dentro de las relaciones sociales de producción. Podemos examinar patrones e incoherencias en la interacción entre conocimiento, tecnología e innovación dentro de las relaciones sociales de producción examinando la idea de intelecto general en el contexto del capitalismo moderno y el trabajo digital. Marx utilizó el término "*general intellect*" para describir la creciente importancia de la ciencia y el conocimiento como fuerzas productivas en el sistema de producción capitalista.

En el capitalismo contemporáneo, caracterizado por la revolución de las tecnologías digitales y la expansión de plataformas en línea, observamos una aparente tendencia hacia una división "cognitiva" del trabajo. Por un lado, las plataformas y el trabajo digitales parecen aprovechar y capitalizar el conocimiento y la creatividad de una fuerza de trabajo dispersa geográficamente, abriendo nuevas posibilidades para la innovación y la producción de valor. Actividades como el *farming*, los *youtubers* y los *streamers*, entre otras formas de trabajo digital podrían interpretarse como manifestaciones de esta tendencia hacia la "*intelectualización*" del trabajo. Por otro lado, estas mismas plataformas también tienden a consolidar y centralizar el control y la acumulación de conocimiento y valor en manos de las grandes empresas tecnológicas, reforzando así las relaciones de poder y explotación características del capitalismo. Además, la opacidad de las relaciones laborales en el trabajo digital puede ocultar formas de extracción de valor, exportación y precarización laboral. Es fundamental reflexionar sobre estas contradicciones a la luz del concepto de "*general intellect*" para establecer una postura crítica frente a las promesas de innovación y emancipación que a menudo se asocian con las nuevas formas de trabajo digital. ¿Estamos presenciando una verdadera democratización del conocimiento y la producción, o simplemente nuevas formas de extracción de valor, explotación, precarización y división del trabajo cognitivo? ¿Cómo podemos aprovechar el potencial emancipador de las tecnologías digitales sin reforzar las relaciones de explotación capitalistas?

## Mundo 2 - 2: El *General intellect*: Los Videojuegos como Trabajo Cognitivo y Creativo.

La creación de valor en la industria de los videojuegos ya no se sustenta únicamente en el tiempo de trabajo humano directo, sino en el *general intellect* concepto que Marx (2007) desarrolló en los *Grundrisse* para referirse al "conocimiento social general objetivado en máquinas y sistemas productivos" (p. 706). Este conocimiento colectivo, acumulado históricamente, se materializa en avances tecnológicos y en prácticas culturales que redefinen las dinámicas laborales. Como señala Virno (2003), el *general intellect* no se limita al saber científico, sino que abarca "las capacidades lingüísticas, comunicativas y creativas de la fuerza de trabajo" (p. 65), elementos clave en la producción simbólica de los videojuegos. Los jugadores profesionales (*gamers*) de *League of Legends* u otros títulos encarnan esta transición. Su labor no se reduce a la interacción mecánica con sistemas tecnológicos, sino que implica la producción de contenido audiovisual, la gestión de comunidades en línea y la co-creación de experiencias lúdicas. Estas actividades, aunque aparentemente inmateriales, generan valor económico y cultural al impulsar la popularidad de los juegos, demostrando cómo el *general intellect* se vuelve "la fuerza productiva central del capitalismo cognitivo" (Negri & Lazzarato, 2001, p. 29).

Los *gamers* desempeñan roles multifacéticos que trascienden el consumo pasivo. Por ejemplo, los *streamers* en plataformas como *Twitch* o *YouTube* no solo juegan, sino que producen narrativas en tiempo real, construyen audiencias mediante estrategias comunicativas y participan en economías virtuales a través de donaciones y patrocinios. Como explica De la Garza (2017), "su trabajo combina habilidades técnicas (manejo de software), creativas (elaboración de guiones) y sociales (gestión de comunidades)" (p. 112), reflejando la integración del *general intellect* en la práctica cotidiana. Sin embargo, esta aparente autonomía oculta formas renovadas de explotación. Las plataformas digitales, al monetizar el *engagement* y los datos de los usuarios, convierten la creatividad de los *gamers* en un recurso extractivo. Braverman (1974) ya había advertido sobre la "paradoja de la especialización": la flexibilidad celebrada por el capitalismo encubre la fragmentación del trabajo y la pérdida de control sobre el proceso productivo (p. 93). En el caso de los *gamers*, esto se traduce en jornadas extenuantes para mantener audiencias, dependencia de algoritmos que regulan su visibilidad, y falta de derechos laborales básicos, como contratos estables o protección social (Mandel, 1979, p. 205).

El concepto de *general intellect* suele asociarse con la capacidad científica o, más precisamente, con el conocimiento social abstracto que se materializa en las máquinas, especialmente en el contexto del proceso de trabajo donde interviene el capital fijo, como en los sistemas automatizados de maquinaria (Míguez, 2014, p. 15). Desde la perspectiva original de Marx, el *general intellect* no podía considerarse equivalente al trabajo vivo, ya que las máquinas representaban el potencial productivo y no el producto en sí. No obstante, con la transformación de los procesos productivos hacia formas cada vez más inmateriales e intelectuales, que ahora demandan habilidades relacionales, comunicativas y cognitivas por parte de los trabajadores, el conocimiento social integrado en la fuerza laboral se ha convertido en un componente fundamental.

La conexión entre usuarios y significados compartidos en plataformas digitales es un componente fundamental de la industria del videojuego, este aspecto del *general intellect* encarnado en los trabajadores se convierte en un factor fundamental para reflexionar sobre las calificaciones y la generación de valor. Los *gamers*, al desempeñar funciones como productores de contenido, formar comunidades y participar en el *marketing* de boca en boca, co-creación y economías virtuales, incorporan su conocimiento, habilidades y experiencias en la producción simbólica y cultural que impulsa el éxito de los videojuegos. Estas actividades requieren una combinación de competencias técnicas, creativas y sociales que van más allá del simple manejo de sistemas tecnológicos. Los *gamers* deben dominar habilidades comunicativas, de narración y de construcción de comunidades, que son esenciales para generar valor en esta industria basada en la experiencia y el significado compartido. Al cuestionar las ideas convencionales de producción material y subrayar la importancia del trabajo inmaterial y cognitivo en el capitalismo moderno, el *general intellect* encarnado en la mano de obra de los jugadores se convierte en un componente crucial para comprender los procesos de creación de valor en la economía de los videojuegos.

La participación de los *gamers* en pruebas beta o en la retroalimentación de diseños de juegos ilustra cómo el *general intellect* se colectiviza, pero también cómo es apropiado por las corporaciones. Empresas como *Riot Games* (creadora de *League of Legends*) instrumentalizan las contribuciones de los jugadores para optimizar productos, mientras retienen el control sobre la propiedad intelectual y los beneficios económicos. Esta dinámica refleja la crítica de Marx (2009): "El conocimiento social, aunque producido colectivamente,

es privatizado por el capital para generar plusvalía" (p. 706). Además, los algoritmos de plataformas como *YouTube* o *Twitch* actúan como mecanismos de control modernos. Ross (2015) señala que "los trabajadores digitales están subordinados tanto a los usuarios como a los sistemas automatizados que dictan su rentabilidad" (p. 54). Un *streamer* debe adaptar su contenido a las preferencias algorítmicas (duración del video, palabras clave, horarios de transmisión), reduciendo su creatividad a un insumo cuantificable. Esta "subordinación vectorial", en términos de Wark (2019), nos hace preguntarnos precisamente si el capitalismo realmente ha muerto o sino que muta hacia formas más abstractas de dominación.

---

El *general intellect* en la industria de los videojuegos revela una paradoja, mientras el conocimiento colectivo podría ser la base para una sociedad poscapitalista, bajo el capitalismo cognitivo, se convierte en un instrumento de control. Los *gamers*, aunque participan activamente en la producción de valor simbólico, enfrentan formas renovadas de alienación y explotación. Como señala Marx (2009), "la máquina no libera al trabajador, sino que transforma su rol en el proceso productivo" (p. 706). La tarea crítica consiste en desmantelar las estructuras que mercantilizan la creatividad humana y reimaginar un futuro donde el *general intellect* sirva a la emancipación, no a la acumulación privada.

Podemos pensar en situaciones como la de los trabajadores de aplicaciones de servicios de transporte en plataformas como lo son *Uber*, *Rappi*, *Cabify*, entre otros, los trabajadores pueden encontrarse en una posición de subordinación a la aplicación, que actúa como intermediaria entre el cliente y el trabajador. En estas circunstancias, tanto el cliente como el algoritmo desempeñan un papel crucial, generando patrones de control en los procesos laborales (Ross, 2015). Ambos actúan como factores clave dentro de una amplia dinámica de subordinación.

De manera similar, las dinámicas de los *gamers* en plataformas digitales como *YouTube* y *Twitch* reflejan complejidades comparables. Estos jugadores no solo generan ingresos a través de patrocinios o salarios proporcionados por empresas, sino que también dependen de las donaciones de sus espectadores mientras se esfuerzan por cumplir con los requisitos de los algoritmos de las plataformas y acceder a ingresos por publicidad. En este marco, la subordinación no se limita a la relación tradicional entre empleado y patrón (empresa), sino que también se extiende a las interacciones entre el jugador y los espectadores, así como

a la dependencia del algoritmo, que media su visibilidad y rentabilidad. Este panorama subraya la creciente complejidad de las relaciones laborales en la era digital, donde factores como los algoritmos y las audiencias redefinen las dinámicas de poder y explotación. Sin embargo, es crucial evitar generalizaciones apresuradas sobre la existencia de una forma uniforme de dominación global en todos los sectores laborales. Las dinámicas específicas de cada contexto, así como las variaciones culturales, económicas y tecnológicas, exigen análisis detallados que consideren las particularidades de cada caso para comprender plenamente las relaciones de trabajo en estos entornos emergentes.

Es importante destacar que la noción de *general intellect* debe ser entendida como una guía interpretativa y no como una afirmación absoluta. Marx sugirió que, a medida que el trabajo se independizara de las restricciones físicas, las personas podrían disponer de más tiempo para su desarrollo personal y para disfrutar de la vida. En las últimas décadas, hemos observado cómo las formas actuales de capital han convertido incluso los espacios de ocio y tiempo libre en mercancías, transformándolos en nuevas fuentes de valor económico. Marx, por su parte, sostenía que la maquinaria representa una materialización del conocimiento humano, siendo el principal medio de producción. Sin embargo, esta perspectiva no necesariamente puede generalizarse a todos los contextos.

En la actualidad, la producción integra elementos que van más allá de lo técnico y lo físico, incluyendo aspectos emocionales, artísticos y cognitivos. Por ejemplo, el *software* podría ser considerado una expresión de esta dinámica compleja, ya que encapsula conocimiento codificado, creatividad y diseño organizacional. Aun así, es necesario reconocer las limitaciones de la perspectiva de Marx, dada su época y el contexto en el que desarrolló sus ideas. Aunque algunas de sus reflexiones pueden parecer incompletas frente a las configuraciones actuales del trabajo y el capital, siguen siendo un marco invaluable para analizar las transformaciones del capitalismo contemporáneo y su capacidad para apropiarse de dimensiones anteriormente no mercantilizadas de la vida humana.

Negri (1999) propone que el "capitalismo cognitivo" representa una nueva fase donde el conocimiento y lo inmaterial son centrales (p. 85). Sin embargo, esta visión idealizada choca con la realidad, la industria de los videojuegos, aunque basada en trabajo creativo, replica estructuras de explotación tradicionales. Los *gamers* enfrentan presión por generar contenido constante y precariedad laboral, fenómenos que Virno (2003) atribuye a la

"mercantilización de la subjetividad" en el capitalismo tardío (p. 78). La retórica de la "pasión" y la "libertad" enmascara estas contradicciones. Como advierte Míguez (2014), "las plataformas digitales no eliminan las relaciones de poder, sino que las reconfiguran bajo narrativas de autonomía" (p. 34). Los *gamers*, lejos de ser dueños de su trabajo, dependen de intermediarios corporativos que extraen valor de su creatividad sin redistribuir ganancias equitativamente.

Es crucial subrayar que la idea abstracta del *general intellect* debe tomarse literalmente como un intelecto en su sentido más amplio: la capacidad de pensar y comprender ampliamente, en contraposición a ser visto sólo como el resultado material de este pensamiento, como un libro o una fórmula algebraica, por ejemplo. En lugar de un científico concreto, la persona típica con capacidad de pensamiento sirve de ejemplo de este intelecto genérico. Aunque el "*general intellect*" es un término conceptual, tiene manifestaciones materiales tangibles en actividades reales que pueden ser investigadas.

## **Mundo 2 - 3: La Industria *Gamer*, del *Play* al *Game*, del Juego a la Producción.**

Debido a la expansión de la industria de los videojuegos en distintos ámbitos del mercado, podemos pensarla como un fenómeno que amplía y diversifica el impacto del videojuego más allá de su producción técnica y comercialización inicial. Por industria de los videojuegos entenderemos el conjunto de actividades relacionadas con el diseño, desarrollo, distribución y venta de videojuegos, junto con las tecnologías que los soportan, como consolas, motores gráficos y plataformas de distribución. Este sector se enfoca en la creación de productos y servicios tecnológicos, constituyendo el núcleo creativo y técnico del medio. Por otro lado, al hablar de industria *gamer*, nos referimos a los mercados, comunidades y actividades que giran en torno a los usuarios, es decir, los *gamers*, quienes consumen y producen contenido basado en su experiencia con los videojuegos. Este sector incluye creadores de contenido como *streamers*<sup>11</sup> y *youtubers*, la escena de los *e-Sports*, plataformas sociales (*Twitch*, *Discord*) y el *merchandising* asociado. A diferencia de la industria de los videojuegos, la industria *gamer* se centra en la interacción cultural, social y económica que surge a partir del consumo de videojuegos, destacándose por su capacidad de generar ingresos indirectos mediante patrocinios, eventos y suscripciones.

Ambas industrias están íntimamente relacionadas, ya que la industria *gamer* encuentra su fundamento en los productos de la industria de los videojuegos, pero desarrolla dinámicas propias que responden a las formas en que las comunidades y los usuarios construyen significados y experiencias en torno al videojuego. Es necesario establecer una amplia diferencia entre los numerosos procesos laborales que tienen lugar en estos distintos ámbitos. Como resultado, esto aclara el énfasis de nuestra investigación, dirigiéndola a aquellos que juegan a videojuegos mientras trabajan. Es importante recordar que la industria del videojuego ha crecido significativamente tanto en términos de producción como de ingresos. Esta expansión económica demuestra la gran importancia e influencia de la

---

<sup>11</sup> Con el término *streamers* me referiré a aquellos sujetos que, mientras juegan y transmiten sus partidas, participan en una dinámica económica multifacética. Por un lado, buscan obtener donaciones directamente de sus espectadores; por otro, atraen patrocinadores interesados en promocionar sus productos en sus transmisiones. Finalmente, también están vinculados a las empresas propietarias de plataformas como *YouTube* o *Twitch*, que se benefician al captar una parte de los ingresos generados por los anuncios vistos por la audiencia que los *streamers* logran reunir. Este ecosistema ilustra una relación compleja y enredada de generación de valor, donde convergen trabajo, entretenimiento y la monetización de la atención.

industria del juego en la economía regional y mundial. Los *e-Sports* son una de las diversas modalidades de producción de la industria del videojuego, junto con el diseño, la programación y la venta de productos. “Estos contenidos de producción abarcan sitios web que permiten la carga de videos, casas productoras de videos, *youtubers*, y, en particular, personas que transmiten en tiempo real mientras juegan para una audiencia que desea verlos a través de transmisiones en vivo, conocidas como *streaming*” (Cerón, 2018, p. 23).

Dado que en la regulación de los procesos de trabajo de estas retransmisiones de videojuegos intervienen múltiples actores, la conexión laboral se complica y resulta difícil de describir con precisión en esta situación. A través de este trabajo de investigación es que se puede dar cuente de que existe una relación laboral entre el jugador, la organización de deportes electrónicos y la plataforma, como *Twitch*. Los *streamers* de videojuegos pueden ganar dinero de varias maneras. Comisiones por cantidad de espectadores: Estas comisiones vienen determinadas por el tipo de anuncios que se incluyen en el material del *streamer* y que los espectadores ven durante las retransmisiones en directo. Comisiones por patrocinio de empresas externas: Los *streamers* pueden recibir patrocinio de empresas externas para anunciar sus bienes o servicios en su producción multimedia. Contratos con equipos de jugadores profesionales de competición: Algunos *streamers*, como los de nuestro estudio, son jugadores profesionales con contratos con equipos de *e-Sports* como 5 SUN. Compiten en torneos. Los salarios y comisiones asociados a las competiciones en las que participan y a los premios obtenidos pueden estar incluidos en estos contratos. Regalos directos de los espectadores: Como muestra de gratitud o apoyo a su trabajo, los espectadores pueden dar dinero directamente a los *streamers*. Una serie de factores, como la actuación del *streamer*, la conexión con el público, el carisma o el atractivo visual del contenido, pueden inspirar estas donaciones. La idea del juego como trabajo se complica con estas diferentes fuentes de ingresos, ya que requieren habilidades y características que van más allá de jugar. Además, esto provoca opacidad en las relaciones laborales que forman parte del proceso de trabajo de los *streamers* de videojuegos.

Para analizar la generación de valor y la formación de habilidades en el trabajo de los *streamers* de videojuegos, es fundamental considerar el concepto del *general intellect* en el marco del capitalismo contemporáneo. Entender los aspectos relacionados con la subjetividad de los jugadores profesionales implica reconocer la producción simbólica que ocurre al jugar, grabar o transmitir en vivo un videojuego para una audiencia. Además, hoy

es necesario fusionar los términos “espectador” y “usuario” en las categorías de “consumidor” y “cliente”. Este enfoque permite analizarlos desde la perspectiva del trabajo tradicional (De la Garza, 2017), donde la participación del cliente es esencial, y los procesos de producción, circulación y consumo ocurren de manera simultánea.

El examen de los elementos emocionales, artísticos y cognitivos, así como sus ramificaciones subjetivas, se incluye en un marco de estructuras económicas que se manifiestan a través de los vínculos empresariales, como se expuso en apartados anteriores. Este será el eje principal de esta sección y se relaciona con la idea de configuración productiva y sus elementos, incluyendo el perfil laboral, el nivel técnico, las relaciones y la cultura laboral. El trabajo de campo arroja descubrimientos que ayudan a comprender que la actividad de jugar videojuegos se percibe como una empresa a largo plazo o permanente, una fuente de independencia financiera que se logra mediante, salario, donaciones y comisiones por visualizaciones al firmar contratos con empresas como lo son 5 SUN, pero también con plataformas como *YouTube*, *Facebook* o *Twitch*, al menos visto así desde la perspectiva de los propios *gamers*. En algunos casos, para algunos toma unos seis meses o más para llegar a esta situación, mientras que, en otros, lograron firmar contratos con plataformas web y establecer esta forma de trabajo en tan solo dos meses. La búsqueda de estos contratos se vuelve crucial para determinar su intención de dedicar más tiempo o dedicar todo su tiempo a esta actividad. Todo esto contribuye a configurar diversas dimensiones de su proceso de trabajo, de explotación y de invisibilización que desarrollará más adelante.

## **Mundo 2 - 4: Los Perfiles y la Reconfiguración en el Ámbito del Trabajador Gamer**

Los sujetos que se destacan y buscan jugar de manera profesional videojuegos, y tienen esta ocupación suele implicar para ellos estar dentro del mundo profesional de los videojuegos la mayor parte de su tiempo. No obstante, existe un fuerte deseo e interés entre ellos de participar en diversos aspectos de la industria *gamer*, a menudo sin abandonar sus ocupaciones originales. Este deseo de participar en la industria como modelo de negocio tiene su origen en su amor por el juego y en la relativa facilidad de convertirlo en una fuente de ingresos y cierta independencia económica. Muchos de ellos esperan crear un público(fandom) y unos seguidores constantes que les permitan dedicarse por completo al negocio de los juegos. Para ello, están dispuestos a aceptar las condiciones y normas establecidas por plataformas y empresas como *5 SUN*, *Twitch* y *YouTube*, que les permiten ganar dinero a través de comisiones y contribuciones basadas en los espectadores.

Las personas que se autodenominan "gamers profesionales" realizan transmisiones en vivo regularmente, dedicando entre 4 y 12 horas diarias dependiendo del número de espectadores, donantes o las exigencias de la plataforma. En muchos casos, esta dedicación total implica no tener compromisos con otras actividades como estudiar o trabajar en otro ámbito, aunque algunos combinan esta labor con actividades adicionales, como relata Milordo Z: "Yo soy *gamer* profesional, pero también los días que me dan libres me voy a un tianguis a vender videojuegos o consolas". Cuando los ingresos aumentan, gracias a donaciones, eventos o torneos, las resistencias familiares hacia esta ocupación suelen disminuir, como menciona Seneea: "Cuando yo estaba con mis papás siempre hubo un enojo a que yo me dedicara a los videojuegos... ya cuando vieron que me iba para México y me iban a pagar el hogar dejaron de decirme de cosas, ahora ya stremeo todos los días". Esto plantea preguntas sobre qué constituye realmente un trabajo. La actividad no solo requiere jugar videojuegos, sino también dominar conocimientos culturales y técnicos específicos, vinculados al *general intellect*, como el uso de dispositivos tecnológicos, software especializado y códigos sociales propios de la cultura *gamer*.

Por lo general, se tiende a establecer una distinción dicotómica entre el ocio y el trabajo al analizar esta relación y es importante señalar que tanto en el ámbito laboral como en el tiempo libre pueden surgir componentes ociosos, independientemente del tipo de trabajo

que se desempeñe. La dificultad surge cuando se trata de “trabajar mientras se juega”, que es cuando el trabajo incluye jugar a videojuegos con el objetivo de entretenér a otros o competir. En este contexto, se presenta una distinción fundamental entre *"play"* (jugar) y *"game"* (juego), donde el primero se refiere a la acción en sí misma y el segundo a la disposición productiva del tiempo. A partir de esta premisa, seguiré desarrollando. En cuanto a la reconfiguración del espacio una de las cosas que más se valora en gran medida la privacidad mientras juegan, ya que la consideran un elemento fundamental en la creación de contenidos y productos culturales de entretenimiento. Sin embargo, este concepto se ve contrarrestado por la realidad de que la creación de material simbólico que incluye con frecuencia una violación de la intimidad de los espectadores, al menos en un contexto digital. Aunque estas personas estén físicamente solas en sus entornos de juego, siempre son conscientes de sus actividades durante las partidas y del área virtual compartida con sus compañeros de equipo.

Existe una relación ambigua con la idea de ser observados, ya que a menudo juegan *"offstream"* fuera de la cámara. A pesar de ello, quizá el razonamiento les obliga a jugar y transmitir con frecuencia. Cuando no retransmiten, dedican su atención a otros elementos de su vida. Esto crea una dicotomía en su enfoque: por un lado, hay una lógica en el juego delante de la cámara, pero por otro, ven el tiempo que pasan fuera de la cámara como una forma de relajación. Sin embargo, es fundamental señalar que este proceso está impulsado por una lógica orientada al trabajo, debido al tiempo y los conocimientos necesarios para gestionar los dispositivos de *streaming* adecuados. Estos incluyen un ordenador, un *software* especializado, una cámara, un micrófono y el propio videojuego. Esta transformación en su enfoque se manifiesta cuando obtienen un contrato con *Twitch* y comienzan a generar ingresos con su actividad. En este punto, empiezan a cambiar su modo de expresión, de hablar y ser durante las emisiones, ampliando el material de consumo más allá de los videojuegos como énfasis principal. A menudo, si no consiguen atraer a un número suficiente de espectadores, se preocupan e idean tácticas para ampliar su audiencia o volver a captar a los que se han marchado, centrándose en la analítica y el número, Valery Darks menciona que:

...Cuando mis vistas bajan, me siento mal, y entonces digo: 'hay que ponernos más interactivas, hacer más chistes, mostrar más de mí, pensar qué puedo hacer para que se diviertan, ser más cercana con la gente'. Aunque siempre estoy pensando en cómo me va,

si me está funcionando o no. A veces siento que esto ya es un trabajo, y todo el tiempo me preocupa que no esté rindiendo como debería.

La atención meticulosa que se le da a las cifras entra en conflicto con la apreciación de la informalidad que el *gaming* ofrece en cuanto a su proceso de trabajo se trata. Este conflicto se relaciona con la idea de que, aunque el *streaming* de videojuegos se origina en un gusto por jugar que inicialmente se considera una actividad recreativa, conlleva una conciencia constante de ser observado. En este sentido, el seguimiento reflexivo de las estadísticas crea una tensión con el placer de jugar y cierta informalidad que el *streaming* puede brindar. En cuanto al aspecto relacional y el control que se ve opacado, la relación contractual con las plataformas de trabajo como *Twitch* y *Youtube* (Por decir las plataformas que los jugadores de 5 SUN usan) se destaca en tres aspectos fundamentales:

Primero, las empresas. En el programa de “*partners*” de la plataforma, los *streamers* deben adherirse a un contrato que establece normas de control, condiciones y directrices para utilizar la plataforma. Segundo, los patrocinios. Empresas de la industria de los videojuegos e informática respaldan a los *streamers* como parte de su estrategia publicitaria. Los *streamers* integran los patrocinadores en sus transmisiones y dirigen a los espectadores a los escaparates en línea de estas marcas. Esto asegura que los usuarios se conviertan en posibles compradores influenciados por los *gamers*. Por último, los espectadores. Los *streamers* solicitan donaciones ofreciendo beneficios, como elegir canciones o mostrar nombres en pantalla. Con el tiempo, los espectadores exigen un trato más personalizado, como títulos o felicitaciones exclusivas.

Estos tres factores cuestionan la idea de que el control solo ocurre a través de canales formales. En cambio, se establece a través de conexiones informales y normas cotidianas entre los *gamers*, quienes crean redes sociales para gestionar su trabajo y tiempo. Este modelo difiere de trabajos tradicionales, ya que los *gamers*, al estar en casa o en las *gaming houses*, no distinguen claramente entre disfrute y producción, ya que el acto de jugar combina ambos aspectos.

Esta constante preocupación por las cifras también se refleja en el cuidado de la apariencia personal, ya que los *gamers* buscan atraer más seguidores y suscripciones mediante prácticas como maquillarse, peinarse y subir fotos antes de comenzar las transmisiones.

Como menciona Valery Darks: “yo suelo maquillarme o arreglarme antes de comenzar a jugar, a veces me dan una donación por hacerme cierto tipo de peinado”. Además, comparten contenido en redes sociales para promocionar sus actividades. El tiempo que dedican a preparar su entorno y posicionarse ante la *webcam* es significativo, aunque a veces entra en conflicto con su amor por el juego en sí. También se observa una diferencia en cómo hombres y mujeres cuidan su apariencia, lo que refleja una “estilización” alineada con las expectativas de los espectadores. Esto refleja la racionalización de factores en la producción, donde la estética juega un papel crucial en construir la experiencia que los espectadores buscan.

## **Mundo 3: Mercancías del Alma: Cuando el Capitalismo se Vuelve Modo de Subjetivación**

Antes de analizar el modo de producción capitalista y su expresión en el capitalismo de plataformas, es fundamental delimitar el concepto de capital. Contrario a algunas interpretaciones económicas reduccionistas, aquí se entiende el capital como las formas de riqueza acumulada por la humanidad edificios, maquinaria, equipos, dinero y activos financieros. Sin embargo, se excluyen de esta definición la tierra y los recursos naturales, los cuales se consideran patrimonio colectivo heredado, no productos de una acumulación histórica específica. Esta aproximación se alinea con la crítica marxista, que rechaza visiones transhistóricas del capital. Como señala Marx en *El Capital* (2009), "el capital no es una cosa, sino una relación social mediada por cosas" (p. 932). Es decir, no se trata únicamente de bienes materiales, sino de un entramado de prácticas y estructuras que organizan la producción y distribución bajo lógicas específicas.

Para Marx, el capital es una formación histórica, no universal. Su existencia está ligada al surgimiento del capitalismo como sistema social, caracterizado por tres pilares: La propiedad privada de los medios de producción. El trabajo asalariado, donde la fuerza laboral se convierte en mercancía y por último el mercado como mediador central de las relaciones económicas. Estas condiciones emergen en un periodo específico y no pueden extrapolarse a sociedades precapitalistas. Como enfatiza Marx, "las categorías económicas del capitalismo —capital, plusvalía, mercancía— solo tienen sentido en el marco de relaciones sociales que las producen" (2008, p. 175). Por ejemplo, en el feudalismo, la tierra no operaba como capital, sino como base de relaciones de vasallaje.

Definimos entonces el capital, en este marco teórico, como una red compleja de relaciones sociales que transforma elementos de la reproducción social (trabajo, tecnología, conocimiento) en recursos para su propia expansión. Esta red no se limita a la esfera económica ya que permea la cultura, la política y la vida cotidiana, subordinando todo a la lógica de la acumulación. Como advierte David Harvey (2009), "el capitalismo no es un sistema económico, sino un sistema social totalizante que redefine constantemente sus fronteras" (p. 12). Esta visión permite entender por qué, incluso en la era digital, el capitalismo conserva su esencia explotadora, aunque adopte nuevas formas como las plataformas tecnológicas.

En la estructura del capitalismo la clase trabajadora, conformada por sujetos desposeídos de sus medios de producción, se ve obligada a ganar su sustento laborando para la clase capitalista. La reproducción de esta relación se sostiene en el trabajo excedente, o plus de trabajo, que se convierte en plusvalor (plusvalía) durante el intercambio de mercancías producidas. Este plusvalor es apropiado por el capitalista y le permite emplear a más trabajadores. La conexión aparentemente igualitaria entre el capitalista y el trabajador, representada en el acto de venta de la fuerza de trabajo, oculta el núcleo de la explotación tras una falsa transacción justa. Hay que señalar que, además de la explotación laboral, factores como género, etnia y generación desempeñan un papel crucial en la comprensión crítica del capitalismo. Aunque la dominación de la mujer por el hombre, un grupo étnico sobre otro, y una generación sobre otra no es exclusiva del capitalismo, estas relaciones de dominación adquieren una dimensión específica en este sistema.

La explotación del trabajo excedente puede incluso manifestarse como una triple condición de explotación, como en el caso de mujeres o niños de ascendencia afrodescendiente o indígena en la clase obrera, donde el trabajo de la mujer y el niño se valora a un costo inferior (Haug 2006). Con esto en mente hay que decir que nos encontramos inmersos en un contexto cada vez más homogéneo, donde todo se ha convertido en una mercancía sujeta al impulso mercantilizador. Aunque este mundo único del capital y las mercancías parece ser homogéneo, su realidad es menos igualitaria de lo que se podría esperar. Este cosmos capitalista se distingue por la persistencia de diferentes realidades divididas por fronteras físicas, guerras, estados de excepción y circunstancias de vida desiguales que repercuten en la dignidad existencial de todos. A pesar de denominarse simplemente “capitalismo”, es típico incluir palabras como global, contemporáneo, tardío, plataforma, cibernético, digital o postmoderno para definir sus características. La idea creciente de que no existen alternativas viables es un aspecto importante del problema. A pesar de la propagación del descontento, seguimos intentando apagar el fuego con la misma chispa que quizá lo iniciamos.

Para entender cómo nos vinculamos con aquello que nos opprime, es necesario examinar los mecanismos internos que nos atan a estas estructuras de poder. En cierta medida, nos convertimos en cómplices involuntarios del sistema que nos captura, ya que el poder más efectivo no es aquel que se impone por la fuerza, sino el que logra infiltrarse en nuestros

deseos, moldeándolos y alineándolos con su lógica. Su intervención permanece oculta porque opera desde lo que consideramos propio, haciendo que aquello que nos somete también nos seduzca. El capitalismo, lejos de ser solo una estructura económica, se sostiene sobre una “economía libidinal”, es decir, sobre la manera en que captura nuestros anhelos y sentidos de felicidad. Como señala Fernández-Savater (citado en Cano, 2024): “La pregunta por el deseo es la pregunta por la relación con el mundo. ¿Cuál es el sentido de la existencia? ¿Cómo experimentamos la vida? ¿Qué nos hace vibrar? ¿Cuáles son nuestras imágenes de felicidad?”. Estas preguntas revelan cómo nuestras subjetividades no solo son moldeadas por el sistema, sino que también lo reproducen activamente.

A pesar de las incoherencias y desigualdades del capitalismo, seguimos atrapados en su lógica, sofocando el fuego con la misma llama. Esto ocurre porque la dominación no opera solo a través de la coerción, sino mediante una sutil seducción que nos mantiene ligados a su estructura. Fernández-Savater (citado en Cano, 2024) lo expresa con contundencia: “Somos víctimas en el plano de la economía política, pero cómplices en el de la economía libidinal. ¿Cómo sustraer la libido del capital, dejar de vibrar ahí?”. Sin embargo, en esta complicidad también existe una grieta, una posibilidad de fuga. Si el poder se sostiene en nuestra adhesión inconsciente, entonces el reconocimiento de este mecanismo puede abrir un espacio para la subversión. Pensar en la economía libidinal del capitalismo no solo nos permite analizar sus efectos, sino también imaginar otros modos de desear, vibrar y construir relaciones con el mundo que no estén atrapadas en su lógica de captura.

El capitalismo depende de nuestra complicidad subjetiva para mantenerse, producirse y acrecentarse. Por lo tanto, cualquier cambio político transformador no puede desvincularse por completo de estas dimensiones subjetivas y libidinales. Es necesario reconocer y desarticular los mecanismos mediante los cuales nuestros deseos y anhelos son capturados y canalizados hacia la reproducción del sistema capitalista. Solo así podremos comenzar a sustraer nuestra libido del capital y reorientarla hacia proyectos emancipatorios y formas de vida verdaderamente liberadoras. En entrevista Fernández-Savater<sup>12</sup> apunta a una de las claves para evitar esa complicidad subjetiva y libidinal con el capitalismo: repensar y reconstruir nuestro entendimiento mismo del deseo. El autor apunta a que en la

---

<sup>12</sup> Cano, P. (4 de abril de 2024). Amador Fernández-Savater: “Las ideas que no tocan los cuerpos dejan el mundo igual” ctxt.es. <https://ctxt.es/es/20240401/Politica/46118/Paco-Cano-Amador-Fernandez-Savater-libro-capitalismo-libidinal-filosofia-deseo-libido.htm>

sociedad en la que vivimos hay "muy poco deseo y mucha obediencia", ya que hemos interiorizado e identificado nuestros anhelos con los "mandatos capitalistas: rendimiento, competitividad, visibilidad, consumo". Prevalece un "*deseo mimético*" de desear lo que tiene el otro y lo que el otro es, en lugar de un deseo auténtico y singular.

El filósofo Amador Fernández-Savater, reflexiona sobre la relación entre el deseo y el capitalismo. Según Fernández-Savater, el deseo, en su sentido más profundo, debería ser "una especie de viaje o desplazamiento singular, la construcción de algo que no existe aún", una invención constante de "maneras singulares de ser y de estar, de hacer y de pensar, de hablar y mirar". Sin embargo, advierte que el capitalismo libidinal término que explora en su libro *Capitalismo Libidinal* obstaculiza esta búsqueda al saturar el mercado con una "respuesta infinita de objetos-mercancía que bloquean la necesaria construcción del deseo" (citado en Cano, 2024, párr. 12). Para el autor, esta dinámica mercantiliza la subjetividad, convirtiendo el deseo en una mera carencia a ser llenada por el consumo. Frente a esto, propone desligar la libido del capital mediante la invención colectiva de "nuevos modos de ser, estar y relacionarnos con el mundo", transformando el deseo en un "camino que se hace al andar", es decir, en una fuerza creativa que abre posibilidades de existencia alternativas al sistema (citado en Cano, 2024, párr. 18). Esta reconceptualización, subraya, es clave para cualquier proyecto emancipatorio que busque desarticular la complicidad subjetiva con el capitalismo. En este sentido, el deseo deja de ser una mera carencia a ser satisfecha por el consumo, y se convierte en *un camino que se hace al andar*, una apertura constante hacia nuevas formas de existencia y subjetividad. Esta reconceptualización del deseo como fuerza creativa y transformadora es fundamental para cualquier proyecto emancipatorio que busque desarticular nuestra complicidad subjetiva con el sistema capitalista.

La economía libidinal, tal como la concibe Fernández-Savater, se despliega como un entramado donde nuestros deseos y anhelos, más allá de lo consciente, son capturados y redirigidos hacia la lógica del capital. Aquí radica la complejidad del concepto: no solo hablamos de la satisfacción de necesidades básicas o inmediatas, sino de la captura de nuestras aspiraciones más profundas y nuestras imágenes de felicidad. El capitalismo, al convertir el placer y la felicidad en objetos mercantilizables, logra convertir el deseo en una herramienta de reproducción sistémica. Pero ¿cómo exactamente se sirve de esto? El capitalismo explota una exigencia libidinal particular: la necesidad de satisfacción y

felicidad. En lugar de un placer genuino y profundo, se nos ofrece un placer superficial y constantemente inalcanzable, lo que nos mantiene en un ciclo interminable de consumo. Este sistema se nutre de la promesa de una plenitud que nunca llega, una felicidad siempre diferida pero invariablemente atada a la adquisición de bienes o experiencias comercializadas. Al delimitar la economía libidinal en estos términos, podemos reconocer cómo nuestros deseos, lejos de ser libres y auténticos, son guiados y moldeados por la maquinaria capitalista.

¿Por qué el capitalismo se sirve de nuestros deseos? Porque al hacerlo, obtiene un control casi total sobre nuestra subjetividad, utilizando el deseo como motor de producción y consumo. ¿Cómo lo logra? Invisibilizando la operación misma de esta captura, generando una complicidad involuntaria en la que nosotros mismos perpetuamos este sistema. El deseo, convertido en deseo mimético (desear lo que el otro tiene) se transforma en una herramienta de obediencia, al hacer que persigamos modelos y estilos de vida que nunca nos pertenecen realmente. Por tanto, al delimitar mejor el concepto de economía libidinal, podemos entender que lo que está en juego no es simplemente una cuestión de deseos manipulados, sino de una estructura que redefine constantemente nuestras búsquedas de sentido y felicidad en términos de lo que el capital puede ofrecer. Solo al reconocer y desarticular estos mecanismos podemos empezar a sustraer nuestra libido del capital, replanteando el deseo como una fuerza creativa y transformadora, un camino hacia formas de vida verdaderamente emancipadoras.

El capitalismo trasciende su dimensión económica basada en la acumulación asimétrica de riqueza para erigirse como una maquinaria de subjetivación que moldea deseos, afectos y prácticas cotidianas. No se trata de un sistema cerrado, sino de una red de fuerzas que coexiste con otras lógicas sociales, generando en el sujeto una tensión irreductible entre resistencia y complicidad. Como advierte Marx, la plusvalía (extracción del valor no remunerado del trabajo) no solo explota el cuerpo del proletariado, sino que coloniza su imaginación, convirtiendo hasta el ocio en un espacio de productividad enmascarada. Esta dinámica se amplifica con el plus de gozar de Lacan, ese exceso de deseo que el capitalismo mercantiliza, transformando la insatisfacción humana en un motor de consumo perpetuo.

Žižek (2003) enfatiza que “la ideología no es una ilusión que construimos para escapar de la insoportable realidad, sino la estructura misma de nuestra experiencia social” (p. 76). Esta perspectiva ilumina cómo, en los videojuegos, sistemas como las lootboxes o los DLCs (contenidos descargables) no solo monetizan el tiempo libre, sino que naturalizan la lógica de la autoexplotación. El sujeto, bajo la ilusión de autonomía, reproduce y en ocasiones acrecienta activamente las estructuras de dominación. Así, la subjetividad se revela como un campo de batalla donde el deseo, al buscar liberarse, refuerza las cadenas que lo atan. Vivimos inmersos en una condición abstracta y global donde, como señalan Alemán y Larriera (1998), “todo se presenta como mercancía disponible para el consumo”. Esta idea retoma la crítica de Marx (2008) al fetichismo de la mercancía, que transforma las relaciones humanas en intercambios entre objetos, alienando al sujeto de su propia praxis y de su entorno. Bajo esta lógica, la inmediatez se erige como norma: la promesa capitalista de satisfacción instantánea, desde la comunicación omnipresente hasta la medicalización del malestar, encarna una fantasía ideológica, una ilusión que enmascara la explotación tras la apariencia de accesibilidad total.

Este dinamismo se articula en tres ejes: La sociedad de la comunicación, que proclama la transparencia absoluta, reduciendo lo político a un flujo de datos gestionables. La tecnomedicalización, que mercantiliza la salud como producto técnico, prometiendo la erradicación de lo contingente. La medicalización de lo psíquico-social, que patologiza el conflicto, convirtiéndolo en un síntoma a suprimir. En este marco, lo político sufre un vaciamiento, ya que reduce la acción colectiva a administración técnica, eliminando la antagonía que define lo social. El control técnico-administrativo no solo busca anular el malestar, sino quizá domesticar lo que irrumpre y desordena, intentando subsumir hasta la resistencia en ciclos de consumo. Así, el capitalismo no solo mercantiliza objetos, sino que coloniza el deseo mismo, transformando la lucha política en un simulacro de elecciones prefabricadas.

Sin embargo, esta hiperconectividad ilimitada, que moldea el tejido social, también genera una proliferación de fragmentaciones y particularidades. Como señala Alemán (2019), en este contexto, los individuos ya no se encuentran vinculados a un orden superior que les brinde estabilidad o pertenencia, sino que quedan librados a su propia gestión dentro de un sistema que privilegia la autonomía sin comunidad. En la vida cotidiana, esto se traduce en

el debilitamiento de las estructuras simbólicas tradicionales, como la autoridad de los padres o profesores, y en la transformación del trabajo en una conexión social precaria.

Si bien la fragmentación permite escapar de ciertas formas de control convencional, introduce nuevas formas de dominación. Aludimos aquí a la “servidumbre voluntaria” descrita por La Boétie (2008), donde los sujetos abrazan su aparente libertad solo para quedar atrapados en los mecanismos del mercado. Esta paradoja es central al capitalismo contemporáneo, ya que, mientras universaliza una condición abstracta que convierte todo en mercancía, debilita las referencias estructurales firmes, produciendo una experiencia de incertidumbre y cambio perpetuo. En este proceso, el mercado opera como un rizoma, donde producción y deseo se entrelazan en un circuito inagotable. Los *gamers* profesionales, como los de 5 SUN, ejemplifican esta lógica al optimizar sus cuerpos mediante un dopaje legal (vitaminas, ejercicios, bebidas que ayudan al flujo intestinal), sincronizándolos con las exigencias del ritmo capitalista.

El reflejo subjetivo de este escenario es un sujeto “libre” de elegir cómo conectarse con las promesas de plenitud y éxito del mercado. Sin embargo, esta libertad es ilusoria: los objetos-mercancía nunca satisfacen del todo la falta constitutiva del deseo. Žižek, en su documental *The Pervert's Guide to Ideology* (Fiennes, 2012), analiza la ideología del consumo a través de la bebida Coca-Cola, destacando cómo “beber más 'Coca-Cola' provoca un aumento del deseo-sed”, a diferencia del agua, que satisface y calma. Este mecanismo refleja la lógica capitalista de crear necesidades infinitas, donde la satisfacción siempre parece eludirnos. Este mecanismo también se refleja en los videojuegos, como *League of Legends*, donde cada victoria o adquisición de una skin ofrece una alegría momentánea que pronto se desvanece. Lejos de satisfacer la necesidad, estas experiencias la alimentan, creando un bucle infinito en el que la plenitud parece siempre eludirnos. Así, la lógica capitalista transforma el deseo en motor perpetuo y la falta en un horizonte inalcanzable. El mercado nos empuja a consumir más, jugar más y buscar más, atrapándonos en un sistema que disfraza la dependencia como libertad y convierte la insatisfacción en un mecanismo de control profundamente interiorizado.

## Mundo 3 - 1: Vidas Mercantilizadas: Explorando la Alienación Capitalista

La alienación, según Marx (2004), se configura como una ruptura profunda entre el sujeto y su ser esencial, una disociación que surge a raíz de las estructuras de poder impuestas por el capitalismo. El sujeto, al ser tratado como un objeto más dentro de un sistema de explotación, pierde su conexión con su humanidad, ya que es despojado de los frutos de su propio trabajo. Esto resulta en una sensación de autodesposesión, donde el individuo se convierte en una entidad separada de su propio ser y de su entorno. En un sistema capitalista, este fenómeno es una consecuencia de las relaciones de clase, que alienan al ser humano de sí mismo, de su trabajo y de la naturaleza. El proceso de alienación se intensifica a través de la explotación, donde el trabajador genera no solo el valor necesario para cubrir su fuerza de trabajo, sino también un excedente, la plusvalía, que es apropiado por el capitalista. Este fenómeno convierte al trabajo en algo abstracto, reduciéndolo a una mercancía intercambiable en el mercado. Así, el trabajador no solo pierde el control sobre el producto de su trabajo, sino que también se ve obligado a vender su capacidad laboral como una mercancía más, lo que lo convierte en un simple engranaje dentro de la maquinaria del sistema capitalista.

El trabajador, al igual que el capitalista, se ve forzado a competir en un mercado global de trabajo, externalizando su capacidad de trabajo, convirtiéndola en un objeto sin valor intrínseco, cuyo único propósito es generar un salario que le permita, a su vez, consumir más mercancías. En este proceso, el sujeto no solo pierde el control sobre los medios de producción, sino que también se ve sumido en un ciclo interminable de trabajo y consumo, donde el sentido de sí mismo se diluye en la mercancía. La alienación, por tanto, no es solo una cuestión económica, sino también profundamente subjetiva, ya que afecta la relación del individuo con su propio ser y con el mundo que lo rodea. Marx no critica el acto del trabajo en sí mismo, sino la forma específica que este adoptó bajo el capitalismo, donde se convierte en mercancía. Esta transformación del trabajo, que Marx (2008) detalla en *El Capital*, no es una consecuencia inevitable de la historia humana, sino una modificación producida por un contexto social particular. El trabajo, que históricamente permitió al sujeto afirmar su humanidad al actuar sobre su entorno, se transforma en un medio para satisfacer necesidades ajenas al trabajo mismo en el capitalismo, perdiendo su carácter emancipador y convirtiéndose en una forma de servidumbre. En lugar de permitir la autorrealización, el

trabajo se convierte en un instrumento de abnegación y de confinamiento dentro de un proceso técnico que escapa al control humano. El sujeto alienado pierde la conciencia de su propia capacidad para actuar y transformar el mundo, viéndose despojado de la libertad y el control sobre su destino.

La alienación capitalista, según Marx (2004), no solo afecta a los trabajadores, sino a toda la humanidad, pues el dinero se convierte en la mercancía soberana que estructura las relaciones sociales. El dinero, como símbolo del poder adquisitivo, se presenta como la clave para obtener poder, aunque lo que realmente proporciona es una alienación más profunda. La búsqueda constante de ingresos y consumo, que en teoría busca aliviar la angustia, termina por reforzar la alienación. El dinero y los objetos materiales no satisfacen las necesidades humanas auténticas, sino que simplemente refuerzan el vacío existencial y la cosificación. En este sistema, las interacciones humanas se reducen a transacciones mercantiles, y el sujeto, lejos de ser un ser libre, se convierte en una mercancía más en un mercado donde todo se compra y se vende.

La alienación y cosificación en el capitalismo solo se comprenden plenamente en el marco de la explotación, donde lo que antes formaba parte integral de la vida cotidiana se convierte en mercancía. Las relaciones sociales se deshumanizan, y el sujeto alienado percibe el mundo y a los demás como medios para alcanzar otros fines, reduciendo la naturaleza y las interacciones humanas a una mera transacción. Así, el sujeto se ve a sí mismo como un producto más del sistema, internalizando las leyes del capitalismo y reproduciendo, a pequeña escala, los mecanismos de dominación que lo estructuran. El desarrollo personal, que debería ser una afirmación de la libertad, se convierte en una gestión individualizada que refuerza la alienación, convirtiendo al sujeto en una mercancía que se ajusta a las exigencias del mercado. En última instancia, el mundo se convierte en un gran mercado, donde la competencia y la relatividad de la verdad dominan las relaciones humanas, transformando al sujeto en un consumidor, despojado de su humanidad.

Pero si lo enmarcamos y pensamos en los *gamers* y *streamers* encarnan la paradoja del trabajo digital como actividades aparentemente lúdicas convertidas en explotación. Varias plataformas suelen promover autonomía, pero reproducen lógicas de alienación profundamente arraigadas. Un *streamer* dedica horas a crear contenido, pero el verdadero producto son sus datos, su atención, su *engagement* el cual es apropiado por las

plataformas. Como explica Nick Srnicek (2017), "las empresas tecnológicas no venden productos, sino la capacidad de extraer y monetizar información" (p. 54). El *gamer* no posee ni su audiencia ni los algoritmos que dictan su visibilidad. Jugar ya no es un acto espontáneo, sino un trabajo regulado por métricas. Marx no hablaba solo de explotación económica, sino de una fractura ontológica. Cuando el trabajo se convierte en mercancía, el sujeto deja de reconocerse en lo que hace, en lo que produce y, finalmente, en sí mismo. Su famosa frase "el trabajador se vuelve más pobre cuanta más riqueza produce" (Marx, 1844/2004, p. 78) no es una metáfora, sino un diagnóstico de cómo el capitalismo vacía la vida de sentido. Hoy, este vaciamiento no ocurre en las fábricas, sino en las pantallas. Los *gamers* profesionales, esos nuevos obreros de lo lúdico y lo ocioso, que encarnan una paradoja: su pasión, convertida en trabajo, se transforma en un espejo que refleja su propia desposesión.

¿Qué significa alienación en un mundo donde el trabajo se disfraza de juego? La respuesta no está en Marx, pero su método nos permite desentrañarla. Si el capitalismo industrial alienaba al obrero de su producto, el capitalismo digital aliena al *gamer* de su creatividad. No es que no controle lo que crea un *stream*, un clip viral, sino que lo que crea deja de pertenecerle en el momento mismo de la producción. Las plataformas, como nuevos capataces algorítmicos, convierten su subjetividad en un flujo de datos que otros monetizan. Aquí, la plusvalía no se mide en horas extras, sino en *engagement*, en suscriptores, en la capacidad de mantener a una audiencia cautiva. El *gamer* no es dueño de su tiempo ni de su atención: ambos son *commodities* en un mercado donde la mercancía es la experiencia humana.

Shoshana Zuboff (2019) advierte sobre el capitalismo de vigilancia, donde la experiencia humana es materia prima. Los *gamers* son proveedores inconscientes, cada partida, cada reacción, cada frustración, son datos que alimentan algoritmos. Pero esto va más allá de la explotación económica. Se trata de una colonización de lo íntimo. Marx hablaba de la alienación del *ser genérico*; hoy, podríamos hablar de la alienación del *deseo*. El capitalismo no solo extrae plusvalía, sino que moldea lo que queremos. Un *gamer* no juega por placer, sino para cumplir con las expectativas de una audiencia invisible. Su deseo de divertirse se mezcla con la necesidad de viralizar, de monetizar, de competir. La creatividad, lejos de ser un acto rebelde, se convierte en un engranaje de la máquina. ¿Y qué ocurre con la resistencia? Marx confiaba en la conciencia de clase, pero en el mundo digital, la clase es

difusa. El *gamer* no se identifica como proletario, sino como emprendedor. Su lucha no es contra un patrón, sino contra un sistema que le hace creer que no hay opresión, solo oportunidades. Esta es la genialidad perversa del capitalismo actual: nos convence de que somos libres mientras nos ata con hilos invisibles.

---

La alienación digital no es un error del sistema, sino su funcionamiento normal. Las plataformas no son neutrales, están diseñadas para extraer, no para emancipar. Cuando *Twitch* prioriza el contenido hiperactivo sobre el reflexivo, o cuando *YouTube* premia la polémica sobre la profundidad, están definiendo qué tipo de subjetividad más rentable. El *gamer* que quiere sobrevivir debe adaptarse, mutilar su espontaneidad, convertirse en un personaje. Aquí, la crítica marxista debe radicalizarse. No basta con denunciar la explotación; hay que cuestionar la lógica que convierte hasta el ocio en trabajo. Como señala Mark Fisher (2009), "el realismo capitalista nos hace creer que no hay alternativa, pero la alternativa está en imaginar lo inimaginable" (p. 89). ¿Qué significaría jugar sin producir? ¿Crear sin monetizar? ¿Existir sin ser un dato? La respuesta no está en volver a un pasado idealizado, sino en hackear el presente. Cooperativas como *Glimesh* o proyectos de código abierto son experimentos, no soluciones. Pero apuntan a una verdad incómoda, la tecnología no es neutral. Puede ser un instrumento de control o un espacio de libertad. La elección depende de quién la diseña y para qué.

Marx soñaba con un mundo donde el trabajo fuera "no un medio para vivir, sino la principal necesidad vital" (2004, p. 101). En la era digital, este sueño parece más lejano que nunca. Los *gamers*, esos poetas involuntarios del capitalismo tardío encarnan una contradicción brutal: su creatividad es simultáneamente algo similar a una prisión. La alienación ya no es solo económica, sino existencial. No se trata solo de perder el control sobre el producto del trabajo, sino de perder el control sobre el deseo, el tiempo y el placer. Frente a esto, la resistencia no puede limitarse a exigir derechos laborales, aunque sea necesario. Debe apuntar más alto a redefinir qué significa trabajar, jugar y vivir en un mundo donde todo es mercancía.

## Mundo 3 - 2: Cibernetica y Capitalismo: La Convergencia de Máquinas Digitales

Quizá sea pertinente que toda indagación contemporánea sobre las máquinas, específicamente como instrumentos de poder y saber, se deba iniciar con el conocido "fragmento sobre las máquinas" de Karl Marx (2007, pp. 217-230). Este fragmento aborda la generación de máquinas industriales automáticas como un resultado directo del régimen capitalista, estableciendo así una conexión que somete la tecnología a la esfera económica y político-social del capitalismo. Este texto marxiano se destaca como un ejemplo notable, y uno de los pocos, que ilustra la relación entre la estructura económica o base material y la superestructura ideológica. En estos términos, la máquina industrial surge de la dinámica del proceso de producción, proyectándose en el plano de la superestructura y determinando las ideas científicas y técnicas. A su vez, estas ideas renuevan la estructura material mediante la conceptualización y fabricación de máquinas adaptadas a las fuerzas productivas. Como diría Marx con su famoso "*Hic Rhodus, ¡hic salta!*" (Marx, 2007, p. 228), esto evidenciaría el salto de la tecnología moderna, una síntesis de técnica y ciencia, con respecto a las máquinas-herramientas, herramientas y artefactos previos. Es importante señalar que Marx no aborda directamente la máquina en sí misma, si es que tal cosa existe.

En el "fragmento sobre las máquinas" (Marx, 2007, pp. 217-218), el medio de trabajo en el proceso de producción capitalista experimenta diversas transformaciones, culminando en la máquina. En particular, esta última da origen a un conjunto automatizado de máquinas, ya que el automatismo representa su desarrollo completo. Un autómata, actuando como motor general, impulsa este funcionamiento automático, compuesto tanto por partes mecánicas como teóricas. Los obreros, a su vez, son las piezas conscientes de este engranaje. La máquina se transforma, de acuerdo con su valor de uso, en un instrumento conveniente para el capital. No obstante, es crucial destacar que la máquina no constituye un medio de trabajo para el obrero, ya que no transfiere al producto su propia actividad, sino la operación maquinica que controla y supervisa. Tengamos en cuenta que no estamos hablando de una herramienta (ni de una máquina-herramienta) que el trabajador guía con base en su destreza y habilidad; más bien, la dinámica es inversa, ya que la máquina dirige al trabajador de manera coercitiva, de manera no menos imperativa que en el trabajo mecanizado mediante la ciencia como la administración de la fuerza productiva. En otras palabras, el proceso de producción dentro del capitalismo no está subyugado por el trabajo

vivo, ya que este se manifiesta de manera dispersa entre los diversos obreros en las distintas áreas del sistema automático. La unidad surge únicamente en la totalidad de las máquinas, que se extiende como un enorme robot de múltiples conexiones. El proceso laboral, que constituye simplemente un momento de valorización del capital, se lleva a cabo mediante la transformación del medio de producción en máquina y del trabajo vivo en una entidad subordinada.

Desde este punto de vista, el aumento de la capacidad productiva a través de las máquinas y la mayor reducción del trabajo necesario (la cantidad de jornada laboral en la que el trabajador genera el valor correspondiente a su remuneración) indican la tendencia continua e indefinida del capital. En la conversión del medio de producción en máquina, el trabajo objetivado domina sobre el trabajo vivo en la misma base material de la producción. Esto implica que, en el complejo de los dispositivos automáticos, el trabajo no solo se registra como producto final, sino también como una fuerza productiva en sí misma. La metamorfosis del medio de producción en máquina no es un mero accidente en el modo de producción capitalista, sino que, como plantea Marx: "El modo determinado de trabajo pues, se presenta aquí directamente transferido del obrero al capital bajo la forma de la máquina, y en virtud de esta transposición, se desvaloriza su propia capacidad de trabajo" (Marx, 2007, p. 227). Más aún, el avance del capitalismo se materializa únicamente cuando el medio de producción se convierte en máquina y no se reduce simplemente a capital fijo o constante. Desde ciertos puntos de vista, el proceso de fabricación puede considerarse una aplicación técnica de la ciencia, una producción mediada por el conocimiento científico.

En este contexto, el capital introduce equipos con la intención de permitir que los trabajadores dediquen un porcentaje considerable de su tiempo a trabajar para el capitalista. Como resultado, se reduce la cantidad de mano de obra necesaria para fabricar cualquier producto, siempre y cuando las mercancías producidas se valoren al máximo. El primer aspecto (la reducción del trabajo necesario) es crítico para Marx, ya que el capital: "disminuye al máximo la actividad humana y crea la posibilidad de un trabajo emancipado" (Marx, 2007, p. 229). Históricamente, la existencia misma de las máquinas presupone una abundancia de fuerzas laborales y permanece inactiva si no cuenta con una masa laboral disponible, cuya presencia frente al capital es una de las premisas históricas del surgimiento del capitalismo según la teoría marxista. Es importante señalar que la

máquina no reemplaza una fuerza de trabajo ausente; más bien, organiza y dirige la fuerza laboral que ya existe en gran cantidad.

Las máquinas, al operar según leyes científicas, ejecutan el mismo trabajo, e incluso más, que antes realizaba el obrero. Este nivel técnico se alcanza cuando la gran industria alcanza una fase más avanzada y el capital ha subyugado todas las ciencias a sus intereses. Los inventos tecnológicos ocupan una posición dentro de la estructura económica, y la aplicación del conocimiento científico, generado en la superestructura, modela la producción misma. En última instancia, el surgimiento del autómata industrial se produce a través de la división del trabajo, que mecaniza las acciones de los trabajadores, permitiendo así que la máquina los reemplace. A medida que la gran industria se expande, la producción ya no depende tanto del tiempo y la cantidad de trabajo, sino más bien de la eficacia de las máquinas y del conocimiento científico y tecnológico.

El trabajador, por esta razón, ya no se relaciona directamente con el objeto natural transformado por la herramienta, sino que se integra al sistema robótico industrial, que actúa como intermediario entre él y la naturaleza inorgánica. De este modo, el trabajador se sitúa al lado del proceso de producción, siendo relevado de su función como productor por la máquina. En palabras de Marx: "El trabajador ya no introduce el objeto natural modificado [...] entre la cosa y sí mismo, sino que inserta el proceso natural, al que transforma en industrial, como medio entre sí mismo y la naturaleza inorgánica, a la que domina" (Marx, 2007, p. 228).

Por lo tanto, si el plustrabajo del trabajador (el tiempo durante el cual su fuerza de trabajo es explotada más allá del trabajo necesario) deja de ser un requisito imperativo para el crecimiento del capital (y por lo tanto la producción basada en el valor de cambio se derrumba), Marx argumenta que: "El desarrollo del capital fixe revela hasta qué punto el conocimiento social general se ha convertido en fuerza productiva inmediata" (Marx, 2007, p. 230). En este contexto, el capitalismo se encuentra en una contradicción al reducir al mínimo el tiempo laboral, que considera como la única magnitud y fuente de riqueza. Mientras acorta el tiempo de trabajo necesario, incrementa el trabajo excedente y, cada vez más, deduce de este último el primero. La máquina demuestra cómo el conocimiento se ha convertido en una fuerza productiva; en otras palabras, la superestructura intelectual repercute en la estructura económica, dando lugar a un círculo vicioso o virtuoso. En este

sentido, las máquinas desempeñan un papel importante en el desarrollo de las circunstancias sociales por parte del intelecto general, es decir, de los trabajadores intelectuales.

Es importante destacar que a pesar de que existe una especie de marginación inicial de la máquina en ciertos discursos, como lo refleja la obra de Jacques Ellul (1960), *La Sociedad Tecnológica*, las perspectivas contemporáneas, particularmente en la era de la informática y las nanotecnologías, han redefinido la relación entre técnica y poder. Eric Sadin (2020), en su libro *La inteligencia artificial o el desafío del siglo*, retoma la referencia histórica de Ellul para examinar la conjunción actual de técnica y poder. Aunque Sadin se distancia del discurso metafísico-marxista de Ellul, reconoce el impacto del conglomerado técnico-industrial de posguerra en el desarrollo de una racionalidad técnica en constante expansión en la vida cotidiana.

Sadin (2020) destaca la transformación fundamental que ha experimentado la técnica desde entonces. En el pasado, cuando aún era predominantemente mecánica, la técnica se consideraba externa; sin embargo, con las tecnologías digitales, se produce una interiorización en lo viviente. Esta internalización implica una influencia directa sobre los juicios y comportamientos humanos, dando forma a la constitución de la subjetividad. En este nuevo contexto, la técnica ya no se percibe como autónoma, sino que ha sido subyugada por la economía hiperliberal, neoliberal o tecnoliberal. La era digital, según el autor marca el inicio de un proyecto tecnoeconómico capitalista que busca el control total de la vida a través de la automatización general del mundo. Este deseo de control absoluto, coherente con ideas anteriores sobre la máquina como fuente de poder y control, implica que las tecnologías actuales, en particular la inteligencia artificial y la automatización, están marcando el comienzo de una nueva era en la relación entre la tecnología, el poder y la vida cotidiana de las personas. En este sentido, subraya el objetivo del control absoluto como tema recurrente a lo largo del progreso tecnológico.

De esta forma según el autor se subraya que el propósito inicial de la informática, junto con la cibernetica que buscaba reducir todos los entes a información recolectada por máquinas, estaba orientado a ampliar el control en la gestión de datos (p. 54). A medida que evolucionaba el tiempo y, sobre todo, con la llegada de Internet, los sistemas informáticos adquirieron la capacidad de describir y evaluar por sí mismos las propiedades de estados

y situaciones. Posteriormente, desarrollaron la facultad cognitiva de descubrir patrones ocultos a la conciencia humana, con el objetivo de extraer información de ellos, conocido como "*data mining*" o minería de datos, y esto no se limita únicamente a propósitos comerciales.

Siguiendo la línea de esta idea, se suman las tecnologías informáticas que, siguiendo la tradición de la antigua cibernetica, buscan modelar el funcionamiento del cerebro humano conforme a los avances en neurociencias y reintegrarse en chips o procesadores. Aunque Sadin (2020) plantea ciertas reservas sobre el antropomorfismo atribuido a las computadoras y robots, las extraordinarias técnicas de "*machine learning*" o aprendizaje de las máquinas reforman y perfeccionan el mecanismo cibernetico del *feedback*, capaz de teóricamente generar máquinas sensoriales (p. 57). Este cambio en la capacidad de las tecnologías de la información para analizar datos, comprender patrones y replicar procesos cognitivos demuestra una considerable extensión en la búsqueda del control y la autonomía de estas máquinas más allá de sus fines primarios. La fusión de ordenadores, inteligencia artificial y cibernetica moderna indica un paradigma emergente en el que las tecnologías existentes están más cerca que nunca de alcanzar capacidades de autodescripción y autoevaluación, convirtiéndose en agentes autónomos de toma de decisiones capaces de un aprendizaje continuo. Este desarrollo plantea preguntas cruciales sobre la influencia de estas tecnologías en la sociedad y la necesidad de considerar ética y cuidadosamente el alcance del control que otorgamos a estas máquinas inteligentes.

Sin perder de vista la percepción de Sadin (2020) sobre la tecnoeconomía digital y su anhelo de control e influencia total, su análisis destaca la instauración de un nuevo régimen de verdad: una aletheia algorítmica (pp. 93-104). Esta expresión hace referencia al concepto heideggeriano de la técnica (1994) como un modo de desocultamiento, una forma de traer a la presencia la verdad, *aletheia* en griego, revelando así lo que está oculto. Sin embargo, en la perspectiva de Sadin (2020), la tecnología digital no revela la naturaleza como un simple depósito de energía, como lo propone la tesis de Heidegger, sino que desvela la realidad misma que escapa a la conciencia humana (como en la *petitio principii* de la inteligencia artificial), mediante sensores, programas cognitivos y prescripciones.

El concepto de *aletheia* en la filosofía griega, especialmente en la obra de Heidegger, hace referencia a la noción de "desocultamiento" o "revelación" de la verdad. Es un proceso

mediante el cual lo que está oculto se hace presente, visible y comprensible. En este sentido, *aletheia* no es simplemente la verdad como correspondencia con la realidad, sino un evento en el que la verdad emerge al desvelarse lo que estaba velado. Heidegger utiliza este concepto para señalar que la técnica, lejos de ser neutral, es un modo de desocultar, de traer a la luz lo que permanece en la oscuridad de lo no conocido. La tecnología, entonces, no solo es un medio para alcanzar fines, sino un modo fundamental de relacionarnos con el mundo y de constituir la verdad misma. Cuando Éric Sadin (2020) introduce el concepto de *aletheia algorítmica*, está reformulando este concepto heideggeriano dentro del contexto de las tecnologías digitales, particularmente de la inteligencia artificial. En lugar de la técnica como desocultamiento de la naturaleza como un depósito de energía, como proponía Heidegger, Sadin sugiere que la tecnología digital desvela algo más complejo: una realidad construida a partir de datos que escapa a la percepción humana tradicional. En este nuevo régimen de verdad, lo que se revela ya no es el mundo físico en su estado original, sino una versión algorítmizada de la realidad. Esta *aletheia* está mediada y producida por algoritmos, sensores, redes neuronales artificiales y sistemas cognitivos avanzados, que transforman el proceso de desocultamiento en un ejercicio de cálculo y optimización.

Pero ¿qué desvela realmente esta *aletheia algorítmica*? Para responder a esta pregunta, es necesario considerar el tipo de realidad que estos sistemas están revelando. A primera vista, podría parecer que las tecnologías de inteligencia artificial desvelan patrones ocultos en los datos, tendencias y correlaciones que la mente humana no puede procesar por sí sola. Los algoritmos logran detectar conexiones y predecir comportamientos con una precisión y rapidez sin precedentes. Sin embargo, lo que está en juego aquí no es solo la identificación de patrones, sino la creación de una nueva forma de verdad, una verdad basada en las capacidades de procesamiento y aprendizaje de las máquinas. En este sentido, la *aletheia algorítmica* no solo desvela lo que está oculto, sino que también transforma lo que desvela. Lo que se presenta como verdad en este nuevo paradigma ya no es una realidad objetiva, sino una realidad construida y filtrada por la capacidad técnica de los algoritmos. Esta verdad algorítmica genera una "realidad aumentada" que amplía los límites de la percepción humana, pero al mismo tiempo reduce la complejidad del mundo a lo que es cuantificable y calculable. ¿Es esta reducción un desocultamiento o una nueva forma de ocultamiento? Si los algoritmos revelan patrones y comportamientos, lo hacen a partir de los datos disponibles, pero ¿qué queda fuera de este desvelamiento? Lo que no

es cuantificable o susceptible de ser reducido a datos queda en la sombra, invisible en esta nueva forma de verdad. En este proceso, la *aletheia* algorítmica podría estar ocultando tantas cosas como las que desvela.

Además, este desvelamiento algorítmizado plantea cuestiones éticas y políticas cruciales. ¿Qué implicaciones tiene el hecho de que la realidad que experimentamos sea filtrada por algoritmos, diseñados por intereses corporativos o políticos? Al centrarse en lo que los algoritmos consideran relevante, esta nueva *aletheia* podría estar perpetuando desigualdades, sesgos y jerarquías. La verdad que desvelan los algoritmos no es neutra; es el resultado de procesos de optimización y cálculo que responden a parámetros programados y, por lo tanto, cargados de ideología. Por tanto, la *aletheia algorítmica* no solo desvela una nueva forma de realidad, sino que también desvela el poder y los intereses que guían el funcionamiento de estos sistemas tecnológicos. Este conocimiento aletheico, según Sadin (2020), se caracteriza por cinco aspectos distintivos: la eliminación de la comprensión plural de lo real, el desocultamiento en tiempo real, la urgencia de la decisión humana, la autoridad basada en la eficacia y el utilitarismo capitalista. La producción extensa de aletheia algorítmica se manifiesta en una multiplicidad entrelazada de máquinas y micromáquinas reguladoras y ordenadoras, cuya lógica se basa en una equivalencia de lo real expresado en códigos y signos. Ante esta complejidad, Sadin (2020) opta por la noción hobbesiana de Leviatán para describir esta realidad (aunque admite que "megamáquina" podría captarla de manera más precisa) (p. 153).

Así, la noción de *aletheia algorítmica* plantea un cambio fundamental en la comprensión de la verdad y el desocultamiento en la era digital, donde la tecnología no solo revela información, sino que también determina cómo se presenta y se interpreta, influenciando directamente la toma de decisiones y la construcción de la realidad. La analogía con el Leviatán y la referencia a la "megamáquina" subrayan la magnitud y la naturaleza imponente de esta transformación en la relación entre la tecnología y la verdad. En este contexto, podría pensarse que las tecnologías digitales no solo actualizan fenómenos históricos como el fetichismo de la mercancía, sino que lo trascienden al instaurar un fetichismo del instante, una dinámica donde la inteligencia artificial, al procesar datos en tiempo real, convierte la inmediatez en un nuevo ídolo, un valor supremo que dicta ritmos sociales, deseos y percepciones bajo la ilusión de omnipotencia técnica.

Sin embargo, Sadin (2020) no aprovecha completamente el potencial de esta categoría marxista, y al hacerlo, se pierde la oportunidad de actualizar el "fragmento de las máquinas" en un sentido *aletheico*. En la era digital, la máquina como medio de producción tiene la capacidad de generar mercancías fetichizadas, que no solo representan la verdad de lo real, sino que en sí mismas pueden convertirse en fetiches. Este fenómeno podría tener repercusiones significativas en el ámbito de los videojuegos, especialmente en la esfera de los *gamers* profesionales y los trabajadores del *streaming* de videojuegos. En este contexto, las tecnologías digitales podrían generar productos que no solo sean objetos de consumo, sino también portadores de una verdad construida y presentada por la inteligencia artificial. La instantaneidad y la capacidad de la inteligencia artificial para gobernar el contenido en tiempo real podrían transformar la experiencia del juego en una forma de fetichismo, donde la realidad es manipulada y presentada de manera que se convierte en un producto altamente deseado y consumido.

Sería entonces interesante pensar en el concepto de tecnocapitalismo, el cual podemos entender como lo define Éric Sadin, pues el autor refiere a la intersección entre la tecnología y las dinámicas capitalistas, donde la lógica del capital se ve profundamente transformada y ampliada por las tecnologías digitales y algorítmicas. En este marco, la tecnología no es meramente una herramienta al servicio de la producción y el consumo; se convierte en un medio fundamental que reconfigura nuestras relaciones sociales, culturales y económicas. Sadin argumenta que el tecnocapitalismo implica un proceso de captura y colonización de la vida cotidiana, donde cada aspecto de la existencia humana es modelado y monetizado a través de plataformas tecnológicas. Este fenómeno da lugar a una forma de dominación que, al incorporar la inteligencia artificial y el *big data*, redefine las nociones de valor y trabajo en el ámbito contemporáneo.

Un ejemplo de esto son los *gamers* profesionales, cuyas habilidades y logros son transmitidos en tiempo real a través de plataformas de *streaming*. Ya que no solo participan en un acto de juego, sino que se encuentran inmersos en un entorno donde la fetichización de su desempeño se convierte en una mercancía altamente valorada. El trabajo de *streaming* de videojuegos, en el que los jugadores producen contenido en vivo para un público global, ejemplifica cómo la producción de significado y entretenimiento se convierte en un producto consumible y fetichizado. La experiencia de los *gamers* se transforma en un

espectáculo que se mide y valora a través de visualizaciones, "likes" y suscripciones, en un contexto donde la atención se convierte en la nueva moneda de cambio.

Sin embargo, esta transformación también sugiere que el poder del tecnocapitalismo se fundamenta en la evolución informática de la razón técnica de base científica, como vislumbró Sadin, ahora arraigada en las cosas y en lo viviente. En este entorno, la dominación política y social a través de la verdad, generada por la inteligencia artificial bajo las leyes de la mercancía, define la naturaleza del capitalismo contemporáneo. La *aletheia algorítmica*, en este contexto, no solo revela patrones de comportamiento y rendimiento de los *gamers*, sino que también contribuye a construir una realidad en la que el valor se deriva de la visibilidad y el reconocimiento en plataformas digitales.

Esta situación plantea preguntas cruciales sobre el papel del sujeto dentro del tecnocapitalismo. ¿Hasta qué punto los *gamers* profesionales se convierten en meros objetos de consumo, atrapados en una narrativa construida por algoritmos que priorizan la rentabilidad sobre la autenticidad? El hecho de que su desempeño sea constantemente evaluado y monetizado por algoritmos genera una presión que puede distorsionar su relación con el juego y con la identidad. Esta relación simbiótica entre la inteligencia artificial y la producción cultural se convierte en un mecanismo de control que perpetúa la lógica del consumo, cuestionando la autonomía del individuo frente a las exigencias del mercado. En definitiva, el tecnocapitalismo revela un paisaje donde la tecnología no solo mediatiza, sino que también reestructura nuestras formas de ser y estar en el mundo. La fetichización del desempeño de los *gamers* y la mercancía que se genera a partir de su trabajo en plataformas de *streaming* son ejemplos palpables de cómo la inteligencia artificial, en su búsqueda de maximizar el valor económico, puede convertirse en un agente que limita la autenticidad y la creatividad, forzando a los sujetos a alinearse con las exigencias del sistema.

Podemos entonces vincular el concepto de *aletheia algorítmica* con la idea de *lethosas* en Lacan, es fundamental comprender cómo ambos conceptos se relacionan con la economía libidinal y la mercancía en el contexto del capitalismo contemporáneo. La *aletheia algorítmica*, como lo plantea Éric Sadin (2020), se asemeja a la noción lacaniana de *lethosas*, que implica un tipo de "algo más" que la mercancía, lo que Lacan considera como la forma en que los objetos se cargan de significados y deseos. En este marco, la mercancía

se convierte en un objeto de deseo, que no solo satisface necesidades materiales, sino que también activa nuestras dinámicas afectivas. Al integrar estas ideas, podemos preguntarnos: ¿Qué desvela la aletheia algorítmica? La respuesta radica en cómo esta forma de desvelamiento afecta nuestras relaciones con los objetos y, por ende, con nosotros mismos. La aletheia algorítmica revela una economía libidinal en la que la mercancía no solo cumple una función utilitaria, sino que se convierte en un medio para gestionar el deseo, la falta y la búsqueda de goce. En este contexto, el capitalismo contemporáneo no se limita a explotar nuestras necesidades materiales, sino que también explota nuestras dinámicas afectivas, transformando la mercancía en un vehículo de deseo que perpetúa un ciclo de insatisfacción y búsqueda de satisfacción.

## **Mundo 3 - 3: El Vórtice Cibernético y el Futuro del Trabajo: La Lucha del Ciberproletariado**

En el capítulo ocho de *El Capital*, Karl Marx (2008) expresa: “El capital es trabajo muerto que solo se reanima, a la manera de un vampiro, al chupar trabajo vivo, y que vive tanto más cuanto más trabajo vivo chupa.” (pp. 279-280) Esta cita encapsula una de las críticas más incisivas de Marx al capitalismo, donde recurre al mito vampírico como una metáfora poderosa para describir la naturaleza del capital. El capital, según Marx, es una entidad que, al igual que los vampiros, no posee vida propia; depende enteramente de la absorción de trabajo vivo para sostenerse y expandirse. En este sentido, el capital no solo es una fuerza económica, sino una presencia monstruosa y sobrenatural, que ha transgredido y suplantado lo que una vez se consideró el orden natural en la sociedad precapitalista. Este proceso de drenaje de energía, tiempo y conciencia de un sector de la humanidad a otro simboliza un distanciamiento interminable en el que se drena la vitalidad de los trabajadores para apoyar el desarrollo insaciable del capital.

En la era digital, el capitalismo no ha disuelto la dinámica de explotación, sino que la ha transformado y potenciado. Según Nick Dyer-Witheford (2015), el término “proletariado” conserva su significado original, derivado de la noción romana de aquellos que poseen poco más que la capacidad de reproducirse, y se redefine en el contexto del “*cyber-proletariat*”. Esta categoría engloba no solo a los trabajadores asalariados, sino también a todos aquellos desposeídos de medios de control sobre su fuerza de trabajo en un entorno global digital, donde la explotación se intensifica mediante infraestructuras tecnológicas que amplifican la extracción de plusvalía.

Dyer-Witheford (2015) argumenta que, en el capitalismo cibernético, el capital sigue comportándose de manera vampírica: se alimenta del “trabajo vivo” de los sujetos, atrapándolos en un ciclo continuo de incorporación y expulsión del mercado laboral. La aparente liberación prometida por las nuevas tecnologías se transforma, en la práctica, en un mecanismo que refuerza el control y la vigilancia sobre la fuerza de trabajo, generando una precariedad inherente. Así, la digitalización no elimina la contradicción fundamental de que el proletariado entendido como la clase que únicamente posee su fuerza de trabajo—se ve obligado a venderla en condiciones cada vez más desfavorables (Dyer-Witheford, 2015).

El análisis de Dyer-Witheford (2015) subraya que el “*cyber-proletariat*” se configura en dos movimientos interrelacionados. Por un lado, las cadenas de suministro globales, potenciadas por la automatización y la interconexión digital, permiten al capital acceder a mano de obra barata a escala planetaria. Por otro lado, la aceleración tecnológica, mediante autómatas y algoritmos, desplaza progresivamente al trabajador, incrementando la inseguridad laboral y la fragmentación de la clase obrera. Esta doble dinámica, en la que la incorporación de nuevas formas de trabajo coexiste con la expulsión sistemática de trabajadores “superfluos”, es la que, en última instancia, define la lucha contemporánea de clases en el contexto del capitalismo cibernetico (Dyer-Witheford, 2015).

Marx ya había advertido del carácter cíclico de la automatización industrial, señalando cómo aumenta la explotación de los trabajadores. Sin embargo, lo que Marx observó en su tiempo ocurre hoy a una velocidad exponencial, impulsada por avances tecnológicos que transforman la dinámica de la producción y la explotación a un ritmo sin precedentes. Un ejemplo de esta aceleración es la llamada “Ley de Moore”, que afirma que la potencia de cómputo y tecnología disponible se duplica cada 18 meses. Aunque esta regla se ha convertido en un símbolo del progreso tecnológico, su aplicación no es un proceso natural o imparcial; se basa sobre todo en el uso de tecnologías ciberneticas en la fabricación de chips y en el traslado de la producción a lugares con costes laborales reducidos. Esta dependencia revela una contradicción inherente en la supuesta inevitable evolución de la tecnología: la aceleración del poder de computación no se sostiene por sí misma, sino que requiere la intensificación de la explotación laboral global. La “Ley de Moore”, entonces, no es solo un reflejo del avance técnico, sino también de la dinámica capitalista que busca constantemente reducir los costos laborales mientras maximiza la producción.

Esta ley, presentada como inevitable y beneficiosa, oculta la realidad de un sistema que continúa ampliando y profundizando la explotación a través de la cibernetica. Bajo el manto de la innovación y el progreso, el capitalismo cibernetico perpetúa un ciclo en el que la tecnología sirve más para consolidar las desigualdades que para superarlas. Marx identificó este patrón en su época, pero hoy, en la era de la informática avanzada, vemos cómo estas dinámicas se reproducen y aceleran, moldeando un mundo en el que el capital sigue chupando trabajo vivo para mantener su vida artificial. A medida que avanzamos y nos introducimos más en la era del capitalismo cibernetico, se hace evidente que las promesas

de liberación a través de la tecnología han sido ilusorias. Las dinámicas que supuestamente debían superar las limitaciones del trabajo tradicional han reconfigurado la explotación en formas aún más sofisticadas y extendidas. Lejos de mitigar las contradicciones inherentes al capitalismo, las han intensificado. Es bajo esa premisa que Dyer-Witheford estudia cómo la reconfiguración post-crisis y las contradicciones que surgen recientemente del capitalismo no solo han perpetuado, sino que han acelerado las tendencias de explotación laboral a través de múltiples vías.

Al igual que la ciber globalización desacreditó la tesis del “fin del trabajo” apoyándose en la absorción masiva de mano de obra barata y precaria, sobre todo en China y Latino América, lo que prevalece ahora es la expulsión acelerada de mano de obra, impulsada por tres mecanismos principales: la robotización, las aplicaciones digitales y la financiarización algorítmica. Primero, la robotización. La automatización industrial ha avanzado a un ritmo sin precedentes. Aunque inicialmente concentrada en la producción automotriz, de metales y maquinaria, la robotización se ha expandido a sectores como la farmacéutica, la electrónica, la alimentación y un creciente número de servicios. China, en particular, ha absorbido una quinta parte de estos robots. Este proceso ha intensificado la competencia entre naciones y ha acelerado la expulsión del trabajo humano en favor de la maquinaria, llevando a un aumento en la precariedad laboral y a la deslocalización de empleos.

Segundo, las aplicaciones digitales que son las que nos interesan. Las plataformas y aplicaciones digitales han producido una fuerza de trabajo flotante, que las grandes empresas utilizan para dominar las cadenas de suministro y las redes de distribución. Estas aplicaciones son un tipo de automatización que transfiere las actividades de producción, que siguen implicando la toma de decisiones humanas, a los “prosumidores” (una mezcla de productor y consumidor), eliminando la mano de obra remunerada. De este modo, el trabajo que anteriormente habría sido pagado ahora es realizado de forma gratuita por los usuarios, bajo la ilusión de participación o conveniencia, mientras que las grandes empresas se benefician enormemente de esta externalización de costos. Tercero, la financiarización algorítmica. La reconfiguración del sector financiero mediante el uso de algoritmos es otra vía crucial de expulsión del trabajo. Este proceso puede ser entendido como una extensión de la alienación, donde el conocimiento y las habilidades de los trabajadores son primero rutinizadas, luego codificadas y finalmente transferidas del componente variable al fijo, es decir, de los trabajadores a las máquinas.

Este panorama revela una verdad incómoda: las innovaciones tecnológicas, lejos de liberar al trabajador, están consolidando nuevas formas de explotación y precarización. El alcance y la velocidad actuales de estos procesos están difuminando las fronteras entre las economías "reales" y las "ficticias", y el mercado de derivados es actualmente 14 veces mayor que el PIB mundial. En lugar de abordar las tensiones del capitalismo, estas tecnologías han producido una vorágine, o vórtice como denomina el autor, de autoexpansión que extrae cantidades cada vez mayores de valor del trabajo vivo, mientras que el grueso de la población experimenta inestabilidad y precariedad laboral.

En la era del ciberproletariado, el capitalismo cibernético no solo intensifica la explotación y precarización del trabajo, sino que también redefine las prioridades del sistema. Ante la creciente automatización y la subordinación de la producción a las finanzas, se vislumbra un horizonte donde la reproducción humana pierde centralidad, siendo reemplazada por la lógica fría y calculadora de los sistemas cibernéticos. El auge de un nuevo régimen de "acumulación futurista" prevé un futuro en el que la precariedad laboral y la disponibilidad esporádica de mano de obra se conviertan en la norma, dando lugar a un panorama laboral en el que los trabajadores sean meros engranajes de una economía dirigida por máquinas. Es en este contexto que Dyer-Witheford señala que, a pesar de las tendencias hacia la automatización total, el capitalismo sigue necesitando la extracción de plusvalía del trabajo vivo, lo que implica que la desaparición del trabajo es una ilusión. Sin embargo, esto no significa que el futuro esté exento de riesgos. El autor especula con un "colapso del vórtice cibernético", en el que el capitalismo podría alcanzar una automatización tan severa que destruyera su propia base, dejando a los humanos en una situación de vasta obsolescencia.

Frente a este sombrío panorama, las respuestas tradicionales, como la propuesta de una renta básica universal, parecen insuficientes. Dyer-Witheford rechaza esta solución como un "plan B" del capital cibernético, una medida paliativa que no aborda las raíces del problema. Del mismo modo, el autor critica la visión nihilista de un futuro funesto en el que la humanidad es completamente desecharable, postulada por intelectuales como Nick Land (2011). Estas visiones, que incorporan aspectos de pensadores transhumanistas, dibujan un escenario en el que la singularidad capitalista borra la barrera entre máquina y humano, integrando la biología humana con la inteligencia artificial en un proceso de auto-superación de la especie. Sin embargo, en lugar de resignarse a este destino, es necesario imaginar

formas de resistencia que reconozcan la agencia del ciberproletariado. Si bien el futuro del trabajo parece estar dominado por la lógica de los sistemas ciberneticos, la lucha por la autonomía y la dignidad humana no está perdida. La historia del capitalismo ha demostrado que las crisis generan oportunidades para la organización y la resistencia, y es en este espíritu que debemos abordar el desafío del capitalismo cibernetico. El ciberproletariado no solo es un objeto de explotación, sino también un sujeto potencial de cambio, capaz de utilizar las mismas tecnologías que lo subyugan para reconfigurar el poder y crear nuevas formas de vida más allá de la lógica del capital.

## Mundo 3 - 4: Plusvalía del goce: Cuando el capitalismo explota nuestros afectos

El dominio del capitalismo puede entenderse en su integración con nuestra subjetividad. Como señaló Lacan (2010), no solo moldea la economía material, sino también la economía del deseo. Marx, al introducir el concepto de plusvalía, no solo reveló un mecanismo económico, sino también una estructura que organiza nuestra falta y nuestro deseo. Los seres humanos no poseen un programa innato de felicidad y, al entrar en el lenguaje, pierden cualquier orientación natural, sumergiéndose en una dinámica de búsqueda constante. Esta pérdida, que Lacan describe como la renuncia al "goce natural de la vida", marca la estructura misma de nuestra existencia: un vacío que intentamos colmar a través del deseo. Sin embargo, este deseo no busca una satisfacción plena, sino que se orienta hacia una persecución interminable. Lacan denomina a esta pulsión como "goce", una fuerza que desestabiliza al sujeto y se manifiesta en fenómenos como las adicciones.

Este goce, caracterizado por una satisfacción ambigua, es crucial en nuestras interacciones con los objetos de deseo. La pérdida proviene de la aceptación de que no podemos recuperar esa satisfacción primigenia, el goce pleno y absoluto. Sin embargo, esta aceptación también trae consigo una ganancia: el acceso a una satisfacción parcial, que se percibe como cercana a una meta inalcanzable. En los e-Sports, por ejemplo, este fenómeno se expresa en la frase "Esta vez no he ganado, pero he estado muy cerca". La cercanía a lo imposible (el goce total) crea un exceso de goce, que eleva esta actividad o logro a un estatus especial, convirtiéndolo en un objeto irremplazable que se vuelve la fuente de nuestro deseo. Lacan denomina a este "algo más" el *plus-de-jouir (plus de goce)*, un concepto que desarrolla en su Seminario 17: El reverso del psicoanálisis (2008), vinculándolo explícitamente a la lógica del capitalismo.

La paradoja de la satisfacción y la infelicidad del sujeto está en que la realización parece alcanzarse dentro de la experiencia de la insatisfacción misma. Esta contradicción puede resultar opresiva si se convierte en un ciclo interminable, reproduciendo a la perfección la lógica capitalista. El capitalismo nos mantiene en un ciclo de consumo infinito, impulsado por el desequilibrio fundamental de la incapacidad de alcanzar una realización plena. El *plus de gozar*, en este sentido, está vinculado a una compulsión subjetiva que nos impulsa a seguir persiguiendo una satisfacción imposible. Lacan, retomando la noción del "superyó"

de Freud, señala que esta voz interior ya no representa una prohibición, sino que refleja la orden de gozar propia del capitalismo tardío, un mandato que exige placer total y sin límites. Esta dinámica se manifiesta en la sociedad contemporánea, donde, como sujetos deseantes, somos constantemente impulsados hacia la búsqueda de la felicidad, la complacencia y el placer sin fin. En el caso de los jugadores, por ejemplo, la presión para disfrutar del juego y presentarse como satisfechos ante su audiencia refleja cómo el capitalismo fomenta una imagen de satisfacción continua, sin tener en cuenta las expectativas de la plataforma y la audiencia.

Marx señala que el "apetito insaciable" del capitalista no solo está motivado por una necesidad económica, sino por una pulsión más profunda, una necesidad de crecimiento continuo que refleja la misma lógica subjetiva del capitalismo. Este deseo constante de ganancias, como lo describe, se convierte en un imperativo que no puede ser satisfecho, lo que genera un ciclo de acumulación que parece no tener fin. Este fenómeno resuena profundamente con la noción lacaniana del *plus de gozar*, que no solo se refiere a un exceso de placer, sino a un deseo de satisfacción que, al igual que la plusvalía, está destinado a nunca alcanzarse completamente. Podemos pensar en un paralelismo entre el *plus-de-jouir* y la *plusvalía* marxista, argumentando que ambos son excedentes estructurales que alimentan la máquina del sistema.

El capitalismo, como motor de esta dinámica subjetiva, promueve un ciclo de insatisfacción permanente. La búsqueda de la plena satisfacción nunca se concreta, lo que nos obliga a seguir consumiendo, buscando objetos y experiencias que, aunque prometen una solución, solo refuerzan nuestra insatisfacción. En el mundo de los videojuegos, por ejemplo, la promesa de mejoras o expansiones que nos acercan a una satisfacción plena se convierte en una trampa: cada nueva mejora, cada nuevo nivel, solo nos deja con el deseo de más, sin una verdadera resolución.

El sistema capitalista no solo opera como una máquina económica, sino como un motor que se alimenta del deseo subjetivo. Según Lacan, la insaciabilidad del sujeto capitalista, impulsada por la lógica del plus de gozar, mantiene el ciclo de consumo y producción en constante expansión. Esta lógica también afecta nuestras prácticas sociales, donde la búsqueda de satisfacción no se limita a bienes materiales, sino que también abarca logros intangibles como el éxito o el reconocimiento social. El capitalismo, al integrar las

dimensiones emocionales y subjetivas del deseo, crea un sistema que explota tanto recursos materiales como psicológicos, perpetuando la alienación.

Marx (2007) señala que el movimiento del capital es incesante, ya que la valorización del valor solo se da dentro de este proceso constantemente renovado. El capitalista, como agente consciente de este movimiento, busca una acumulación interminable de riqueza abstracta, donde el valor de uso no es su fin, sino la ganancia insaciable. En este sentido, Marx distingue entre el capitalista, que lanza su dinero al proceso de circulación para generar más, y el ahorrador, que lo guarda sin participar del ciclo (Marx, 2007, p. 109).

La relación entre la plusvalía económica de Marx y el plus de goce de Lacan es perturbadora pero complementaria. Ambos conceptos giran alrededor de una falta estructural explotada por el sistema. La plusvalía, que surge de la explotación del trabajo, no solo acumula valor material, sino que también alimenta un circuito subjetivo donde el consumo se convierte en una búsqueda interminable de satisfacción. Así, el capitalismo no vende soluciones, sino la ilusión de que el próximo bien o éxito llenará ese vacío, perpetuando el ciclo del deseo insatisfecho. La plusvalía no solo es un excedente económico, sino la materialización de una lógica que convierte la falta humana en combustible para la reproducción del sistema.

El plus de gozar se articula no solo como una cuestión económica sino también subjetiva. La producción de mercancías se ve estrechamente ligada al deseo del sujeto, pues el sistema capitalista no solo afecta las relaciones materiales de producción, sino que se infiltra en las estructuras psicológicas, haciendo que el sujeto mismo sea parte de este circuito de falta y consumo. La disrupción del capitalismo se vuelve problemática, ya que cuestiona este ciclo de goce insatisfecho, una insatisfacción que alimenta la maquinaria capitalista a través de la constante circulación de objetos transformados en mercancías, tanto para los productores como para los consumidores.

## Mundo 3 - 5: Del Capitalismo Digital al Capitalismo de Plataformas

La esencia de la lógica capitalista se puede resumir entonces en una ecuación fundamental: aumentar la producción en menos tiempo y a menor costo, que produzca un goce que permita desear más, para consumir más. Cualquier actividad que contribuya a esta ecuación es adoptada por el capitalismo y se pone a trabajar para sus propios intereses. La informática y los procesos digitales ofrecen una amplia gama de herramientas para alcanzar este objetivo. Desde la aceleración de los tiempos de producción y la simplificación de la logística hasta la robotización y la automatización de la producción, todos los procesos productivos están influidos por la informática. La integración de la informática en el desarrollo tan complejo es detalladamente explorada por Eric Sadin en su libro "La silicolonización del mundo" (2018). Sadin examina este fenómeno con meticulosidad, abordándolo desde lo que él denomina "Tecnoliberalismo" hasta el surgimiento de la lógica de la emancipación digital.

El tecnoliberalismo emerge como una simbiosis entre la tecnología digital y los principios neoliberales, donde lo tecnológico no solo opera al servicio de la economía, sino que redefine las estructuras políticas y sociales bajo una lógica de mercado. Esta idea señala que esta convergencia transforma la digitalización en un dispositivo que amplifica los mecanismos neoliberales que van desde la aceleración de la innovación, la cual siempre es presentada como imperativo para sostener la competitividad global, hasta la normalización de la flexibilidad laboral extrema, disfrazada bajo eufemismos como "productividad" o "eficiencia", pero que en la práctica erosiona derechos y estabilidad. Este fenómeno no se limita a lo económico, se infiltra en la subjetividad a través de plataformas que hiperpersonalizan el consumo, convirtiendo cada deseo en un dato explotable, mientras la recolección masiva de información consolida un capitalismo de vigilancia. Así, la promesa de democratización tecnológica revela su paradoja, las mismas herramientas que facilitan acceso son utilizadas por gigantes corporativos para concentrar poder, desequilibrar competencias e influir en decisiones políticas. El tecnoliberalismo, entonces, no es solo un modelo económico-digital, sino un entramado que naturaliza la desregulación que mercantiliza la intimidad y convierte la precariedad en un síntoma aceptado del progreso.

Por otro lado, hablemos también del concepto de "Capitalismo cognitivo" del que ya hemos hablado con anterioridad el cual sugiere que el capitalismo ha asimilado y se ha apropiado

de todos los procesos digitales, imponiendo su lógica comercial por encima de cualquier intento de democratización o socialización de ese conocimiento. Bajo el discurso de la "modernización permanente", ha surgido lo que conocemos hoy como "Capitalismo digital", "Tecnoliberalismo" y otras formas de referirse a este fenómeno. Según Srnicek (2018), hay tres momentos claves en el surgimiento de esta forma específica de capitalismo, en primer lugar como respuesta a la recesión de la década del 70: La recuperación de las economías de países derrotados en la guerra, especialmente Alemania y Japón, generó una pérdida de competitividad y rentabilidad en la economía estadounidense, llevando a una profunda crisis. La adopción de patrones de producción, como el cambio del Fordismo al Toyotismo, provocó transformaciones significativas, como la disminución del poder sindical, la reducción de salarios y la implementación de modelos de precarización laboral para regular el costo laboral como un mero factor de producción.

En segundo lugar, el boom de las "punto com" en la década de los '90: Como respuesta a la crisis recesiva, la economía estadounidense dirigió sus inversiones hacia la comunicación. La inversión en infraestructura de comunicación, que abarcaba hardware, cableado, satélites e investigación en conectividad, reconfiguró el panorama de las comunicaciones, permitiendo la globalización. Este avance transformó el mapa mundial y llevó consigo una nueva forma de dominación que, en su momento, fue aclamada como encarnación del "progreso". Y por último como respuesta a la crisis del año 2008, donde se dio la explosión de la burbuja de las hipotecas "sub-prime" en 2008 desencadenó una crisis mundial. En ese mismo año, la alianza del partido demócrata con *Facebook* catapultó a las redes sociales como plataformas de comunicación. Mientras se justificaba un nuevo ajuste salarial a través de una mayor precarización laboral debido a la recesión, surgía en el horizonte una nueva unidad económica impulsada por la comunicación: los "datos".

En el actual sistema capitalista, los datos se han convertido en el recurso económico más valioso. La capacidad de procesar grandes cantidades de datos en lapsos mínimos de tiempo configura un nuevo paisaje sobre el cual estamos apenas tomando conciencia de transitar. El fenómeno del *Big Data* está en camino de convertirse o ya se ha convertido en un nuevo foco de interés y es imperativo responder, pensar y cuestionar de manera inmediata a estos nuevos desafíos. Esta nueva unidad económica, el dato, se genera a partir de nuestra actividad digital, canalizada a través de una nueva forma de gestionar nuestras vidas: las plataformas. Según Srnicek (2018), estas plataformas son

"infraestructuras digitales que permiten que dos o más grupos interactúen" (p. 45). El resultado de esta interacción es una nueva manera de relacionar a los actores económicos, independientemente de cualquier regulación externa a esa conexión. Esto tiene importantes implicaciones políticas, y la recopilación inmediata de esa relación se traduce en información (*Big Data*) que permite el procesamiento de datos con beneficios en todo el esquema de comercialización.

Srnicek (2018) propone que el capitalismo de plataformas se organiza a través de modelos diferenciados (publicitarias, de nube, industriales, de productos y austeras) cada uno explotando tipos específicos de datos mientras colaboran en un ecosistema interdependiente. Las plataformas publicitarias, como *Facebook* o *YouTube*, no solo monetizan atención mediante anuncios, sino que perfeccionan la microsegmentación, transforman cada interacción en datos que refinan algoritmos para crear perfiles hiperpersonalizados, algo imposible en medios tradicionales. Paralelamente, las plataformas de nube, centradas en almacenamiento y teletrabajo, convierten archivos, música o documentos en mercancías rastreables, facilitando tanto la sincronización multiplataforma como la extracción de metadatos sobre hábitos de uso. Lo crucial, sin embargo, es cómo estos modelos se entrelazan, la nube almacena los datos que las publicitarias explotan, mientras promociones cruzadas y estrategias de *marketing* vinculan servicios aparentemente dispares. Así, lo que emerge no es un conjunto aislado de herramientas, sino una arquitectura sistémica donde cada clic, cada archivo subido, alimenta un circuito de optimización que beneficia al entramado corporativo en su conjunto.

Las plataformas industriales se emplean para diversas tareas, que van desde la logística hasta la manufactura directa. Debido a su uso industrial, los datos siguen un circuito diferenciado y son gestionados de manera distinta en comparación con las plataformas de uso más común. Por otro lado, las plataformas de productos son aplicaciones que comercializan productos ya conocidos y que ya tenían una gran demanda en otros formatos. Este formato se aplica especialmente a la música, películas y otros contenidos culturales. Los datos generados por estas aplicaciones son considerados privilegiados para la misma industria de contenidos, ya que proporcionan información en tiempo real sobre el uso de dichos productos. Esto permite optimizar las inversiones y maximizar las ganancias en la industria de contenidos.

Finalmente, las plataformas de mayor incidencia en la actualidad, las cuales Srnicek denomina "plataformas austeras", se distinguen por no requerir una inversión mínima, principalmente publicitaria, para comenzar a operar. Ejemplos de estas plataformas austeras incluyen servicios como *Uber* y *Rappi*, Pedidos Ya, y otras similares. Este tipo de aplicaciones reclutan a trabajadores desocupados o precarizados, manteniéndolos en esa misma situación. Estas plataformas ni siquiera proporcionan los elementos simbólicos necesarios, ya que los trabajadores deben costear la ropa, las mochilas, la gorra y cualquier otro elemento identificatorio. Además, se utiliza una denominación más neoliberal y posmoderna, como "socios conductores" en el caso de *Uber*, y similares en otras plataformas de este estilo.

En el ámbito de las plataformas de *gaming*, también encontramos ejemplos de lo que Srnicek describe como "plataformas austeras". Plataformas como *Twitch*, *Facebook Gaming*, y *Kickstarter* son paradigmáticas en este sentido. Estas aplicaciones requieren una inversión mínima, principalmente en términos de publicidad y promoción personal, para que los creadores de contenido comiencen a operar. A diferencia de los modelos más tradicionales, estas plataformas reclutan a *streamers* y creadores de contenido que, en muchos casos, asumen la carga financiera de su propio equipo, mejoras tecnológicas y elementos identificativos necesarios para destacar en el espacio. A pesar de contribuir significativamente a la generación de contenido y al atractivo general de la plataforma, estos creadores a menudo se encuentran en situaciones precarias y enfrentan la falta de garantías laborales y beneficios, sin mencionar la presión de mantener una audiencia constante para asegurar ingresos a través de donaciones y suscripciones. Este modelo, al igual que en otras plataformas austeras, resalta las dinámicas precarias y la externalización de costos hacia los participantes, quienes son denominados con términos modernos como "creadores de contenido independientes", subrayando la falta de estabilidad y seguridad laboral inherente a este enfoque.

Este punto merece una pausa reflexiva. La publicidad de estas plataformas desempeña un papel crucial en la formación de la sociedad en la que operan, influyendo tanto en el ámbito del consumo como en el reclutamiento de personal. Para lograrlo, estas empresas deben ser sumamente explícitas en sus comerciales. Este enfoque proporciona una ventana reveladora para analizar el neoliberalismo a través de su propio discurso en acción. Al innovar en formas de uso y contratación, estas plataformas nos permiten observar un

discurso en acción que moldea una sociedad que, de otra manera, carecería de los recursos para elaborarlo. Muchos de estos anuncios son explícitos en su intento de normalizar la precarización laboral, presentándose como empresas modernas y relajadas, aparentemente permisivas con sus empleados, cuando, en realidad, la experiencia laboral suele ser todo lo contrario. Este contraste entre la imagen publicitaria y la realidad subyacente destaca la complejidad de las estrategias empleadas por estas plataformas para influir en la percepción social y consolidar prácticas laborales precarias.

Estas interacciones entre aplicaciones están mediadas por algoritmos, lo que significa que los datos que generamos son procesados por estos programas y, en la mayoría de los casos, interactuamos con ellos creyendo que estamos interactuando con seres humanos. Estos programas, que pueden ser robots o *bots*, se vuelven cruciales en la mediación entre la aplicación y nuestra propia vida. La vida de cualquier individuo que utiliza estas aplicaciones está cada vez más influida por algoritmos, los cuales se adentran cada vez más en nuestra existencia cotidiana, haciéndonos cada vez más dependientes de ellos. Para pensadores como Sadin, la algoritmización de nuestras vidas tendrá enormes consecuencias inmediatas. Sin embargo, Sadin plantea que la capacidad de elección, considerada como una parte esencial de la condición humana, también se verá afectada. Él aborda estas consecuencias desde una perspectiva de mayor profundidad filosófica, anticipando cambios significativos en la forma en que tomamos decisiones y moldeamos nuestras vidas en el contexto de una creciente intervención algorítmica.

La mercantilización de lo cotidiano alcanza aquí su expresión más radical en forma de gestos, interacciones y hasta el ocio se transforman en mercancías bajo el capitalismo digital. Este sistema no solo coloniza espacios físicos, sino que convierte la subjetividad misma en un campo de extracción de valor como ejemplifica el universo de los videojuegos y el *streaming*, donde cada partida, cada emoción transmitida en directo, se codifica en datos comercializables. Los algoritmos no median, sino que *producen* estas experiencias, diseñando contenidos que retroalimentan el ciclo de consumo mientras normalizan la exposición íntima como moneda de cambio. Lejos de ser meros espacios lúdicos, plataformas como *Twitch* o *YouTube* encarnan la paradoja de una economía que monetiza hasta lo aparentemente efímero. Esta lógica, que desdibuja fronteras entre vida y mercado, exige a las ciencias sociales herramientas renovadas, no basta con cartografiar un fenómeno esquivo y en mutación constante, sino que urge descifrar cómo estas dinámicas

reconfiguran lo humano en términos neoliberales. Precisamente en ese cruce donde la autogestión del sujeto se confunde con la explotación algorítmica.

## Mundo 4: Neoliberalismo: La captura del sujeto

El neoliberalismo representa en gran medida una nueva fase o expresión del capitalismo que se remonta a la Revolución Industrial. El sistema capitalista industrial que surge en el siglo XIX estuvo inicialmente impulsado por la mecanización, el uso de nuevas fuentes de energía y la producción en masa. Esto permitió maximizar las ganancias mediante economías de escala, pero también disgrgó las relaciones sociales preexistentes y mercantilizó todas las esferas de la vida. El neoliberalismo lleva esta lógica capitalista un paso más allá a partir de la década de 1970. No sólo busca mercantilizar los procesos económicos, sino todos los aspectos de la vida humana. La subjetividad misma se convierte en un producto a ser modelado y explotado con fines de lucro. Algunos mecanismos clave mediante los cuales el neoliberalismo produce una forma de subjetividad, alienado al discurso del "empresario de sí mismo" que responsabiliza al sujeto de su propio éxito/fracaso. Las políticas de desregulación y privatización que insertan la lógica de mercado en ámbitos antes públicos. El influjo de la mercadotecnia y el consumismo que modulan los deseos y necesidades percibidas. La precarización laboral que obliga a la flexibilidad, competencia constante y autocuantificación y las tecnologías digitales que median cada vez más nuestras relaciones e insertan la lógica de datos/vigilancia.

El neoliberalismo no es simplemente una política económica, sino un ambicioso proyecto de reorganización de la vida social y producción de nuevas formas de subjetividad empresarial, consumistas, cuantificadas, auto-exploitadas y precarizadas que reproducen el sistema capitalista contemporáneo. Una de las claves para comprender cómo el neoliberalismo modela la subjetividad contemporánea es a partir de pensar y cuestionar el rol cada vez más preponderante del consumismo y la mercadotecnia en nuestras sociedades. La publicidad, el marketing y las plataformas digitales han operado como una poderosa "palanca" para inducir e incluso crear deseos y necesidades de consumo muchas veces superfluas o hasta perjudiciales para el sujeto.

Esta necesidad de consumo continuo y sin restricciones es fundamental para el mantenimiento del capitalismo neoliberal, que requiere un aumento artificial de la demanda para absorber el excedente de producción de productos. Así, se fomenta una subjetividad consumista, en la que el valor de las personas viene determinado por su capacidad adquisitiva, y el acceso a productos y servicios se convierte en un símbolo de estatus. Este

razonamiento contradice las incoherencias y crisis recurrentes inherentes al sistema capitalista, que periódicamente provocan su colapso. Los "dogmas" del libre mercado y la supuesta "mano invisible" de la autorregulación han demostrado ser inadecuados.

En este sentido, el neoliberalismo puede verse como una nueva estrategia biopolítica para reconfigurar la subjetividad e insertarla más profundamente en los circuitos del capital financiero, el consumismo y la mercantilización de todas las esferas de la existencia. Ya no se trata sólo de vender productos, sino de modular los deseos, emociones, hábitos y proyectos vitales de acuerdo con las necesidades de acumulación que general el propio capitalismo. Esta tensión constante entre el dogma neoliberal del *laissez-faire* y las inevitables crisis que exigen intervención estatal refleja las contradicciones intrínsecas de un sistema que, lejos de autorregularse armónicamente, requiere producir constantemente nuevas formas de subjetividad funcionales a su propia reproducción ampliada.

Durante las décadas que le siguieron a la Segunda Guerra Mundial, el avance de los movimientos obreros y sindicalistas, sumado al "socialismo real" de la Unión Soviética, representan un contrapeso al poder del capital y obligaron al capitalismo a adoptar una cara más "social" mediante el Estado de Bienestar. Sin embargo, esta concesión tenía sus límites. La crisis fiscal de Estados Unidos gatillada por los enormes gastos de la Guerra de Vietnam y la emisión excesiva de dólares socavaron la convertibilidad en oro y la estabilidad del sistema financiero internacional. Al mismo tiempo, las luchas obreras y las demandas por mayor redistribución de la riqueza amenazaban con erosionar aún más las tasas de ganancia empresariales.

Es en este contexto de amenaza a la acumulación capitalista que surge la respuesta neoliberal, implementada inicialmente mediante golpes de Estado apoyados por Estados Unidos contra gobiernos democrático-populares en América Latina. Luego vienen las elecciones de líderes abiertamente pro-mercado como Reagan y Thatcher, quienes impulsaron agresivamente las recetas neoliberales: desregulación, privatización, flexibilización laboral, apertura de mercados, y el desmantelamiento gradual de las instituciones y políticas socialdemócratas de la posguerra.

En el llamado Tercer Mundo, agencias multinacionales como el FMI y el Banco Mundial utilizaron la deuda externa para imponer modificaciones estructurales que permitieran que

el capital y los productos fluyeran libremente, a veces al precio de los beneficios sociales y la soberanía nacional. Mientras tanto, la implosión gradual de los gobiernos obreros en la Unión Soviética y Europa del Este a finales de los 80 eliminó el principal contrapeso geopolítico al ascenso mundial del neoliberalismo capitalista. En este enfoque, el neoliberalismo evolucionó como una nueva ofensiva del capital para recuperar las tasas de ganancia abandonando el compromiso de posguerra, disciplinando a la fuerza de trabajo y desarrollando nuevos circuitos de acumulación ante el cierre de la genuina alternativa socialista. Este proceso supuso una reordenación masiva de la economía mundial, así como la creación de nuevos tipos de subjetividad empresarial y consumista. Para Betto Frei (2005) escritor brasileño, menciona que:

El capitalismo transforma todo en mercancía, bienes y servicios, incluyendo la fuerza de trabajo. El neoliberalismo lo refuerza, mercantilizando servicios esenciales, como los sistemas de salud y educación, el abastecimiento de agua y energía, sin dejar de lado los bienes simbólicos: la cultura es reducida a mero entretenimiento; el arte pasa a valer, no por el valor estético de la obra, sino por la fama del artista; la religión pulverizada en modismos; las singularidades étnicas encaradas como folclore; el control de la dieta alimentaria; la manipulación de deseos inconfesables; las relaciones afectivas condicionadas por la glamourización de las formas; la búsqueda del elixir de la eterna juventud y de la inmortalidad a través de sofisticados recursos técnico-científicos que prometen salud perenne y belleza exuberante. Todo eso, restringido a un solo espacio: el mercado, equivocadamente adjetivado de "libre". (p. 9)

Uno de los rasgos distintivos del neoliberalismo es su afán por convertir en mercancías aquellos ámbitos de la vida que anteriormente estaban fuera del mercado o eran considerados bienes públicos y derechos sociales. Ámbitos esenciales como la sanidad, la educación y servicios básicos como el agua y la energía se han privatizado y están regulados por la lógica de mercado que maximiza los beneficios. Sin embargo, el proceso de mercantilización no termina ahí; también incluye cosas aparentemente intangibles como la cultura, el arte, la religión y las identidades étnicas. Todos los aspectos simbólicos de la vida se remodelan en función de su valor de cambio en el mercado. La cultura se reduce a entretenimiento, el arte a una marca comercial, la religión a una tendencia consumista y la identidad étnica a folclore turístico.

En esta lógica neoliberal, el propio sujeto es instado a concebirse a sí mismo como una suerte de empresa o producto que debe ser gestionado de manera óptima. La dieta, los deseos, las relaciones afectivas, la búsqueda de juventud y belleza, todo ello es capitalizado y mercantilizado. El sujeto debe entonces moldearse a sí mismo conforme a los imperativos del mercado para aumentar su "valor". Tampoco puede escapar el Estado ya que este es reducido a un mero vehículo de los intereses de los sectores dominantes, como observó correctamente Marx. Las concesiones a las clases comunes son sólo temporales, mientras no influyan en la concentración de la riqueza en manos de una minoría privilegiada.

## Mundo 4 - 1: El malestar cultural 3.0

Freud, en *El malestar en la cultura*, explora cómo la cultura influye en la subjetividad humana y en la búsqueda del placer. A través de normas y recursos, la cultura guía a las personas en su interacción social y en la creación de vínculos significativos, aportando orden y plenitud a sus vidas. Sin embargo, Freud (2008) señala que, aunque la cultura ofrece satisfacciones, también impone restricciones a los impulsos individuales, generando un conflicto entre los deseos personales y las exigencias sociales. Esta tensión, según él, es la raíz del malestar humano. Freud (2008) destaca que la cultura "pone la tierra a su servicio, lo protege de fuerzas naturales, también le aporta orden, limpieza, belleza, actividades intelectuales, religión, vínculos con los otros" (p. 76).

No obstante, la felicidad, entendida como la satisfacción momentánea de necesidades reprimidas, solo puede darse de manera episódica, ya que requiere la renuncia a la gratificación inmediata y la adaptación a las normas internalizadas a través del superyó (Freud, 2008). Así, la cultura, aunque facilita la realización personal y social, también limita la libertad individual al restringir la expresión de deseos. Además, actúa como un mecanismo para contener fuerzas destructivas, como la pulsión de muerte, estableciendo normas y tabúes que canalizan estas tendencias de manera socialmente aceptable. En resumen, la cultura desempeña un papel central en la formación de la subjetividad y en la búsqueda de la felicidad, pero lo hace a costa de imponer límites a la libertad individual.

La relación entre cultura y subjetividad ha sido un campo de análisis históricamente fértil, pero las transformaciones de las últimas décadas exigen replantear sus coordenadas. Mientras teorías clásicas exploraban cómo la cultura moldeaba al sujeto a través de normas colectivas o conflictos psíquicos, el neoliberalismo ha redefinido radicalmente este vínculo. Hoy, la identidad no se construye solo frente a tradiciones o mandatos sociales, sino ante un mercado que convierte la vida en un escenario de competencia perpetua. El consumo dicta pertenencia, la productividad mide el valor personal, y hasta el ocio se gestiona como un recurso optimizable. Este marco cultural, donde el sujeto debe autogestionarse como una empresa en busca de rentabilidad, genera tensiones inéditas: ansiedades por el rendimiento constante, fracturas en los lazos comunitarios y una subjetividad colonizada por lógicas mercantiles. Ya no basta con estudiar cómo internalizamos prohibiciones o ideales, urge descifrar cómo algoritmos, plataformas y métricas de éxito reconfiguran

deseos y frustraciones. La cultura neoliberal no es un telón de fondo, sino un sistema activo que produce sujetos adaptados a su propia explotación. Entender este giro implica no solo actualizar o repensar marcos teóricos, sino interrogar qué queda de lo humano cuando hasta las emociones se cotizan en el mercado.

La subjetivación, según Alemán (2019), es el proceso mediante el cual los individuos se construyen a sí mismos frente a "expectativas sociales", a través de técnicas que combinan ética, estética y acción, muchas veces de manera invisible. Sin embargo, este proceso, históricamente situado, adquiere hoy un matiz neoliberal. La precariedad, la marginación y la violencia sistémica no son simplemente contextos externos, sino fuerzas que moldean deseos y autopercepciones. El malestar ya no se limita a lo íntimo, como lo planteaba Freud, sino que se convierte en una herida colectiva donde los desequilibrios económicos se naturalizan. El neoliberalismo no solo explota, sino que transforma la competencia en virtud, el consumo en identidad y la vida en un activo gestionable. Como señala Alemán, incluso lo que parece una elección personal está permeado por lógicas que convierten la subjetividad en un reflejo del capitalismo global.

El neoliberalismo surgió hace décadas como respuesta a crisis económicas, imponiendo un paradigma que trasciende lo económico por lo que busca redefinir la sociedad bajo la lógica del mercado como solución única. Más que una estrategia, es un proyecto sociológico que transforma cómo vivimos, priorizando competitividad, éxito individual y responsabilidad personal sobre solidaridad colectiva. Este modelo desplaza acciones comunitarias o estatales, sustituyéndolas por mecanismos de mercado que erosionan el bien común. Como señala Thatcher a través de Harvey (2009): "La economía es el método, el objetivo es cambiar el alma" (p. 9). El resultado es una subjetividad donde el beneficio propio eclipsa lo social, fracturando la conciencia colectiva que alguna vez nos unió.

El neoliberalismo no solo impone reglas económicas, produce una subjetividad donde el sujeto internaliza el mercado como eje de su existencia. La identidad se reduce a poder adquisitivo, el placer a consumo efímero, y las relaciones humanas a competencia por recursos. Esta lógica, lejos de ser una ideología superficial, es un sistema que nos convence de que la felicidad es un producto y el éxito una carrera solitaria. Ya no hace falta vigilar desde fuera, el control se ejerce desde dentro, mediante la autogestión de deseos que nunca sacian, pero siempre movilizan. La paradoja en este sentido es quizá letal

mientras creemos elegir, reproducimos un modelo que desgaja lo comunitario y naturaliza la acumulación infinita. Se vuelve un marco que convierte la precariedad en fracaso personal, y el consumismo, en la única narrativa posible para ser "alguien".

Según Lacan, el discurso capitalista se presenta como un sistema totalizador en el cual el capitalismo actúa como el "amo", acumulando conocimiento y controlando la realidad a través de la ciencia y la técnica. En este contexto, el individuo se encuentra atrapado en un ciclo de consumo compulsivo, bombardeado por una proliferación de objetos ofrecidos por el sistema. Esta dinámica fomenta la soledad y la alienación del individuo, priorizando la búsqueda del placer y la satisfacción material por encima de los lazos afectivos y las relaciones interpersonales. Paradójicamente, esta búsqueda desenfrenada de realización y felicidad dentro del marco del discurso capitalista conduce a una angustia existencial abrumadora. El sujeto se enfrenta a la imposibilidad de alcanzar una felicidad total y absoluta, ya que el sistema capitalista perpetuamente promete una satisfacción que nunca puede cumplir (Žižek, 2008).

El capitalismo neoliberal ha transformado la cultura en un entorno altamente competitivo e individualista en el que el beneficio se ha convertido en el principal objetivo del deseo. Según Carpintero (2016), el asunto se ha convertido en una mera mercancía más que se comercia en el mercado. Según Alemán (2016c), el nuevo mecanismo capitalista ha corrompido el reconocido dispositivo cultural de Freud. En una sociedad con posibilidades aparentemente infinitas, ahora hay un mayor énfasis en el rendimiento y la búsqueda del placer en lugar de la realización y el sacrificio. Sin embargo, esta promesa de goce ilimitado va acompañada de una persistente urgencia por trascenderse a sí mismo, lo que provoca una preocupación innata por la dificultad de obtener una satisfacción completa, como señaló Freud.

Alemán (2016c) observa que el neoliberalismo está causando cambios sustanciales en la forma en que las personas habitan los vínculos sociales e interactúan con los demás, lo que resulta en mutaciones antropológicas reales. Estos cambios están inextricablemente relacionados con la velocidad distintiva del neoliberalismo y la hiperconectividad de las transacciones financieras, los cuales debilitan los lazos libidinales debido a las tasas de interacción que los seres humanos no pueden absorber por completo. Un ejemplo es el uso generalizado de las redes y plataformas sociales, en las que miles de personas pasan varias

horas al día conectadas. Aunque estas plataformas facilitan la conexión y la comunicación, también promueven la hipercomunicación, que intensifica y amplía las relaciones al precio de las interacciones y los vínculos cara a cara. Esta hiperconexión puede llevar a una disminución de la calidad de las interacciones personales y a una sensación de separación emocional, a pesar de la aparente constancia que genera la conectividad.

Este fenómeno puede entenderse como una forma de dominación en la que el sistema capitalista explota la psique del sujeto bajo la apariencia de libertad. Un ejemplo claro se observa en la industria de los videojuegos, donde empresas como *Twitch*, *YouTube Gaming* y desarrolladoras de juegos utilizan *Big Data* para analizar el comportamiento de los jugadores, tanto profesionales como aficionados. Estas plataformas recopilan datos sobre hábitos de juego, preferencias de contenido y tiempos de visualización para personalizar experiencias, diseñar estrategias de monetización y fomentar la participación constante. Lo que parece una elección libre, como ver *streams* o comprar *skins*, se convierte en un mecanismo de control que optimiza la captación de atención y recursos económicos. Esta aparente libertad ha sido cooptada por el capitalismo neoliberal, dando lugar a nuevas formas de subjetivación. Como señala Alemán (2016b), incluso lo que parece una decisión personal está permeado por lógicas que reflejan los intereses del sistema, transformando al individuo en una mercancía explotable.

En este contexto, los *gamers* profesionales y los *streamers* no escapan a esta dinámica. Las plataformas fomentan una búsqueda constante de validación a través de métricas como suscriptores, donaciones y vistas, promoviendo un narcisismo exacerbado y una imagen idealizada del éxito. Esta dinámica no solo moldea comportamientos individuales, sino también elecciones sociales y profesionales, alineadas con los intereses del capitalismo neoliberal. En lugar de priorizar relaciones auténticas o el disfrute puro del juego, muchos jugadores se enfocan en mantener una presencia online cuidadosamente elaborada para obtener reconocimiento y aceptación en el mundo virtual. Esta dualidad, lejos de ser independiente, funciona como una extensión de la misma lógica, profundizando la alienación de las relaciones interpersonales y la participación en la vida fuera de la pantalla. Así, la subjetividad se ve moldeada por un sistema que convierte la vida en un activo gestionable, donde la validación virtual reemplaza la conexión humana auténtica.

## **Mundo 4 - 2: Priorizar lo individual, debilitar lo colectivo.**

El capitalismo neoliberal se ha introducido en los elementos más íntimos de la vida de las personas, alterando el comportamiento para satisfacer las demandas del mercado y limitando al mismo tiempo las preferencias personales en favor de la necesidad económica. Esta tendencia se ejemplifica en el extendido enfoque del crédito donde la consigna es comprar ahora, pagar después en distintos pagos, defendido por varios comercios e instituciones financieras, que fomenta un gasto excesivo que con frecuencia supera las capacidades económicas de los consumidores. Bajo esta perspectiva, la deuda se ha convertido en una condición generalizada de la existencia, atrapando a personas y poblaciones enteras en un ciclo interminable de endeudamiento. Este fenómeno ha dado lugar a un nuevo tipo de subjetividad: la de "sujeto endeudado", definido por la dependencia crónica del crédito y sus vínculos fundamentales con la moralidad, el poder y el control social, así como sus implicaciones para el tiempo y el futuro (Hardt y Negri, 2012). Así, el neoliberalismo transforma la deuda en un mecanismo de sacrificio, obligando a la gente a trabajar más para pagarla. Por último, la deuda se paga a lo largo de toda la vida del sujeto, lo que demuestra el alcance de sus efectos sobre la subjetividad y la vida cotidiana. No sólo remoldela las instituciones económicas y sociales, sino que también altera la percepción que el sujeto tiene del tiempo y del futuro.

La conceptualización de la pobreza queda atrapada en una narrativa que culpa al sujeto por su situación económica, insinuando que "el pobre es pobre porque quiere". Este discurso suele generar una culpa que no solo induce a una constante búsqueda de acumulación de riqueza, sino que también estigmatiza el ocio, asociándolo con la pereza o la falta de ambición. Bajo esta idea es que surge el concepto de "emprendedor de sí" propuesto por Foucault (2007), esta idea se refiere a quienes se sienten empoderados, virtuosos o capaces, conectando lo que denominan sus identidades con la tecnología subjetiva del momento. Bajo el neoliberalismo, el emprendedor participa activamente en su propia sobreexplotación, ya sea consciente o inconscientemente. En esencia, el neoliberalismo impone estrategias de gestión de la vida orientadas a satisfacer las demandas económicas del momento, descuidando en ocasiones las necesidades particulares del sujeto.

Este enfoque sobre la pobreza y el trabajo revela cómo el neoliberalismo no solo transforma las estructuras económicas y sociales, sino también las percepciones y prácticas individuales en torno al trabajo, la autogestión y el éxito personal. En las naciones emergentes, el capitalismo neoliberal ha profundizado las desigualdades, generando una brecha cada vez más amplia entre riqueza y pobreza que limita la movilidad social y obstaculiza la posibilidad de alcanzar una mayor igualdad. Mientras una minoría privilegiada acumula riqueza de manera desproporcionada, la pobreza se extiende y se agrava debido a la ausencia de un Estado de bienestar capaz de garantizar seguridad social y protección básica para la mayoría. Este escenario no solo refleja una crisis económica, sino también una reconfiguración de las subjetividades, donde el individuo es impulsado a responsabilizarse por su propio éxito en un sistema que ofrece oportunidades desiguales.

Esta disparidad económica contribuye a la precarización del trabajo y a la falta de estabilidad laboral, lo que dificulta la formación de vínculos sociales duraderos y la planificación de un futuro seguro para millones de personas. Esta dinámica fomenta las inclinaciones individualistas, dejando al sujeto vulnerables al capitalismo neoliberal y atrapados en un bucle aparentemente irrompible. Además, las élites se vuelven cada vez más distantes y deshumanizadas, despreocupadas de los problemas de las personas que impulsan el desarrollo y la acumulación de riquezas. La mecánica de este nuevo capitalismo ata tanto a los ricos como a los desfavorecidos, impidiéndoles oponerse a las regulaciones del mercado y a las estructuras de poder que sustentan el sistema.

La mercantilización neoliberal de la vida no solo erosiona derechos sociales, sino que redefine los fundamentos éticos de la subjetividad, ya no se trata solo de alienación, sino de una reconfiguración de las voluntades. El neoliberalismo no elimina el superyó freudiano, sino que lo transforma, la culpa ya no nace de transgredir normas morales tradicionales, sino de no optimizarse lo suficiente. La "libertad" que promueve el sistema no es liberación del mandato, sino su internalización, el sujeto se gobierna a sí mismo bajo imperativos de productividad, competencia y autogestión, creyendo que su voluntad es autónoma cuando en realidad reproduce lógicas de mercado. Este superyó neoliberal convierte la responsabilidad de ser individual en un deber absoluto, fracturando lo colectivo. Incluso entre iguales socioeconómicos, el otro deja de ser un par para ser un competidor potencial, un espejo que refleja el propio fracaso ante metas imposibles. La paradoja es que esta ilusión de libertad, la idea de que el tiempo, el cuerpo y las decisiones son dominio privado,

encadena más de lo que libera. Al priorizar la voluntad individual como único criterio, se naturaliza la indiferencia hacia el otro. Urge, entonces, imaginar modelos que no solo critiquen el mercado, sino que desactiven estos mandatos internalizados, restaurando la ética de lo común como antídoto contra la soledad programada por el capitalismo.

El mandato neoliberal también moldea a los jóvenes *gamers* impulsando la idea de que deben ser empresarios de su propia vida. Los temas capitalistas arraigados en los medios de comunicación y en la cultura del juego indican que los jóvenes no deben poner restricciones a su tiempo de juego, alejando ciertas responsabilidades de la sociedad en su conjunto. Este supuesto es coherente con el enfoque neoliberal de la autorregulación, la autonomía y la desregulación económica, que anima a los *gamers* a autogestionar sus interacciones digitales. Además, estas formas de subjetividad *gamer*, categorizadas por tendencias como la adicción a los videojuegos o la inmersión total en los mundos virtuales, reducen a los jóvenes a simples etiquetas, promoviendo una homogeneización en su manera de relacionarse con los juegos y la tecnología. En este sentido, el campo de la denominada "salud mental" se convierte en una herramienta que el neoliberalismo utiliza rápidamente. Los padres y la sociedad en general pueden estar de acuerdo con etiquetar a los jóvenes *gamers*, lo que resulta en una falsa subjetivación que no refleja la diversidad de experiencias y desafíos enfrentados por cada joven. En lugar de abordar los de historia a historia, personas por persona, se tiende a agrupar a los jóvenes *gamers* en categorías como adictos, obsesionados, todos susceptibles de ser tratados con medidas estandarizadas en categorías como hiperactivos, bipolares, violentos, autistas, todos susceptibles de ser medicados.

El neoliberalismo, como paradigma económico y social dominante, no solo moldea las estructuras externas de la sociedad, sino que también influye profundamente en la subjetividad de los sujetos. Este sistema promueve una creencia ilusoria en la que se presenta la libertad individual como absoluta y exenta de influencias externas, cuando en realidad está enraizada en una ideología que impulsa la maximización del beneficio personal y la competencia desmedida. Este fenómeno de individualización lleva a un encierro en la propia individualidad, que, paradójicamente, empobrece y anula la verdadera autonomía del sujeto. Según Pavón-Cuellar (2018), el dominio del neoliberalismo en el mundo actual se debe en parte a un marco psicológico que promueve su ilusión: los actos individuales parecen estar motivados por impulsos psíquicos internos más que por

restricciones externas. El neoliberalismo es la cúspide del capitalismo, una etapa en la que los vínculos sociales se vuelven más ilusorios, inestables y fluidos, a la par que la volatilidad de los mercados financieros. Esta dinámica provoca la ruptura de lo físico, dejándolo todo abstracto e ilusorio, similar al carácter especulativo de los mercados financieros. En este escenario, el fetichismo de Marx (2008) se realiza plenamente, ya que las cosas cobran vida propia y parecen tener mente y personalidad. Las relaciones humanas y la identidad están, por lo tanto, formadas por la lógica del mercado, en la que el consumo y la producción determinan el valor y la individualidad en lugar de las interacciones sociales verdaderas y significativas.

El sujeto neoliberal, configurado por las dinámicas del capitalismo contemporáneo, se encuentra inmerso en una lógica de exceso y competencia desmedida. Esta presión constante por producir más, consumir más y competir sin límites genera un terreno fértil para problemas psicológicos como el estrés, la ansiedad y la depresión. Según Berardi (2007), gran parte de la patología actual surge en un ciclo de desesperación y manía, impulsado por el materialismo exacerbado y una búsqueda insaciable de éxito. Este deseo perpetuo de logro y consumo se desarrolla en un entorno social donde el bienestar emocional se ve frecuentemente sacrificado, y los trastornos de salud mental se normalizan cada vez más. Como señala Alemán (2016c), esta dinámica no solo afecta al individuo, sino que refleja una crisis más amplia en la que la subjetividad se ve colonizada por las exigencias del sistema neoliberal.

El descanso, que debería ser un momento de alivio y desconexión, se convierte en una experiencia insatisfactoria para muchos individuos, quienes perciben el ocio como un vacío existencial debido a la presión constante por la productividad y el rendimiento (Han, 2014a). Este fenómeno refleja la manera en que el sistema neoliberal permea incluso los momentos de descanso, convirtiendo al tiempo libre en una extensión del trabajo y generando un constante estado de malestar. La soledad, otro aspecto destacado de la experiencia contemporánea, se ve exacerbada por la sobreexplotación laboral y la búsqueda desesperada de entretenimiento vacío como una forma de llenar el vacío emocional (Han, 2014a). En este contexto, el individuo neoliberal, atrapado en un ciclo de consumismo y narcisismo, busca en las mercancías y en las actividades de ocio una forma de mitigar su sensación de desvalimiento y vacío existencial. Este ciclo de insatisfacción constante, alimentado por el consumo ilimitado y la competencia desmedida, se traduce en una serie

de síntomas que reflejan la pulsión de muerte inherente al sistema neoliberal (Carpintero, 2016). La violencia destructiva, la sensación de vacío y la búsqueda constante de satisfacción son manifestaciones de cómo el sistema capitalista contemporáneo moldea y afecta la subjetividad en la sociedad neoliberal.

Podemos pensar entonces en estas patologías como patologías 3.0 generadas por el neoliberalismo como un reflejo directo de la contradicción inherente entre las demandas del sistema y las limitaciones humanas. Como se ha señalado anteriormente, el sujeto se encuentra atrapado en una tensión inquebrantable: el deseo de convertirse en emprendedor por derecho propio, de moldear constantemente su identidad para satisfacer las demandas del mercado y maximizar la productividad, choca con la realidad de su propia naturaleza, que le impone límites y restricciones ineludibles. Aunque movimientos como la psicología de autoayuda, el *coaching* y el emprendimiento han ganado popularidad, autores como Pávon-Cuéllar (2018) y Alemán (2018) coinciden en que, lejos de aliviar los efectos que el neoliberalismo tiene en específico en la psique humana, estos enfoques refuerzan las dinámicas del sistema. En lugar de fomentar una transformación real o una resistencia colectiva, promueven la adaptación a condiciones de atomización, competitividad e inestabilidad. Así, el sujeto es impulsado a internalizar estas lógicas como parte de su crecimiento personal, perpetuando un ciclo en el que el malestar individual se normaliza y las estructuras opresivas permanecen intactas.

Esta constante exigencia de rendimiento y perfección empuja al sujeto a negar su propio malestar, forzándose a ir y superar los propios límites físicos y psíquicos. Los discursos de liderazgo empresarial y los entrenadores emocionales, con su énfasis en la positividad excesiva, refuerzan una cultura que invisibiliza el dolor y la frustración como dimensiones inevitables de la experiencia humana. Como resultado, la patologización de la angustia se convierte en un factor importante en la dinámica de generación de infelicidad. El sujeto no sólo es incapaz de responder a las exigencias del sistema, sino que, en su empeño por hacerlo, se aliena aún más. El resultado es un ciclo vicioso en el que la negación de los propios límites lleva al sujeto a un estado de fatiga emocional y física constante, reforzando su sensación de inadecuación y manteniéndolo atrapado en el circuito perpetuo de insatisfacción y alienación.

Este proceso no solo genera una infelicidad estructural, sino que también patologiza cualquier forma de malestar, llevándolo al terreno del autocontrol y la gestión emocional, en lugar de entenderlo como un síntoma de las contradicciones inherentes al sistema neoliberal. Alemán (2016a) menciona lo siguiente con respecto al neoliberalismo "lo que le otorga su especificidad terminante al Neoliberalismo es que es el primer régimen histórico que intenta por todos los medios alcanzar la primera dependencia simbólica, afectar tanto los cuerpos como la captura por la palabra del ser vivo en su dependencia estructural" (p. 14). Esta cita de Alemán resalta la especificidad del neoliberalismo como un régimen histórico que busca alcanzar una dependencia simbólica total. Es decir, el neoliberalismo no solo se limita a influir en aspectos económicos o políticos, sino que también tiene como objetivo afectar profundamente tanto los cuerpos como la forma en que las personas se relacionan con el mundo a través del lenguaje y los significados simbólicos.

Desde esta perspectiva, podemos entender que el neoliberalismo no solo busca dominar los aspectos materiales de la vida, como la producción y el consumo, sino que también aspira a penetrar en la esfera subjetiva y cultural de las personas. Esto implica una forma de poder que no solo se ejerce a través de estructuras institucionales o coerción directa, sino también a través de la influencia en las representaciones, los valores y las identidades individuales y colectivas. En otras palabras, el neoliberalismo no solo busca controlar los cuerpos y las acciones de las personas, sino que también busca moldear sus mentes y subjetividad, estableciendo una dependencia estructural que abarca tanto la esfera material como la simbólica. Esta dependencia simbólica implica que las personas internalizan y naturalizan las lógicas y los valores del neoliberalismo, llegando a considerarlos como parte inherente de su forma de vida y de su identidad.

## **Mundo 4 - 3: El Neoliberalismo ¿forma de gobierno de la vida o administración de la muerte?**

El neoliberalismo, como señala Alemán (2016a), no se limita a regular conductas o disciplinar cuerpos; es un régimen de saber que interviene en la producción misma del sujeto, operando sobre su núcleo ontológico. Esta lógica va más allá de las prácticas disciplinarias descritas por Foucault, quien analizó cómo el poder no actúa sobre un "sujeto preexistente", sino que lo constituye a través de dispositivos que moldean cuerpos, deseos y subjetividades. En este marco, el neoliberalismo no es solo un régimen económico, sino un régimen de saber que fabrica sujetos emprendedores: individuos que se autogestionan, miden su valor en términos de productividad y naturalizan la competencia como ethos existencial. Lo novedoso, como apunta Alemán, es que este saber coloniza la fantasía de autonomía, haciendo creer al sujeto que su autoexplotación es libertad. Así, el neoliberalismo no opera mediante conocimiento (datos, información), sino a través de un saber que reconfigura lo humano desde su raíz, borrando la frontera entre lo íntimo y lo mercantil. Pero ¿es este un gobierno de la vida o una administración de la muerte?

En contraste, Lacan sostiene que el sujeto no es solo el producto de relaciones de poder, sino que está estructuralmente determinado por su entrada en el lenguaje y su relación con el inconsciente. Para Lacan, el "sujeto del inconsciente" se constituye a partir de una pérdida primordial, la castración simbólica, que ocurre cuando el sujeto se somete al orden del lenguaje. Este "sujeto escindido" no puede ser completamente capturado por el poder, ya que siempre queda un "resto" de goce inarticulado en el inconsciente. Esta opacidad inherente al sujeto, este "real" inaccesible, es lo que marca un límite a las formas de control y captura. Alemán (2016a) argumenta que el neoliberalismo no solo produce sujetos adaptados a las lógicas del mercado, como lo señala Foucault, sino que intenta penetrar este núcleo irreducible del sujeto, un territorio que Lacan teoriza como el *plus de goce*. "El botín de guerra del Capitalismo actual es la subjetividad" (p. 64), refiriéndose a la forma en que el neoliberalismo busca apropiarse no solo del cuerpo y la conducta, sino también del deseo y el goce, moldeando las formas en que los sujetos buscan satisfacción. Sin embargo, la teoría lacaniana del sujeto escindido sugiere que siempre queda un margen de resistencia: ese resto inaprehensible del goce que escapa a la captura completa.

La diferencia entre estas dos concepciones de sujeto es clave. Mientras que, para Foucault, el poder produce sujetos a través de prácticas históricas y discursivas, para Lacan, el sujeto está constituido estructuralmente por el lenguaje y el inconsciente, lo que implica que siempre hay una parte del sujeto que escapa a las formas de control. El neoliberalismo, según Alemán, representa un intento sin precedentes de capturar no solo el cuerpo y la conducta, sino también el núcleo inconsciente del sujeto. Sin embargo, advierte Alemán (2016a), asumir esta intervención total del poder capitalista sobre lo que define al ser humano implica "malas noticias" que muchas teorías de la dominación prefieren eludir. Como señala: "es más tentador pensar que todo ha sido impuesto y que todo es producto de una dominación que se ha vuelto invisible. Ya no está la vieja dominación que nos opprime, sino que es interna y constitutiva" (p. 65). Esta tentación de concebir la dominación como una fuerza externa que construye e impone subjetividad de manera integral choca con la perspectiva lacaniana. Para el psicoanálisis, hay un núcleo de opacidad gozante, una división constitutiva del sujeto que no es meramente un efecto más de las lógicas de poder, sino condición de posibilidad de estas. Asumir esta dimensión de "malas noticias" que no se dejan capturar totalmente implica, para Alemán, hacer lugar a un real que existe e insiste más allá de toda tentativa de dominación absoluta. Un resto que marca un límite y, al mismo tiempo, una vía posible para pensar una izquierda lacaniana y proyectos emancipatorios no totalitarios.

Frente a teorías que reducen la subjetividad a un mero efecto de dispositivos de poder, Alemán propone una lectura más compleja: el sujeto no es una arcilla pasiva, sino un campo de tensión entre lo simbólico y lo real. Desde esta perspectiva, el neoliberalismo no sería solo un régimen de control externo, sino una ofensiva que busca colonizar incluso el núcleo íntimo de lo humano. Pero aquí surge una paradoja: si bien el capitalismo actual intenta mercantilizar hasta los deseos más privados, fracasa en suturar completamente la división subjetiva. La pulsión de goce, ese exceso que desborda toda adaptación, persiste como un resto inasimilable.

Esto no niega que el neoliberalismo haya radicalizado las lógicas de dominación, ya no se conforma con disciplinar cuerpos. Sin embargo, a diferencia de visiones fatalistas que declaran el "fin de la resistencia", Alemán insiste en que la misma estructura del sujeto alberga una grieta donde lo político puede emerger. No se trata de un optimismo ingenuo, sino de reconocer que la imposibilidad de un "crimen perfecto" del capitalismo radica en

que el deseo humano nunca se agota en las coordenadas del mercado. Así, la emancipación no sería una utopía identitaria (un "hombre nuevo"), sino una práctica que trabaja con y desde la falta, desactivando las promesas totalizantes tanto del neoliberalismo como de proyectos políticos que ignoran la opacidad de lo real. La llamada "izquierda lacaniana" no ofrece soluciones plenas, sino una ética de lo incompleto, una política que asume la imposibilidad de cerrar la herida subjetiva, pero la convierte en motor para desbaratar las ficciones de un sistema que se vende como destino inexorable.

Las plataformas digitales y la economía de aplicaciones no solo reorganizan el trabajo, sino que encarnan la utopía neoliberal de una subjetividad moldeable, adaptable y sometida ideológicamente al progreso idílico. Bajo discursos de libertad individual y autonomía ("sé tu propio jefe", "diseña tu estilo de vida"), se esconde una reconversión del deseo: el sujeto ya no es interpelado como trabajador, sino como emprendedor de sí mismo, gestionando su tiempo, su imagen y hasta su cansancio como activos. Esta narrativa no solo vende flexibilidad, sino que promete un futuro de autorrealización ilimitada, el "progreso" como ascenso personal en una escalera de logros algoritmizados. Sin embargo, lo que se ofrece es una trampa en dos frentes: por un lado, la autoexplotación se disfraza de empoderamiento; por otro, la fe en el progreso tecnológico y meritocrático enmascara la precariedad estructural. Desde la lectura de Alemán, estas plataformas no colonizan solo prácticas laborales, sino la fantasía misma de libertad, convirtiendo el goce en un recurso extraíble (el "*hustle culture*"<sup>13</sup>, la obsesión por optimizar cada minuto) y naturalizando la idea de que el éxito es una ecuación entre esfuerzo individual y algoritmos neutrales. Así, el sometimiento no es solo económico, es la internalización de un mito donde el progreso es sinónimo de acumulación infinita, de dinero, seguidores, productividad, nunca de dignidad colectiva. La paradoja es amarga: cuanto más se cree en este progreso idílico, más se consolida un sistema que despoja al trabajo de su dimensión política, reduciéndolo a un acto de fe en el mercado.

La noción de "trabajo creativo", tan celebrada en discursos corporativos y estudios de gestión, encarna una paradoja central del neoliberalismo: se nos vende como

---

<sup>13</sup> El término *hustle culture* se refiere a una mentalidad que glorifica el trabajo excesivo y la productividad constante, promoviendo la idea de que el éxito personal depende únicamente del esfuerzo individual. Esta cultura, ampliamente difundida en el neoliberalismo, fomenta la autogestión y la competencia desmedida, llevando a los individuos a internalizar la idea de que deben estar siempre "activos" y "emprendiendo", incluso a costa de su bienestar físico y mental. Berardi (2007).

emancipación, la fusión entre vocación y empleo, pero en realidad es un dispositivo sofisticado de explotación. Bajo la retórica de la innovación y la pasión, se esconde una lógica que diluye los límites entre vida y trabajo. ¿Acaso no es sintomático que en industrias como la de los videojuegos, donde la creatividad se erige como valor supremo, los desarrolladores enfrenten *crunch times*<sup>14</sup> extenuantes o despidos masivos tras lanzamientos exitosos? Este modelo, que glorifica al genio individual, la estrella del equipo, mientras precariza condiciones laborales, no es un error del sistema, sino su funcionamiento estructural.

La falacia aquí es doble. Por un lado, se nos hace creer que la creatividad es un don personal, desconectado de redes colectivas, el conocimiento acumulado, las infraestructuras tecnológicas, los movimientos culturales que la hacen posible. Por otro, se naturaliza que el valor generado por esa creatividad sea apropiado privadamente, como si las ideas surgieran en el vacío y no de ecosistemas sociales e históricos. Este relato ignora deliberadamente que toda invención, desde un algoritmo hasta una saga de videojuegos, es deudora de un entramado comunitario: educación pública, avances científicos previos, luchas laborales que garantizaron derechos básicos.

La industria del videojuego, en particular, ejemplifica esta contradicción. Mientras promueve narrativas de meritocracia y "haz lo que amas", oculta cómo depende de prácticas extractivas, jornadas maratónicas justificadas como "compromiso", sueldos bajos compensados con "oportunidades de crecimiento", o la fetichización de los "gamers como familia" o "ponerse la camiseta" para enmascarar la ausencia de contratos estables. Lo creativo, en este marco, no es un espacio de libertad, sino un recurso más en la cadena de valor capitalista. Esta dinámica no es ingenua: al individualizar el éxito y el fracaso, el neoliberalismo desactiva la posibilidad de cuestionar las estructuras que producen desigualdad. Si tu juego fracasa, es tu culpa por no ser lo suficientemente innovador o bueno; si triunfa, la empresa se atribuye el mérito. La retórica de la creatividad, entonces, funciona como un espejismo que nos distrae de preguntas clave: ¿quién define qué es

---

<sup>14</sup> El término *crunch times* se refiere a períodos intensivos de trabajo, comúnmente asociados con la industria de los videojuegos, donde los empleados trabajan largas jornadas, a menudo sin días libres, para cumplir con plazos ajustados. Esta práctica, aunque busca maximizar la productividad, tiene graves consecuencias para la salud mental y física de los trabajadores, generando estrés crónico, agotamiento y desgaste emocional. El *crunch* es un fenómeno emblemático de la lógica neoliberal, que prioriza la eficiencia y el rendimiento sobre el bienestar humano.

creativo? ¿Quién se beneficia de ello? Y sobre todo, ¿qué alternativas existen cuando la propia noción de "creatividad" ha sido secuestrada por la lógica del mercado?

La riqueza no es un producto aislado de hazañas individuales en el mercado, sino un fenómeno socialmente arraigado, que adquiere sentido material y simbólico solo dentro de marcos sociales, instituciones, prácticas culturales y luchas históricas que el neoliberalismo ignora. Esta ceguera se replica en su modelo de gestión, donde el éxito se atribuye al mérito personal, ocultando cómo las empresas se benefician de redes comunitarias que hacen posible la innovación. En industrias como los e-Sports, esta contradicción es palpable: se exalta al jugador como "talento único", mientras se explota su trabajo bajo jornadas extenuantes, salarios bajos y precariedad laboral. El *management* neoliberal, al priorizar competencia y rankings, reduce lo colectivo a una suma de rendimientos individuales. En los equipos de e-Sports, por ejemplo, se fomenta la autogestión ("sé tu propio líder") como discurso de empoderamiento, pero en la práctica, esto significa internalizar la autoexplotación: entrenar 14 horas diarias, sacrificar salud mental por resultados, y aceptar que el "éxito" depende de algoritmos y patrocinios volátiles. La paradoja es que estos jugadores, presentados como héroes meritocráticos, son eslabones en una cadena de valor que extrae riqueza de su creatividad, sin retribuir justamente los recursos sociales que la hicieron posible (educación, tecnología, comunidades de fans).

Así, la retórica de la meritocracia no solo encubre desigualdades, sino que desvincula la riqueza de su base material, ya que la movilización de valores compartidos (solidaridad, cooperación, acceso a tecnología) que el mercado privatiza. Mientras las empresas celebran campeonatos con premios millonarios, muchos jugadores carecen de seguridad social o derechos laborales básicos. Esto revela una verdad incómoda: el neoliberalismo no gestiona talentos, gestiona desposesión. Y en este juego, la única "libertad" real es la de las corporaciones para monetizar hasta el último byte de creatividad humana, sin asumir los costos sociales de su explotación.

El neoliberalismo, en su intento de gobernar la vida, se convierte en una forma de administración de la muerte. No solo gestiona la vida a través de la producción de sujetos emprendedores y la explotación del deseo, sino que también administra la muerte simbólica y material de aquellos que no encajan en sus lógicas de productividad y competencia. La autoexplotación disfrazada de empoderamiento, la precariedad laboral enmascarada por la

retórica de la creatividad, y la mercantilización del goce son síntomas de un sistema que no solo gobierna la vida, sino que también administra la muerte de lo colectivo, de la dignidad y de la posibilidad de un futuro no determinado por el mercado. Sin embargo, como señala Alemán (2016b), la resistencia persiste en el núcleo irreduceble del sujeto, en ese resto de goce que escapa a la captura total. Así, el neoliberalismo no es solo un gobierno de la vida, sino también una administración de la muerte, pero siempre con la posibilidad de que lo político emerja desde la grieta de lo real.

## Mundo 5: El *Streaming* y Los *e-Sports*

Los rituales implicados en el acceso y consumo de artículos en los negocios digitales tienen un papel importante en el moldeado de los contenidos y el establecimiento de las subjetividades de los individuos. En el caso de los videojuegos, la evolución de estos rituales sigue una trayectoria circular, comenzando en centros sociales como los salones recreativos, trasladándose a los hogares a través de las consolas, ganando movilidad con los dispositivos portátiles, eliminando barreras a través de las opciones en línea, alcanzando la ubicuidad con los juegos para móviles y, paradójicamente, volviendo al ámbito de los eventos o fenómenos sociales a través de dos nuevos escenarios que son fundamentales comprender para esta investigación: el *streaming* y los *e-Sports*.

"Estas dos manifestaciones transforman la experiencia privada de jugar en un entretenimiento de carácter público" (Taylor, 2018, p. 6). Es fundamental separar esto de los juegos multijugador en línea con fines socializadores. El *streaming* de videojuegos, ya sea en forma de vídeo a la carta o de retransmisiones en directo, combina el consumo de contenidos de vídeo en línea con la práctica de videojuegos. Sin embargo, el entorno de juego cambia radicalmente, ya que sólo los que aparecen en la retransmisión juegan realmente y el resto actúan como espectadores, lo que recuerda a los primeros tiempos de los salones recreativos. Esta metamorfosis representa un cambio del paradigma interactivo convencional de los videojuegos, en el que los jugadores son participantes activos, hacia un tipo de interacción más pasiva, en la que el acto de jugar se convierte en una representación y los espectadores absorben la experiencia como espectadores. Se reinventa así la dimensión social del juego, ya que los espectadores no sólo ven el partido, sino que interactúan activamente con los *streamers* en tiempo real mediante conversaciones, comentarios e incluso donaciones en metálico. Esta dinámica fomenta una nueva conexión entre el jugador y el espectador, ya que el primero se convierte en creador de contenidos y el segundo en aficionado, difuminando las barreras entre entretenimiento, trabajo e interacción social en la era digital.

Sin embargo, el usuario del *streaming* de videojuegos es algo más que un simple espectador pasivo. En lugar de ser una audiencia restringida y pasiva. Según Taylor (2012), los espectadores en el mundo digital actual son parte de una cultura *online* que es constantemente cambiante y dinámica. El espectador junto con el *gamer* o el *streamer*,

desempeñan un papel activo en la configuración de la experiencia del juego. Ser espectador ha dejado de ser una actividad pasiva y se ha convertido en una forma de participación directa, donde no solo se observa, sino que también se interactúa en tiempo real, ya sea conversando con un *streamer* en plataformas como *Twitch* o apoyando a un jugador profesional en grandes estadios. En este contexto, jugar videojuegos ha dejado de ser una actividad individual para convertirse en un fenómeno colectivo. Ya no se limita a la experiencia personal del jugador, sino que se extiende a la producción y consumo de contenido asociado, así como a la participación en una comunidad dinámica y diversa. Esta comunidad incluye jugadores, creadores de contenido, seguidores y espectadores, cuyos roles no son fijos, sino que se superponen y entrelazan constantemente, generando una red de interacciones complejas y colaborativas.

Esta transición demuestra cómo las barreras entre productores y consumidores se difuminan en el entorno digital, en el que los espectadores pasan a ser vitales para el desarrollo y la distribución de contenidos. Como ya hemos dicho repetidamente ya no son consumidores pasivos de entretenimiento, sino actores activos en la construcción del entorno de juego, que influyen en las tendencias y ofrecen información directa a través de sus interacciones. Las plataformas *de streaming* y los eventos de *e-Sports* promueven un nuevo tipo de compromiso comunitario en el que las funciones de jugar, ver y generar contenidos se fusionan para crear una forma de entretenimiento más participativa y colaborativa.

Taylor describe la retransmisión en directo de videojuegos en *streaming* como una red que va más allá del acto básico de retransmitir juegos a una audiencia. Y la define como una red "enraizada en creadores de contenido generados por usuarios distribuidos globalmente que utilizan plataformas de terceros, involucrando la interacción social como componente central de la transmisión, y está incrustada y amplificada en una variedad de sitios" (2018, pp. 27-28). Además, agrega que constituye "un ensamblaje de actores, tecnologías y prácticas", Esto puede interpretarse como la aparición de un ecosistema diferente que existe independientemente de los videojuegos como medio, negocio y práctica. Este concepto se vincula estrechamente con la noción de paratexto, que actúa como una frontera entre el texto principal y los discursos que lo rodean, los cuales desarrollan textos independientes. De esta manera, el universo del videojuego abarca no solo el juego en sí, sino también las plataformas, interacciones y críticas que generan un espacio narrativo

paralelo. Estos elementos no solo afectan la manera en que el juego es consumido, sino que también enriquecen la experiencia, añadiendo capas de significado que transforman la vivencia del juego en un proceso colectivo y compartido, en el que se desarrollan nuevos textos y se producen diversas interpretaciones.

Esta noción puede utilizarse para caracterizar la transferencia de un medio a otro utilizando la lógica fundamental de los transmedia, ampliándola finalmente a los videojuegos. El acto de jugar como hemos visto antes es algo más que interactuar con un teclado o un mando para dirigir a un personaje; incluye todas las actividades en torno a ese ritual, el entorno y la ecología. Esta lógica podría interpretarse como el reconocimiento de que la experiencia de juego va más allá del compromiso actual con el juego y se adentra en el contexto más amplio en el que tiene lugar. Abarca el consumo de contenidos, las interacciones sociales y el desarrollo de nuevas narrativas a través de plataformas como el *streaming* y las redes de fans. La experiencia de jugar videojuegos se ha convertido en un fenómeno complejo que se extiende más allá del acto de jugar, abarcando múltiples formas de participación que se superponen y coexisten. Este ecosistema transmedia y multimedia va mucho más allá de lo que tradicionalmente se entendía por un juego. "Si uno desea considerar los significados creados a partir de los videojuegos digitales, no puede simplemente mirar el acto aislado de jugar; debe situarse en un contexto social y en una nube de paratextos relacionados con él" (Taylor, 2018, p. 71). El videojuego y sus elementos asociados (paratextos) forman un sistema integrado, en el que el *streaming* surge como un nuevo componente clave. Al ganar relevancia, el *streaming* no solo se enriquece, sino que también desarrolla su propio ciclo, transformándose en un espacio independiente capaz de generar nuevos contenidos y, con ellos, nuevos discursos.

Los *e-Sports* representan una expansión clave de este ecosistema, impulsada por el avance tecnológico y el crecimiento del *streaming*. A medida que el *streaming* se consolida como un medio de interacción y consumo, los *e-Sports* emergen como un fenómeno que trasciende el juego, transformándose en eventos sociales y espectaculares donde la audiencia juega un papel central. A diferencia de las transmisiones tradicionales, más íntimas, los *e-Sports* adoptan un formato inspirado en los deportes convencionales, enfatizando la espectacularidad y la participación masiva. Según Taylor (2018), los *e-Sports* son "fenómenos de la cultura mediática que encarnan los valores básicos de la sociedad contemporánea, sirven para inculcar a las personas en su forma de vida y dramatizan sus

conflictos y modos de resolución" (p. 64). De esta manera, los *e-Sports* funcionan como un "*mediasport*", fusionando deporte, medios y cultura, y redefiniendo las experiencias de consumo y producción en el mundo de los videojuegos, tanto en formatos presenciales como virtuales (Hutchins, 2008, p. 852).

El fenómeno de los *e-Sports*, a pesar de ser una disciplina emergente, ya ha demostrado su capacidad para redefinir lo que entendemos por competición en el contexto de los videojuegos. Tal como se observa en su evolución, los *e-Sports* no se limitan a un solo juego; al contrario, abarcan una amplia variedad de títulos, cada uno con sus propias dinámicas y comunidades de jugadores y seguidores. Esta diversidad recuerda al deporte tradicional, que no se limita a una sola disciplina, sino que incluye diversas modalidades que, aunque distintas en naturaleza, comparten la misma esencia competitiva. De hecho, la estructura de los *e-Sports* tiene más en común con el deporte profesional que con el entretenimiento o la simple afición a los videojuegos, pues, al igual que las competiciones deportivas, exige un nivel de rendimiento y dedicación de los participantes que va más allá del simple "jugar".

La estructura de objetivos en los *e-Sports* no es un mero diseño lúdico, sino un dispositivo de subjetivación neoliberal que redefine qué significa ser *gamer*. Los objetivos completables, típicos de narrativas lineales, inculcan la idea de que el valor reside en "terminar" etapas, replicando la lógica capitalista del progreso como acumulación de hitos. Los transitorios, centrados en partidas autónomas, normalizan la precariedad, cada encuentro es un reinicio que exige olvidar derrotas pasadas, como si la historia personal se redujera a un *match* más en un mercado laboral sin memoria. Pero son los objetivos de mejora, esa búsqueda obsesiva de superar marcas propias y ajenas, los que cristalizan la paradoja central: el jugador internaliza que su valía se mide en ratios (K/D, tiempo de reacción) y *rankings*, mientras el sistema le vende esa autoexplotación como "crecimiento personal".

Esta dinámica no solo equipara a los jugadores con atletas tradicionales pues ambos sometidos a regímenes de rendimiento que fetichizan el cuerpo como máquina, sino que radicaliza la lógica bajo el neoliberalismo. Mientras el deporte clásico mantiene ciertos límites (temporadas, contratos), los *e-Sports* convierten la mejora en un mandato sin fin: no basta ser hábil; hay que ser *streamer*, *influencer* y marca personal en un circuito donde el

agotamiento se disfraza de pasión. El éxito ya no es solo ganar torneos, sino capitalizar cada segundo de visibilidad, transformando la identidad en un activo gestionable. Así, lo que parece autonomía "juega como quieras" es en realidad una jaula de métricas, la subjetividad del *gamer* se reduce a un algoritmo de superación que nunca sacia, porque el sistema necesita que el deseo de "mejorar" alimente, eternamente, la rueda del consumo y la productividad.

Sin embargo, esta constante búsqueda de mejora y rendimiento plantea una reflexión crítica sobre la presión que recae sobre los jugadores, quienes, al igual que en el deporte profesional, enfrentan la necesidad de sostener un nivel elevado de rendimiento. Los *e-Sports*, al incorporar la competencia, la comunidad y los objetivos de superación, reflejan una cultura que valora la productividad extrema y la eficiencia, lo que podría generar una mercantilización de la experiencia de juego, tal como se observa en el deporte profesional. La pregunta entonces es ¿estamos presenciando el nacimiento de una nueva forma de entretenimiento, o más bien la instauración de un sistema en el que los *gamers*, son absorbidos por la lógica capitalista de la competencia y la maximización de sus capacidades?

Al observar el fenómeno de los *e-Sports*, se puede evidenciar cómo estos juegos competitivos no solo se limitan a ser actividades recreativas, sino que se configuran como experiencias sociales y culturales más complejas. Los *e-Sports*, al igual que los deportes tradicionales, se construyen sobre una base de competencias organizadas, pero en lugar de seguir estructuras físicas, lo hacen a través de la competencia digital, que se articula mediante géneros de juegos distintos. Cada género, desde los juegos de lucha hasta los MOBA, genera formas particulares de interacción que van más allá de la simple estructura de juego, invitando a los jugadores y espectadores a involucrarse en experiencias que mezclan competitividad, socialización y performance. Esta clasificación por géneros no solo ofrece una forma de categorizar las diferentes modalidades de competencia, sino que, en última instancia, también permite entender cómo los jugadores se conectan con sus propios límites y aspiraciones dentro del ecosistema digital.

En este marco, los *e-Sports* trascienden el concepto tradicional de competencia al formar parte de un entramado de experiencias que involucran la producción de subjetividad en quienes participan, ya sea como jugadores o espectadores. Como en otros ámbitos de la

industria cultural, promueven la producción de un yo que se ve reflejado en el rendimiento, la identificación con el equipo o el avatar, y la participación dentro de una comunidad en línea. Los objetivos de los videojuegos, tanto transitorios como de mejora, juegan un papel central en esta producción, ya que no se trata solo de ganar o perder, sino de superar los propios límites y de pertenecer a una comunidad con aspiraciones comunes. Este proceso, lejos de ser solo un ejercicio de habilidad, se convierte en un espacio donde el sujeto busca un sentido de pertenencia y reconocimiento.

Sin embargo, esta intensificación de la competencia y el rendimiento plantea importantes interrogantes sobre la forma de la subjetividad que se forma en estos entornos. Mientras que los jugadores se enfrentan a la constante presión de mejorar y superar sus propios logros, deben navegar al mismo tiempo con la competencia feroz, la exposición pública y la relación con las comunidades de seguidores y otros jugadores que inducen de cierta forma a una forma de existencia donde la imagen tanto física como digital del *gamer* puede llegar a imponerse sobre todo. Así, los *e-Sports* se convierten en un espacio donde no solo se redefine la relación con el juego, sino también el "yo" mismo, en un contexto donde la digitalización y la visibilidad social juegan un rol fundamental en la construcción de una subjetividad que se define a través de la competencia, la mejora continua y la interacción en un entorno virtual cada vez más interconectado.

En este contexto, el *streaming* se ha consolidado como un elemento clave para entender los *e-Sports* no solo como un espectáculo, sino también como un fenómeno de masas. La transmisión en vivo de torneos, encuentros y partidos no solo permite a los jugadores exhibir sus habilidades y posicionarse como atletas digitales, sino que también establece un vínculo entre quienes juegan y una audiencia global que observa y participa. Plataformas como *Twitch* han revolucionado esta dinámica, convirtiendo a los espectadores en participantes activos a través de la interactividad en tiempo real. Esto ha dado lugar a comunidades en línea y a un nuevo tipo de espectador que, sin jugar directamente, influye en la cultura de los *e-Sports* al comentar, compartir y formar parte de la experiencia. Así, el *streaming* no solo funciona como una herramienta de difusión, sino como un elemento transformador que moldea la subjetividad de jugadores y espectadores dentro de este complejo ecosistema digital.

## **Mundo 5 - 1: El surgimiento del *streaming* de videojuegos y su impacto en la cultura digital y el trabajo**

El *streaming* de videojuegos ha transformado profundamente no solo la forma en que se consumen los videojuegos, sino también cómo las personas se relacionan con ellos y con los demás. Antes de que surgiera el fenómeno del *streaming*, los videojuegos eran principalmente una actividad privada o en pequeño grupo, limitada a la interacción entre los jugadores locales. Sin embargo, con la llegada de plataformas como *Twitch* y, más tarde, *YouTube Gaming*, los videojuegos se convirtieron en un espectáculo accesible a una audiencia global. Este cambio no solo respondió a una necesidad de entretenimiento, sino que también abrió nuevas formas de trabajo y de socialización digital, generando una cultura única alrededor del *gaming* que ha tenido un impacto considerable en la economía digital.

El concepto de transmisión en vivo de videojuegos nació con la plataforma *Twitch*, lanzada en 2011 por *Justin.tv*. Inicialmente, *Justin.tv* era una plataforma que permitía a los usuarios transmitir todo tipo de contenido en vivo, pero fue el segmento dedicado a los videojuegos el que, rápidamente, ganó popularidad. La facilidad con la que los jugadores podían compartir sus partidas en tiempo real, junto con la interacción directa con la audiencia a través de un chat en vivo, permitió que *Twitch* se convirtiera en la principal plataforma de *streaming* de videojuegos, consolidando a los jugadores como nuevos tipos de creadores de contenido. Lo que inicialmente parecía un pasatiempo o una forma de entretenimiento informal se transformó en un fenómeno de masas. Los jugadores comenzaron a recibir atención no solo por su habilidad en los videojuegos, sino también por su capacidad para interactuar con sus seguidores y construir comunidades en torno a sus transmisiones. El *streaming* de videojuegos abrió la puerta a que cualquier persona, desde aficionados hasta jugadores profesionales, pudiera compartir sus experiencias en línea y obtener, en muchos casos, ingresos a partir de ello.

El impacto de esta nueva forma de interacción fue inmediato, ya que permitió que los espectadores no solo fueran observadores pasivos, sino que participaran activamente, creando una comunidad digital alrededor de cada *stream*. Además, esta interacción en tiempo real entre el *streamer* y su audiencia les otorgó a los creadores de contenido una

autonomía que les permitió establecer su propio espacio de trabajo y producción, sin depender de los canales tradicionales de medios.

Lo que comenzó como una actividad recreativa mutó bajo el neoliberalismo digital en un teatro de idolatría hipercapitalista, donde el *streamer* no es solo un jugador, sino un nodo en una red de consumo afectivo. La idolatría digital aquí no alude al mero seguimiento masivo, sino a un fenómeno donde la admiración se convierte en mercancía, los *streamers* encarnan el ideal neoliberal del *self-made influencer*, vendiendo no solo habilidades, sino una identidad *branding* donde cada risa, cada frustración, cada enojo en directo, se cotiza en tiempo real mediante donaciones, suscripciones y bits. Plataformas como *Twitch* no solo transmiten juegos; son laboratorios de devoción algorítmica, donde la interacción constante (chats, emoticonos, duelos virtuales) fabrica una ilusión de comunidad mientras monetiza hasta el último segundo de atención.

Esta idolatría es única porque simula reciprocidad: el *streamer* "te conoce" (lee tu nombre en pantalla), "te necesita" (para alcanzar metas de donativos), y te hace creer que eres parte de su "familia digital". Pero tras la pantalla, la relación es asimétrica: el creador es un empresario de su intimidad, y el espectador, un consumidor que paga por migajas de reconocimiento. Lo que se idolatra no es el talento, sino la fantasía de proximidad en un mundo donde el aislamiento social hace del *streamer* un sustituto de vínculos comunitarios erosionados. La paradoja es brutal: mientras el sistema proclama que "todos pueden ser famosos", la idolatría digital consolida pirámides donde unos pocos acumulan capital simbólico (seguidores, patrocinios) y millones quedan atrapados en el rol de *fans* que financian, con sus suscripciones, la riqueza de plataformas y *top streamers*. Así, el fenómeno no es solo cultural, sino un síntoma de cómo el capitalismo convierte hasta la admiración humana en un recurso extractivo. La pregunta incómoda queda flotando ¿hasta qué punto esta "idolatría" no es otra forma de trabajar gratis para el algoritmo, disfrazada de entretenimiento?

El videojuego, bajo el neoliberalismo digital, dejó de ser un mero pasatiempo para convertirse en un campo de cultivo para la mercantilización de lo social. Lo que se vendió como "comunidad" fue, en realidad, la conversión de la interacción humana en un recurso extractivo: los jugadores devenidos en *influencers* no solo comparten contenido, sino que fabrican valor a partir de la atención, los *likes* y la ilusión de pertenencia. Plataformas como

*Twitch* no son espacios neutrales, son fábricas de capital afectivo, donde cada comentario en el chat, cada emoji, es un dato que alimenta algoritmos diseñados para monetizar hasta la intimidad más banal. La "socialización" aquí es un espejismo, lo que se construye no son lazos orgánicos, sino esas redes de consumo donde la visibilidad es la moneda de cambio y el *streamer*, un pastor de rebaños digitales.

Esta transición convirtió a los *streamers* en los obreros ejemplares del siglo XXI: empresarios de sí mismos que deben gestionar su marca, su imagen y hasta su agotamiento como si fueran *start-ups*. Bajo la retórica de "haz lo que amas", el sistema los obliga a vender no solo su tiempo (horas en directo), sino su vida afectiva, una sonrisa forzada, una rabia performática, una vulnerabilidad calculada para captar donaciones. Los ingresos por suscripciones o patrocinios no son "éxito", sino migajas de un pastel que las plataformas reparten solo a quienes encajan en el molde del emprendedor resiliente, siempre conectado, siempre optimista, siempre explotable.

Pero esta supuesta autonomía es una trampa. La estabilidad económica del *streamer* depende de algoritmos volátiles que premian la hiperproductividad y castigan la pausa. No hay jubilación, ni seguridad social, ni contrato que proteja: si no *streeameas*, no existes. Y así, el "trabajo autónomo" revela su verdadero rostro: precariedad laboral disfrazada de libertad. Fenómenos como el del burnout no es un accidente, sino el síntoma de un sistema que exige cuerpos y mentes en rendimiento perpetuo, mientras convierte el ocio en una segunda jornada laboral. Lo que el capitalismo neoliberal vende como "revolución digital" no es más que la vieja explotación, ahora edulcorada con luces azules de las pantallas, LED's y promesas de fama efímera.

Por otra parte cuando hablamos del agotamiento físico y emocional de los *streamers* no es un efecto colateral, sino el combustible necesario para mantener en marcha esta maquinaria. La presión por "mejorar el rendimiento" medido en seguidores, horas transmitidas, donaciones impone una lógica de un poco sádica: dormir menos para *streeamear* más, ignorar dolores musculares por mantener posturas "entretenidas", o simular entusiasmo ante cámaras incluso en días de crisis personal. El cuerpo del *streamer* se convierte en un activo depreciable, migrañas por largas exposiciones a pantallas, lesiones por estrés repetitivo, ansiedad por cumplir metas de audiencia. Esta dinámica reproduce a escala digital el síndrome del corredor en una rueda sin fin, cuanto más corres (más

contenido, más *engagement*), más rápido gira la rueda (más expectativas, más competencia). Plataformas como *Twitch*, lejos de mitigar este ciclo, lo intensifican con herramientas gamificadas "logros por horas transmitidas", "clasificaciones de streamers" que convierten el agotamiento en un juego perverso.

La ironía es brutal, quienes promocionan videojuegos como escape de la realidad terminan atrapados en un juego sin botón de pausa, donde el "game over" no existe, pero el costo es la salud mental y física. La pregunta aquí es: ¿hasta qué punto la narrativa del "sueño del streamer exitoso" no es una forma de violencia simbólica? Se naturaliza el sufrimiento como "sacrificio necesario", se romántiza como "pasión", y se culpabiliza a quienes no resisten por falta de talento o dedicación. Mientras, las plataformas y marcas patrocinadoras cosechan ganancias, externalizando los costos humanos del sistema. Así, el agotamiento no es un problema individual, sino el síntoma de un modelo que mercantiliza hasta el último suspiro de vida.

El impacto del *streaming* de videojuegos en la cultura digital no se limita solo al ámbito del entretenimiento, sino que también ha generado cambios profundos en la forma en que se relacionan entre sí y con la tecnología. La interacción constante entre *streamers* y espectadores a través del chat en vivo o los comentarios ha creado nuevas formas de socialización digital, donde las fronteras entre el creador de contenido y el consumidor se desdibujan. Los espectadores ahora pueden influir en las decisiones de los *streamers*, a través de donaciones o interacciones, lo que les otorga una sensación de poder y control sobre el contenido que consumen.

Además, los videojuegos, que antes eran percibidos como una actividad de ocio exclusiva de un sector de la población, se han convertido en una forma legítima de profesión. Esta transformación ha permitido que el *gaming* sea reconocido como un trabajo serio, con una infraestructura económica y profesional en constante crecimiento. La visibilidad de los *streamers*, su relación con las marcas y la profesionalización de los e-Sports han contribuido a este fenómeno. En última instancia, el *streaming* de videojuegos no solo ha redefinido el modo en que nos relacionamos con los videojuegos, sino también cómo entendemos el trabajo digital, las comunidades virtuales y las nuevas formas de consumo cultural. El *streaming* ha creado una nueva forma de trabajo autónomo, pero también ha alimentado

una economía de atención que, si bien ofrece oportunidades, también conlleva riesgos inherentes a la precarización laboral.

## Mundo 5 - 2: e-Spectaculo: un nuevo modelo de entretenimiento digital

En la contemporaneidad, los *e-Sports* han emergido como un espectáculo digital de masas que ha logrado captar la atención global, transformando el mundo de los videojuegos en una nueva industria del entretenimiento. Este fenómeno no solo está relacionado con la competencia entre jugadores, sino también con la monetización de las experiencias de los jugadores y la explotación de las emociones de una audiencia cada vez más conectada. El *streaming* ha sido el catalizador de este cambio, convirtiendo a los *e-Sports* en un espectáculo que no solo entretiene, sino que también produce, consume y recicla la subjetividad neoliberal.

El concepto de espectáculo, tal como lo propuso Guy Debord (1967), en su obra *La Sociedad del Espectáculo*, describe la forma en que la sociedad contemporánea se organiza alrededor de la producción, difusión y consumo de imágenes y representaciones mediáticas. En este sentido, el espectáculo no es solo un acto visual, sino un mecanismo de control y dominación que organiza el tiempo, las emociones y las subjetividades dentro de una lógica capitalista. Los *e-Sports*, al igual que otras formas de entretenimiento moderno, han sido absorbidos por esta lógica del espectáculo.

El *streaming* de videojuegos ha dado un giro decisivo a la experiencia del espectador, permitiendo la transmisión en vivo de competiciones y la participación activa de los usuarios a través de chats, interacciones y transmisiones personalizadas. El espectador ya no es un mero receptor pasivo de contenido, sino un actor que retroalimenta el espectáculo mediante su participación en tiempo real. El espectador se convierte en una parte esencial de la producción del espectáculo, generando contenido en redes sociales, compartiendo sus opiniones y hasta monetizando su atención mediante la visualización constante de anuncios, suscripciones y otros mecanismos de monetización digital.

La relación entre el capitalismo neoliberal y los *e-Sports* es evidente, pues la industria de los videojuegos y el entretenimiento digital se han integrado profundamente en la lógica del consumo instantáneo y la explotación de la atención. El *streaming* de videojuegos ha permitido que la monetización del tiempo del espectador sea una de las piezas clave del modelo de negocio de los *e-Sports*. Plataformas como *Twitch* y *YouTube Gaming* no solo ofrecen contenido en vivo, sino que también facilitan métodos de monetización directa

mediante donaciones, suscripciones y patrocinios, que hacen que los jugadores y creadores de contenido puedan obtener ingresos a partir de su visibilidad en línea. Aquí se manifiesta una dinámica claramente neoliberal: el capitalismo de la atención, que obliga a los consumidores a estar constantemente conectados y en busca de contenido. Los e-Sports no son solo una forma de entretenimiento, sino una máquina de generar datos, en la cual cada click, visualización y reacción del espectador es utilizado para alimentar un sistema que, al final, busca maximizar las ganancias a través de la explotación de la subjetividad digital.

El hecho de que los jugadores se conviertan en objetos de consumo dentro del espectáculo también refuerza la lógica del neoliberalismo. Los jugadores se ven obligados a optimizar no solo su rendimiento en el juego, sino también su presencia en redes sociales, su imagen pública y su interacción constante con su audiencia, todo ello dentro de un mercado global que demanda un consumo de emociones, afectos y habilidades de manera continua. El *streaming* en específico de los e-Sports no solo transforma la manera en que consumimos contenido, sino también cómo nos relacionamos con los otros en el ámbito digital. Los jugadores ya no son simplemente competidores que se enfrentan en un juego, sino actores públicos cuya vida personal se convierte en parte del espectáculo. El culto a la personalidad y la exposición constante a través de plataformas de *streaming*, redes sociales y otras formas de interacción digital hacen que la frontera entre lo personal y lo público se diluya, convirtiendo al jugador en un producto de consumo.

Este fenómeno está directamente relacionado con la mutación antropológica que ya hemos discutido anteriormente, donde el neoliberalismo induce a los sujetos a proyectar una imagen de sí mismos que pueda ser consumida y valorizada por otros. La competencia en los e-Sports, en lugar de limitarse al rendimiento en el juego, incluye también la capacidad del jugador para crear contenido que sea atractivo para su audiencia y para las marcas que lo patrocinan. En este proceso, el jugador se convierte en un emprendedor de sí mismo, siguiendo los dictámenes del capitalismo de la atención y la economía libidinal que utiliza los deseos y emociones de la audiencia como productos para el mercado.

Un aspecto clave de los e-Sports como espectáculo digital es la forma en que se explotan las emociones intensas: la adrenalina de la competencia, la frustración de la derrota, y la violencia que a menudo se manifiesta en los comentarios y actitudes de los jugadores y la

audiencia. Estos elementos son explotados para maximizar la interacción en las plataformas, donde los comportamientos tóxicos, como el *hate* y las discusiones en los chats en vivo, se convierten en fuentes de visibilidad para los jugadores y las plataformas. Este tipo de explotación emocional resuena con las dinámicas de la economía libidinal, donde las emociones humanas se convierten en mercancías. En el caso de los e-Sports, la violencia simbólica se convierte en una parte fundamental del espectáculo, no solo a nivel de juego, sino también en la forma en que los espectadores y los jugadores interactúan. Las plataformas de *streaming*, lejos de sancionar estas actitudes, las aprovechan como parte del contenido atractivo que mantiene a los usuarios pegados a sus pantallas. La explotación de la ira y la *toxicidad* se convierte, irónicamente, en una estrategia de *engagement* para las plataformas y las marcas que patrocinan los torneos.

El e-Spectáculo esa fusión que surge entre deporte electrónico y la lógica del espectáculo, no solo entretiene, produce sujetos neoliberales en un circuito donde jugar y ser visto son actos inseparables de la acumulación capitalista. En este escenario, los jugadores profesionales ya no compiten solo por trofeos, sino por convertirse en marcas hipercompetitivas, entidades que deben gestionar su imagen, su carisma y hasta su frustración como si fueran activos bursátiles. Cada partida transmitida es un performance donde el "éxito" se mide tanto en *kills* como en seguidores ganados, suscripciones vendidas y alianzas con marcas. El *streamer*, lejos de ser un atleta, es un emprendedor de su propia intimidad, obligado a convertir hasta sus *breakdowns* emocionales en contenido viralizable. Mientras, el espectador, seducido por la ilusión de participar en un evento global, internaliza que su valor social depende de cuánto *engage* genera: *likes*, *shares*, horas invertidas en consumir un drama algorítmicamente diseñado. Así, el e-Spectáculo no es un juego, sino una máquina que mercantiliza el deseo de pertenencia, transformando emociones, la subjetividad, en datos que alimentan la rueda del consumo. Lo que emerge es una subjetividad fracturada: individuos que creen elegir libremente, pero cuyos gustos, lealtades y hasta su agotamiento son productos de un sistema que vende fatiga como pasión y precariedad como libertad. La pregunta que late aquí es ¿qué nos hace humanos cuando hasta nuestra indignación es un recurso explotable en el gran casino digital del neoliberalismo?

El e-Spectáculo no se limita a colonizar pantallas, avanza sobre la intimidad, convirtiendo cada rincón de la existencia en un escenario de autogestión neoliberal. El hogar, antes

refugio privado, es ahora un set de transmisión donde el *streamer* performa su vida, desde lo que come hasta cómo celebra una victoria, para audiencias globales ávidas de autenticidad. Este desplazamiento no es casual pues bajo el capitalismo de vigilancia, lo íntimo es el nuevo petróleo, y plataformas como *Twitch* son refinerías que extraen valor hasta de un bostezo mal editado. Los jugadores profesionales ya no tienen vida fuera del juego o del *stream* sus rutinas, relaciones e incluso crisis personales son mercancías en un mercado que premia la exposición total. Este fenómeno revela una mutación siniestra en la producción de subjetividad, el sujeto no es solo *emprendedor de su marca*, sino cuidador de su propio panóptico digital. Cada *like*, cada donación, funciona como un espejo distorsionado que le recuerda que su valor depende de cuánto de sí mismo convierte en contenido. La casa como "escenario" no es una metáfora, es la materialización de un régimen donde hasta el descanso debe ser productivo (un *stream* "relajado" de cocina o música) y el ocio, una segunda jornada laboral sin contrato. Lo que aquí se gestiona no es el tiempo, sino el ser desnudado en *loop*, donde la frontera entre jugador/persona se desvanece y se reduce a un flujo de datos rentables.

El capitalismo digital no se conforma con mercantilizar el ocio: vampiriza la intimidad hasta convertirla en un *reality show* perpetuo. La casa, el cuarto del jugador, incluso el cuerpo frente a la cámara, dejan de ser espacios privados para transformarse en escenarios de autovigilancia, donde la vida íntima se superexpone como espectáculo consumible. Las transmisiones en vivo desde el hogar, los "detrás de cámaras" calculadamente espontáneos, o las confesiones forzadas de frustración, no son gestos de transparencia, sino activos en una economía de la exposición total. Este fenómeno no solo refleja que "el sujeto es el espectáculo", sino que evidencia un giro perverso: lo íntimo deviene mercancía, y lo público se reduce a un mercado de emociones privatizadas. Mientras el *streamer* abre su habitación a millones, la vida pública se desdibuja tras algoritmos que solo valoran lo *vendible*. Lo que se erosiona no es solo la privacidad, sino la posibilidad misma de una esfera común no mediada por el consumo. El neoliberalismo, al convertir la intimidad en un *set* de grabación y lo público en un catálogo de interacciones monetizables, nos entrena para creer que la visibilidad es poder, y el silencio, fracaso. Así, el sujeto hiperconectado navega un mundo donde compartir su insomnio en *Twitch* genera más capital simbólico que exigir derechos laborales, y donde el "éxito" se mide en bits donados, no en la capacidad de transformar realidades colectivas.

El neoliberalismo ha llevado esta lógica de exposición y monetización del sujeto a un nivel extremadamente avanzado. El sujeto productivo debe ser constantemente visible, gestionado y optimizado en su rendimiento, tanto en el trabajo como en el ocio. El entretenimiento digital, en su forma de e-Spectáculo, es solo una extensión de este proceso. La autoadministración del sujeto dentro de este sistema no es solo económica, sino también emocional, psíquica y social. Los sujetos se ven obligados a construir y gestionar su propia marca personal en un escenario digital que demanda cada vez más performatividad, visibilidad y conexión constante. Cada interacción en redes sociales, cada transmisión en vivo, cada publicación se convierte en una manifestación de su sujeto, una administración de su imagen y su vida que debe estar al servicio del mercado. La exposición se convierte, entonces, no solo en un fenómeno del entretenimiento, sino en la condición misma de la existencia en el capitalismo digital. Como un espectáculo que nunca termina, el sujeto debe siempre estar disponible, siempre conectado, siempre performando, lo que se convierte en una estrategia de consumo que beneficia a las plataformas, a las marcas y, en última instancia, al sistema neoliberal en su conjunto.

Este modelo no solo redefine la actividad económica del sujeto, sino que también transforma sus formas de subjetividad. Las emociones, los deseos, los fracasos y los éxitos del individuo se convierten en contenido que se explota y se consume. El *streaming* de videojuegos, pero también la simple interacción en redes sociales o la creación de contenido, actúa como un mecanismo de transformación de la subjetividad en mercancía. Los sujetos no solo son volvemos consumidores del contenido digital, sino que la propia existencia se convierte en parte de ese contenido.

Lo que el neoliberalismo ha logrado, a través de plataformas como *Twitch*, *YouTube Gaming*, o incluso *Instagram* y *TikTok*, es construir una estructura de administración de sujetos donde ellos mismos son parte del espectáculo que mantienen en marcha. Cada acción, cada emoción compartida, cada publicación se convierte en un acto de consumo y una forma de capitalización emocional. No solo somos e-Spectadores, sino también productores de un espectáculo sin fin que les exige constantemente más esfuerzo para optimizar su visibilidad y su rendimiento en el mercado digital.

El e-Spectáculo va más allá de los juegos en sí mismos; es una gestión total del sujeto, de sus emociones, de sus relaciones, de su espacio, de su tiempo. La lógica neoliberal ha convertido al sujeto, no solo en individuo sino en un producto de consumo constante, un espectáculo que no termina. En este contexto, el sujeto no solo juega, sino que vive, produce y consume dentro de un mercado global de atención, y se enfrenta a la exigencia constante de optimizarse a través de la exposición y la performatividad digital. Este es el corazón del capitalismo digital: la explotación del sujeto como espectáculo viviente, cuya autoadministración se convierte en un componente crucial del sistema neoliberal.

## **Mundo 5 - 3: La llegada de los e-Sports a México: contexto cultural y expansión del fenómeno digital**

En el ámbito de los deportes, es común asociarlos principalmente con disciplinas como el fútbol, béisbol o básquetbol. No obstante, los videojuegos han irrumpido casi inadvertidamente en el panorama deportivo, dando lugar a los denominados *e-Sports*, que representan la transformación de los videojuegos en un deporte de espectadores. Este fenómeno ha alcanzado un nivel notable de popularidad, convirtiéndose además en un negocio global con ingresos millonarios para la industria. La audiencia que se interesa por los *e-Sports* generalmente se compone de individuos jóvenes, diversos y principalmente activos económicamente. Es por ello que marcas y grandes empresas han encontrado en este medio una oportunidad para acercarse a estos públicos. Esta realidad ha suscitado el interés de las grandes empresas por establecer algún tipo de comunicación con estos individuos, quienes constituyen un segmento en constante crecimiento.

En México, el modelo de negocio de los *e-Sports* no ha sido una excepción, ya que experimentaba un crecimiento significativo en términos de audiencia y rentabilidad antes de la pandemia de COVID-19. Sin embargo, esta situación se vio potenciada aún más durante la pandemia, lo que resultó en mayores ganancias para estas industrias. Además, es importante destacar que los *gamers* en México han captado particularmente la atención de marcas y patrocinadores, ya que en comparación con otros países de América Latina, han demostrado un alto nivel de interés, consumo y desempeño en las competencias de *e-Sports*. ValeryDarks jugadora femenil del equipo nos dice: “Creo que últimamente Latinoamérica es de las regiones más importantes en los *e-Sports*, por el dinero que genera, pero principalmente México, porque gran mayoría de jugadores de todo LATAM (Latinoamérica) viene a México”, esto puede ayudarnos a reflexionar sobre ¿Cuáles son los factores que han contribuido al surgimiento de Latinoamérica como una de las regiones más importantes términos de generación de ganancias? y ¿Cuál es el papel que juega nuestro país para tener esa importancia?

Resulta innegable que la industria del *gaming* en México tiene un presente y un futuro prometedor, especialmente en lo que respecta a los *e-Sports*. A medida que estas actividades se vuelven cada vez más normalizadas, se está construyendo un panorama en el cual las prácticas operativas de las empresas detrás de los equipos y jugadores apenas

se cuestionan o se critican. En este sentido, México se ha convertido en uno de los principales mercados de consumo de *e-Sports* en Latinoamérica, desarrollando un ecosistema que a menudo se compara en términos de mercado, patrocinios y capacidad económica con los mercados estadounidenses o asiáticos a los que aspira a reproducir. Sin embargo, es importante examinar la noción de "*tercer mundo*" que a menudo se aplica a Latinoamérica, en contraste con los mercados considerados "*primer mundo*" como Estados Unidos y Asia. Cygnus jugador de 5 SUN opina que:

“Ojala se tuviera el desarrollo y las oportunidades que se tiene en otros lugares como Estados Unidos o Corea, ya sabes, allá es primer mundo, entonces el ser *gamer* es importante y tiene una remuneración mucho mejor a la que se tiene acá, de hecho suele expresarse muy seguido entre los jugadores, que nos saquen de latinoamérica para seguir creciendo, no es tan fácil vivir en el tercer mundo”.

La profesionalización en el sector de los *e-Sports* se presenta como una posibilidad cada vez más real y, por lo tanto, merece una crítica, análisis y cuestionamiento adecuados. Es importante preguntarnos si esta profesionalización se limitará únicamente a los jugadores o si también afectará a otros grupos que conforman el ecosistema de los *e-Sports*. Podemos observar ejemplos de lo que ha sucedido en los deportes tradicionales, donde los jugadores se convierten en una valiosa mercancía para el consumo en el marco de un gran negocio. Es pertinente preguntarse si nos encaminamos hacia una profesionalización e institucionalización de todo el ecosistema del *gaming*, ya que este fenómeno no solo involucra a los jugadores, sino también a una variedad de profesionales que trabajan en los bastidores. Desde ingenieros audiovisuales, *community managers*, personal de *marketing*, hasta nutriólogos y, por supuesto, psicólogos, se requiere una diversidad de roles para sostener y desarrollar esta industria.

Los *e-Sports* en México han evolucionado de ser un pasatiempo para entusiastas a una industria con múltiples oportunidades económicas. Desde la creación de equipos profesionales, hasta la organización de eventos en vivo, los *e-Sports* en México están convirtiéndose en un verdadero motor económico. Grandes marcas nacionales e internacionales han comenzado a patrocinar equipos, jugadores y eventos, lo que ha permitido que los *e-Sports* sean cada vez más visibles y accesibles para la población. Al igual que en otras partes del mundo, los *streamers* mexicanos han jugado un papel clave en la monetización del contenido de videojuegos, generando ingresos a través de

donaciones, suscripciones y patrocinios. Además, los eventos en vivo, como los torneos nacionales y regionales de *League of Legends*, atraen a miles de espectadores y han generado un mercado de consumidores en constante crecimiento.

La emergente industria de los videojuegos plantea una serie de interrogantes que requieren un análisis profundo y reflexión en cuanto a su funcionamiento. Es crucial debatir y problematizar si es pertinente o necesario establecer regulaciones para los *e-Sports* y las plataformas digitales en México. Diversos aspectos, como la protección de los menores, la fiscalidad y la salvaguarda de los derechos de los consumidores, entre otros, deben ser abordados para brindar seguridad a todos los actores involucrados en esta industria. Siendo México uno de los países con mayor consumo de esta industria a nivel mundial, es importante comenzar a considerar estos temas y plantear interrogantes en torno a la necesidad de una regulación. Asimismo, es necesario poner en relieve la precariedad laboral que a menudo se pasa por alto o se invisibiliza detrás del discurso de autoempleo, libertad y felicidad que rodea a esta industria. En esa última instancia, es imprescindible llevar a cabo un análisis crítico y una reflexión profunda sobre la necesidad de establecer regulaciones y garantizar un entorno distinto o posibilitar otras formas para involucrarse en los *e-Sports* en México.

Es así como los *e-Sports* han cobrado una gran relevancia en México en los últimos años, convirtiéndose en un fenómeno cultural y económico en rápido crecimiento. Uno de los pivotes centrales de esta expansión es la Liga Latinoamericana (LLA), la competición oficial más importante de *League of Legends* en la región, contando con una base de seguidores y audiencia masiva. La mayoría de los equipos profesionales que participan en la LLA han establecido sus cuarteles generales o "gaming house" en México, aprovechando la infraestructura y el reconocimiento del país como un lugar estratégico para el desarrollo de los *e-Sports*. Estos "gaming houses" son instalaciones especializadas donde los equipos profesionales residen, entrenan y se preparan intensivamente para las competiciones. Más que simples oficinas, se han convertido en verdaderos centros de operaciones donde los jugadores conviven, practican y perfeccionan sus habilidades en un entorno controlado y dedicado al máximo rendimiento. La proliferación de estas "gaming houses" en México refleja la importancia que ha adquirido el país en el panorama de los *e-Sports* a nivel regional y global. En este contexto de auge y consolidación de la industria de los videojuegos competitivos en México, surge 5 SUN, una empresa que busca capitalizar las

dinámicas y oportunidades que ofrece este fenómeno en crecimiento. Conscientes de la popularidad y el potencial económico de los *e-Sports*, 5 SUN se enfoca en generar contenido y equipos profesionales para participar en las competiciones más relevantes, como la LLA. La empresa apuesta por captar y desarrollar talento local, formando equipos femeninos y masculinos altamente competitivos en títulos como *League of Legends*. Al mismo tiempo, busca aprovechar las plataformas digitales y las redes sociales para difundir su contenido, construir una base de seguidores y atraer patrocinadores que vean en los *e-Sports* una oportunidad de mercadeo y posicionamiento de marca. 5 SUN se posiciona como un de los muchos actores clave en el ecosistema de los *e-Sports* en México, adoptando las prácticas y estructuras características de una industria empresarial. De esta forma, este tipo de empresas/equipos buscan sumergirse completamente en la cultura y las dinámicas de los *e-Sports*, con el objetivo de alcanzar el máximo rendimiento competitivo y capitalizar el potencial económico de este fenómeno en auge.

## **Mundo 5 - 4: El Papel del Capitalismo Digital en los e-Sports y el Streaming: Una Subjetividad a la Venta**

El capitalismo digital ha transformado radicalmente los modos de interacción, de vínculo, producción y consumo en la sociedad contemporánea. Los *e-Sports* y el *streaming* como ya vimos son formas y claros ejemplos de cómo el sistema neoliberal ha logrado capturar no solo las prácticas de entretenimiento, sino también la, convirtiéndola en una mercancía para el consumo. Hemos buscado entender cómo el capitalismo digital no solo como modo de producción, sino de contenido y también en la experiencia subjetiva de los jugadores, *streamers* y espectadores. El concepto de capitalismo digital describe la manera en que las nuevas tecnologías de la información y comunicación han alterado el mercado, creando nuevas formas de extracción de valor a partir de la actividad digital. En este modelo, el capitalismo no solo se alimenta de bienes materiales, sino de datos, atención y emociones. Las plataformas de *streaming*, se erigen como los principales actores en este proceso, al permitir la creación, distribución y consumo de contenido de videojuegos en tiempo real. Sin embargo, este aparente espacio de libertad y entretenimiento está profundamente influenciado por la lógica del mercado, en la que el valor del sujeto está determinado por su visibilidad, su rango de audiencia y su capacidad para generar interacción constante.

Los jugadores y *streamers* se convierten en productores de contenido cuyo trabajo es visto, comentado y consumido por miles, incluso millones, de personas. Pero este trabajo no es reconocido de manera tradicional como un "empleo", sino que se inserta en una estructura de mercado que exige una producción constante de contenido, desempeño y autoperformance. Los *likes*, comentarios, suscripciones y visualizaciones son las monedas de cambio en este sistema, y a través de ellos, los sujetos son constantemente valorados y explotados. Lo que en otro momento hubiera sido considerado un espacio privado, como las *gaming house*, se convierte en escenarios públicos. La subjetividad de los jugadores y *streamers* no solo se reduce a sus habilidades o talentos, sino que también está estrechamente vinculada a su vida personal, sus emociones y sus relaciones. A través de plataformas como Twitch, los sujetos exponen su día a día, sus frustraciones, logros y fallos, permitiendo que su vida privada sea parte de lo que les genera ganancias.

La gestión de la que llamamos identidad se convierte en un componente crucial del capitalismo digital. Los *streamers* no solo tienen que jugar bien, sino también crear una

narrativa en torno a su persona, mantener su visibilidad y cautivar a su audiencia. En este sentido, no solo se juega, se actúa, se performa constantemente. Esta performance no es solo la expresión de una identidad estable, sino la construcción de una identidad ficcional que debe ser coherente, atractiva y rentable. Los sujetos están al tanto de que están siendo observados y, por lo tanto, gestionan su imagen y emoción de acuerdo con lo que el mercado demanda. Por ejemplo, un *streamer* puede exhibir su frustración al perder una partida, lo que genera una conexión emocional con su audiencia, pero también puede manipular esa frustración para maximizar la interacción y las reacciones. La autenticidad se vuelve una ilusión cuidadosamente calibrada, donde lo que se muestra no es necesariamente lo que se siente, sino lo que resulta más efectivo en términos de *engagement*. Esta gestión emocional se convierte en un trabajo subjetivo que tiene un valor de mercado, ya que se utiliza para generar más interacciones y dinámicas de consumo. La subjetividad no es algo aislado, ni privado, ni autónomo, sino que se ha convertido en un producto gestionado de acuerdo con las exigencias del mercado digital.

En la tradición marxista, como ya vimos se nombra la alienación se refiere al proceso por el cual el trabajador se separa de los productos de su trabajo y de sí mismo, ya que se convierte en un objeto dentro de la dinámica capitalista. En el contexto del capitalismo digital, esta alienación toma una forma peculiar. El sujeto no solo está alienado de los productos materiales que produce, sino de su propia identidad. Los *streamers* y jugadores de *e-Sports*, en su búsqueda por incrementar su visibilidad y captar la atención de su audiencia, terminan por despojarse de su intimidad y de su autenticidad.

El sujeto se convierte así en un producto que se consume tanto en términos de entretenimiento como de datos. Sus emociones, sus sentimientos, su personalidad se comercializan para generar *engagement* y capitalización emocional. Este proceso crea una alienación digital, en la que ya no se relaciona consigo mismo de una manera genuina, sino a través de lo que otros consumen de él. El *streaming* no solo se convierte en un espectáculo de videojuegos, sino en un espectáculo del ser, donde el sujeto está constantemente bajo observación y valoración.

El capitalismo digital no solo se alimenta de la actividad del sujeto, sino también de su subjetividad. Pues se ha constituido una nueva forma de explotación que se basa en la exposición constante del sujeto. El sujeto no solo juega, transmite, o genera contenido; él

es el contenido. Cada vez que un *streamer* se conecta a su canal, cada vez que publica una historia en *Instagram* o responde a un comentario en *Twitter*, está generando valor para las plataformas. Sin embargo, este valor nunca se traduce en una verdadera recompensa para el individuo. La mayor parte de los ingresos generados por el contenido digital es absorbida por las plataformas que lo distribuyen. El capitalismo digital aprovecha la necesidad del sujeto de pertenecer, ser visto y reconocido, convirtiendo estos deseos humanos en mercancías que se venden a través de clics, interacciones y visualizaciones. La explotación de la subjetividad se convierte en una dinámica fundamental de este proceso, donde la identidad, las emociones y las experiencias del sujeto se han vuelto mercancías que circulan en un mercado global de entretenimiento y datos.

El capitalismo digital ha reconfigurado la manera en que los sujetos interactúan con la sociedad, el trabajo, el sujeto ya no es solo un consumidor de contenido, sino que se convierte en el espectáculo mismo, cuya subjetividad es manipulada, gestionada y explotada para generar valor dentro del mercado digital. Esta dinámica ha dado lugar a una alienación digital, en la que el sujeto está separado de su propio ser, reduciéndose a un producto consumible por otros. Lo que antes era un espacio de ocio y expresión personal, se ha transformado en una máquina de extracción de valor, que utiliza la subjetividad como combustible para mantener la circularidad del sistema neoliberal. La explotación digital no solo ocurre en términos de trabajo, sino también en la gestión emocional del sujeto, que debe ser constantemente performativo, visible y expuesto para generar consumo. En este sentido, el capitalismo digital ha logrado penetrar las esferas más íntimas de la subjetividad, transformando la existencia misma en una mercancía que alimenta el mercado global.

Podemos entonces pensar en una idea, el de la subjetividad a la venta, el cual refiere a cómo el capitalismo digital ha logrado comercializar las emociones, psique, pensamientos y experiencias del sujeto. Este tipo de subjetividad no solo es explotada por las plataformas que la difunden, sino también por los propios sujetos que la producen. Al compartir su vida, emociones y rendimiento, no solo buscan reconocimiento, sino también rentabilidad. Se busca un lugar donde se encuentren dueños de la subjetividad, la comercializan de acuerdo con lo que el mercado demanda, convirtiéndose en mercancías vivientes cuyo valor depende de su capacidad para generar. La venta de la subjetividad se evidencia en la acumulación de datos sobre el comportamiento, las emociones, y las reacciones de los usuarios, los cuales son procesados por algoritmos para predecir y condicionar

comportamientos. Esta mercantilización de la subjetividad se convierte en un ciclo perpetuo: el sujeto produce contenido (su vida y emociones) que es consumido por otros, mientras las plataformas lo monetizan mediante publicidad, suscripciones, y microtransacciones. De esta forma, los sujetos no solo están en venta a través de sus contenidos, sino también en cuanto a sus identidades, las cuales son definidas por su capacidad para generar valor económico.

La subjetividad se vuelve espectacular y se pone a la venta, se entrelazan de manera intrínseca: el espectáculo no sería posible sin la comercialización de la subjetividad, y viceversa. En el capitalismo digital, el sujeto es incentivado a ofrecer una versión performativa de sí mismo para atraer una audiencia, y esa audiencia, a su vez, se convierte en el motor que alimenta el mercado digital. A través de plataformas donde las interacciones en tiempo real son fundamentales, se crea una sensación de cercanía entre el *streamer* y su audiencia, pero esta cercanía está mediada por la mercantilización de esa interacción. La subjetividad producida en los *e-Sports* y el *streaming* no es solo una manifestación, sino una producción mercantilizada que depende del espectáculo para existir y del mercado para sobrevivir. En este sistema, el sujeto se ve forzado a venderse a sí mismo como una mercancía que debe ser consumida para obtener beneficios económicos, validación social y visibilidad. Esta subjetividad espectacular y a la venta es el resultado de la penetración del capitalismo digital en las esferas más privadas del ser humano, lo que redefine por completo el concepto del ser.

## Mundo 6: Construyendo niveles, sistematización metodológica y construcción del dispositivo

Esta investigación se construyó desde una metodología cualitativa que privilegió la inmersión en el campo de los e-Sports, específicamente en 5 SUN, una empresa/organización parte de este ecosistema. El proceso no comenzó con un mapa definido, sino con un *vagabundeo*, una exploración abierta que permitió identificar tensiones clave, precarización laboral, mercantilización de la intimidad, retóricas meritocráticas, que luego se articularon como ejes analíticos. La elección de un enfoque etnográfico respondió a la necesidad de desentrañar cómo el neoliberalismo produce subjetividades no desde discursos abstractos, sino en prácticas concretas, *streamers* y *gamers* gestionando su imagen como marcas, jugadores midiendo su valor en métricas de rendimiento, audiencias donando bits a cambio de ilusiones de comunidad. Aquí, el investigador no es un observador neutro, sino que se participó en reuniones, transmisiones y entrenamientos, documentando no solo lo que se decía, sino lo que se silenciaba y por supuesto lo que se jugaba.

Esta inmersión permitió mapear estructuras de poder invisibles en la superficie del espectáculo digital, cómo las plataformas externalizan riesgos hacia los jugadores, cómo la retórica del sueño del ser *gamer* y *streamer* encubre explotación, o cómo la gamificación de la vida cotidiana naturaliza la autoexplotación. La etnografía se convirtió así en una herramienta para poner atención en la fantasía de autonomía que vende el neoliberalismo, revelando que incluso en un campo aparentemente "innovador", se replican jerarquías y exclusiones propias del capitalismo tardío. Las estrategias metodológicas (entrevistas no directivas, observación participante, análisis de interacciones en *streams*) se diseñaron para captar no solo voces, sino *cuerpos en resistencia*: jugadores con tendinitis por horas de entrenamiento, *streamers* ansiosos por mantener audiencias volátiles. Este enfoque, arraigado en la Psicología Social, buscó siempre situar lo individual en lo colectivo: entender cómo el "éxito" o "fracaso" de un jugador son síntomas de un sistema que convierte hasta el ocio en mercancía.

La escritura misma fue un acto metodológico, un diario de campo que registró no solo datos, sino las propias contradicciones del investigador al navegar un campo donde la complicidad y la crítica coexistían. ¿Cómo denunciar la explotación sin romantizar al "emprendedor

neoliberal"? ¿Cómo exponer las desigualdades sin reducir a los sujetos a víctimas pasivas? Estas preguntas, por momentos se convertían en obstáculos, pero de la misma forma guiaron un análisis que rechazó simplificaciones, abrazando la ambivalencia como parte constitutiva del fenómeno estudiado.

Este trabajo se asume como un ejercicio de traducción ética, consciente de los riesgos que Gayatri Spivak (2003) señala en *¿Puede hablar el subalterno?* La imposibilidad de representar al "otro" sin caer en lógicas coloniales que silencian su voz bajo el disfraz de la autoridad académica (pp. 271-313). En línea con su crítica, reconozco que mi posición como investigador, formado en psicología social dentro de instituciones, me sitúa en un lugar de privilegio epistémico. Aunque busqué desestabilizar esta jerarquía mediante la inmersión participativa (jugar junto a los *gamers*, compartir horas de transmisión), persiste una tensión irresoluble ¿cómo narrar sus experiencias sin convertirlas en *datos* al servicio de mi discurso? Spivak advierte que incluso las metodologías críticas pueden ventrilocuizar al subalterno, hablar por ellos mientras se simula darles voz. Para confrontar esto, prioricé espacios de diálogo y escucha. Sin embargo, asumo que en ciertos análisis, como vincular su "sueño" al mito neoliberal del emprendedor, mi marco teórico pudo eclipsar sus propias narrativas.

Este conflicto no busca resolverse, sino mantenerse como herida metodológica. Siguiendo a Spivak (2003), no pretendo "dar voz" a los subalternos (una trampa paternalista), sino exponer cómo el sistema los produce como sujetos ya *hablados* por discursos hegemónicos. Mi rol, entonces, es tratar de desmontar las estructuras que convierten su pasión por los videojuegos en plusvalía, sin caer en la ilusión de "liberarlos" con mi texto. Aunque este proyecto intenta ser un contra-discurso situado, reconozco sus fisuras, el lenguaje académico que uso, incluso al denunciar hegemónías, reproduce códigos excluyentes; las citas a Spivak o Marx, aunque críticas, pueden oscurecer las reflexiones de los jugadores que no accedieron a esos textos. Por eso, invito al lector a leer este trabajo no como una verdad, sino como un archivo incompleto, donde mi voz y las de ellos coexisten en fricción. La emancipación, si existe, no estará aquí, sino en las grietas que este texto ayude a desvelar.

La propuesta metodológica para este acercamiento al campo de investigación se fundamenta en un enfoque cualitativo, orientado a comprender el sentido que los sujetos

atribuyen a su experiencia de vivir la realidad (Vilar, 2019). En lugar de establecer una separación entre la "vida real" y la "realidad virtual", esta investigación sostiene que ambos espacios son parte de una realidad compleja e interconectada. Los discursos y prácticas en los videojuegos y entornos digitales no son meras representaciones, sino rearticulaciones de lógicas, jerarquías y estructuras sociales más amplias. Por lo tanto, el desafío metodológico radica en problematizar estas divisiones y abordar las realidades desde una mirada compleja y situada. Por ejemplo, como señala Seneea: "En la vida real soy muy tímida [...] ya en *stream*, en lo virtual, soy demasiado suelta". Esta declaración refleja cómo lo "virtual" actúa como una extensión de las dinámicas sociales presentes en el mundo físico. Así, el enfoque de esta investigación busca resaltar las significaciones generadas en diversos espacios, destacando que son parte de una realidad vivida y experimentada de manera interconectada. En lugar de hablar de una "realidad" singular, nos proponemos analizar las múltiples realidades co-construidas y atravesadas por determinaciones histórico-sociales, lo que permitirá una comprensión más rica y matizada del fenómeno en estudio.

El enfoque propuesto permite abordar los complejos procesos de producción de subjetividad que experimentan los jugadores profesionales de videojuegos. Más que limitarse a describir, se busca comprender cómo y por qué se produce esa subjetividad, su relación con las dinámicas del capitalismo contemporáneo y las experiencias vividas en el mundo en el que participan. Una interrogante crítica se centra en indagar si esta subjetividad emerge de manera alternativa y emancipadora, o si, por el contrario, reproducen lógicas hegemónicas, reforzando los imperativos del capitalismo actual. Mediante técnicas como entrevistas grupales e individuales, observación participante, el método etnográfico y análisis de contenido, se recopilan relatos y significados de los jugadores, dando voz a sus experiencias. Sin embargo, el desafío va más allá de la simple recolección de datos; se propone una comprensión crítica de los procesos de subjetivación en el contexto de los e-Sports y plataformas digitales. Este enfoque cualitativo busca trascender visiones estandarizadas de la realidad, explorando las múltiples dimensiones y contradicciones que los jugadores enfrentan en su vida cotidiana.

La metodología cualitativa ofrece la oportunidad de explorar la constitución del sujeto y su subjetividad en relación con el tema de investigación. Desde la Psicología Social, la complejidad de construir conocimientos se manifiesta en la necesidad de considerar todos

los aspectos que rodean al sujeto investigado. Esta metodología invita a reflexionar sobre los fundamentos teóricos relevantes y las decisiones metodológicas necesarias para alcanzar los objetivos de la investigación. La interacción con el campo, mediada por un dispositivo de intervención, se convierte en una herramienta esencial para el desarrollo del estudio. Como señala Eugenia Vilar (2019):

Desde los referentes teóricos pertinentes hasta las decisiones del método que llevamos a cabo para dar cuenta de los propósitos de la investigación; desde las estrategias y tácticas que se emplean, hasta el contexto social-histórico-político en el que se encuentra inserto el campo de la intervención [...] Desde la construcción del problema de investigación, hasta la implementación de las condiciones físicas para la intervención. Hablar de dispositivos es hablar de un largo recorrido desde lo más abstracto hasta lo más concreto (p.49).

Es importante destacar que hablar de dispositivos implica un recorrido que va desde lo más abstracto hasta lo más concreto. Desde la formulación del problema de investigación hasta la implementación de las condiciones físicas necesarias para llevar a cabo la intervención, cada etapa del proceso metodológico contribuye a dar forma y sentido a la investigación. La metodología cualitativa y el dispositivo se entrelazan, permitiéndonos explorar, comprender y reflexionar sobre los procesos grupales e institucionales, así como sobre las resistencias y dificultades propias del campo. Esto nos ofrece la oportunidad de analizar el sentido metodológico de la intervención y su relación con la interpretación que el investigador realiza de las dinámicas en el campo de estudio. Así, ambos se presentan como herramientas fundamentales para afianzar y reflexionar sobre la construcción del conocimiento en la investigación social.

Sin embargo, es crucial reconocer que el dispositivo de intervención puede presentar limitaciones y cuestiones problemáticas que requieren un análisis crítico y reflexivo. Al ser parte del propio dispositivo, el investigador puede verse atravesado por creencias, valores y prejuicios que influyen en el análisis de datos. Abordar estos sesgos fomenta una reflexión profunda sobre los escritos y ayuda a captar la complejidad de los procesos subjetivos y del dispositivo mismo, comprendiendo cómo se entrelazan con las lógicas del capitalismo. Al abordar esta investigación, se consideró la construcción de un dispositivo que sustentara dicha actividad. Este no solo proporciona un marco temporal y espacial, junto con un grupo de personas con un objetivo común, sino que también puede entenderse en el sentido propuesto por Giorgio Agamben (2015). Este filósofo, al resumir las ideas de Foucault,

define un dispositivo como cualquier elemento que captura, orienta, determina, intercepta, modela, controla y asegura los gestos, conductas, opiniones y discursos de los sujetos. Además, Agamben lo sitúa en la relación entre lo dicho y lo no dicho, entre el enunciado y lo visible, convirtiéndolo en una red o puente que entrelaza estos aspectos.

En este sentido, el dispositivo se inscribe en un juego de poder y está ligado a los límites del saber que lo generan y, sobre todo, lo condicionan. Según Agamben (2015), “el dispositivo siempre está inscrito en un juego de poder, pero también ligado a un límite o a los límites del saber, que le dan nacimiento pero, ante todo, lo condicionan” (p. 250). Así, el dispositivo surge de la intersección entre las relaciones de poder y el saber. Es crucial tener en cuenta que, como investigadores, también formamos parte de ese mismo dispositivo, lo que implica que nuestra mirada y reflexiones deben problematizar la cuestión del dispositivo mismo. Nos planteamos cómo podemos utilizar nuestra propia voluntad, que también es parte del dispositivo, para distanciarnos de él. Este planteamiento permite crear las condiciones en las que se configura un sujeto de conocimiento y un objeto de conocimiento, generando enunciados con pretensiones de verdad. Al considerar el dispositivo en nuestra investigación, nos situamos en la intersección del poder y el saber, reconociendo nuestra propia posición en relación con él. Este desafío nos invita a reflexionar sobre cómo podemos utilizar nuestro conocimiento y voluntad para ir más allá de los límites impuestos, construyendo un espacio donde el sujeto y objeto de conocimiento no estén completamente determinados por las estructuras de poder y saber establecidas.

Al reflexionar sobre el concepto de dispositivo, es fundamental distinguir dos dimensiones interrelacionadas. Por un lado, tenemos el dispositivo en relación con los procesos de subjetivación que operan en el fenómeno estudiado. Como señala Agamben (2015), el término “dispositivo” “nombra aquello en lo que y por lo que se realiza una pura actividad de gobierno sin el medio fundado en el ser. Es por esto que los dispositivos deben siempre implicar un proceso de subjetivación; deben producir su sujeto” (p. 256). Esto se refiere a una actividad política que se desvincula del ser y que implica la producción de un sujeto particular. Esta noción se conecta con el concepto foucaultiano del dispositivo, entendido como un conjunto de prácticas, saberes e instituciones que buscan administrar, gestionar y orientar nuestros comportamientos, opiniones y pensamientos. En este sentido, el dispositivo tiene como objetivo capturar y moldear los afectos para dar lugar al surgimiento de determinadas formas de subjetividad. Así, un mismo sujeto atraviesa múltiples y

complejos procesos de subjetivación. Por otro lado, está el dispositivo de investigación que hemos construido metodológicamente para explorar y visibilizar estos procesos de subjetivación en el ámbito de los videojuegos. Este dispositivo depende de las relaciones de poder y de los mecanismos específicos con los que los sujetos se vinculan, buscando conducir sus acciones de manera afirmativa y productiva, tal como revelan los discursos analizados.

En su relación con los dispositivos, el sujeto se configura como una máscara más entre las múltiples que conforman su identidad inestable y cambiante. Nos encontramos inmersos en una época marcada por la acumulación y proliferación de dispositivos, lo que define la fase actual del capitalismo neoliberal. Como señala Agamben (2015), “aquel que define a los dispositivos que empleamos en la fase actual del capitalismo es que no efectúan la producción de un sujeto, sino más bien que son procesos que podemos llamar procesos de desubjetivación” (p. 262). Ante esta perspectiva crítica, surge la interrogante de si los procesos generados por los diversos dispositivos a los que los *gamers* se enfrentan en su vida cotidiana realmente implican procesos de subjetivación o si, por el contrario, funcionan como mecanismos de desubjetivación. ¿Es posible resistir a esta captura de la vida por parte de los dispositivos? ¿Se puede destruirlos o utilizarlos en nuestro beneficio de maneras contrahegemónicas? El término *contrahegemónico* aquí no alude a una resistencia épica, sino a tácticas de reapropiación en los intersticios del sistema. Si los dispositivos capturan la vida para convertirla en datos, ¿pueden usarse para fisurar su lógica? Por ejemplo, *streamers* que interrumpen transmisiones o comunidades que hackean algoritmos para visibilizar causas sociales. Estas prácticas no destruyen los dispositivos, pero los tensionan desde dentro, exponiendo su carácter político.

La pregunta por lo contrahegemónico surge de la siguiente idea, si Agamben señala que los dispositivos actuales “no producen un sujeto” sino su disolución, ¿cómo imaginar agencia en este panorama? La respuesta está en lo no dicho de su análisis, incluso en la desubjetivación, hay grietas donde lo colectivo se reinscribe. Un jugador que organiza sindicatos virtuales de e-Sports, huelgas o una *gamer* que usa su visibilidad para cuestionar sexismo en torneos, no “recuperan” una subjetividad perdida, pero sí redefinen las reglas del juego. Lo contrahegemónico, entonces, no es un destino, sino un gesto situado, usar el dispositivo para hablar lo que el dispositivo silencia. No se trata de romper cámaras, sino de voltearlas hacia lo incómodo. La fatiga tras el “éxito”, la soledad tras los *followers*. En

esta torsión, lo contrahegemónico se revela no como una solución, sino como una pregunta en movimiento: ¿qué hacemos con las herramientas que nos deshacen?

En este sentido, los dispositivos actuales, como los sistemas de vigilancia, la tecnología de la comunicación, las redes sociales y otros medios de control y dominación, contribuyen a la desubjetivación al influir en la configuración y representación de la subjetividad. Estos procesos de desubjetivación pueden manifestarse en la alienación, la pérdida de autonomía y la disolución de los lazos sociales. Por lo tanto, el sujeto contemporáneo se enfrenta a una multiplicidad de dispositivos que lo moldean y fragmentan, dificultando la construcción de una identidad estable y coherente. En lugar de producir sujetos plenamente constituidos, los dispositivos contemporáneos actúan como mecanismos de desubjetivación que contribuyen a la fragmentación y a la pérdida de identidad personal. Partiendo de estas reflexiones críticas en torno a los dispositivos y sus efectos de subjetivación /desubjetivación, podemos justificar la construcción de nuestro propio dispositivo de investigación de la siguiente manera: Si bien los dispositivos hegemónicos del capitalismo neoliberal parecen apuntar hacia procesos de fragmentación y desestabilización subjetiva, también es posible que produzcan simultáneamente ciertas formas de subjetivación.

Ante esta complejidad, surge la necesidad de construir un dispositivo de investigación que nos permita indagar de manera profunda y situada en cómo los *gamers* se relacionan con estos dispositivos múltiples. Nuestro dispositivo metodológico busca analizar críticamente qué procesos de subjetivación y desubjetivación emergen en la experiencia de los jugadores profesionales de videojuegos, así como las potenciales resistencias, apropiaciones, significaciones, instituciones o aperturas hacia formas de subjetividad alternativas que puedan gestarse. Para ello, hemos diseñado un dispositivo de investigación cualitativo que combina diversas herramientas como entrevistas en profundidad, observación participante, la convivencia con ellos con un toque etnográfico y el análisis de los discursos y prácticas de los *gamers*. Este dispositivo nos permitirá acceder a las vivencias, relatos y significados que los propios sujetos construyen en torno a su experiencia y sus modos de habitar los entornos digitales y físicos. Más que buscar datos estandarizados, nuestro dispositivo apuntará a tratar de dar sentido y comprender las complejidades, tensiones y contradicciones que atraviesan los procesos de subjetivación contemporáneos.

Se trata de un dispositivo construido específicamente para analizar de manera crítica y situada las tramas de saber-poder que operan en este campo, sin perder de vista los riesgos de captura y las potencialidades emancipadoras. A través de este dispositivo de investigación diseñado, se generaron conocimientos situados que permiten comprender la subjetividad emergente en el mundo de los videojuegos, las competencias y su imbricación con las lógicas del capitalismo actual. Se mantuvo una mirada atenta a las formas en que se articulan procesos de subjetivación y desubjetivación, de institución, de resistencias y aperturas, en un campo tan complejo y cambiante. El discurso de los sujetos de esta investigación contiene elementos valiosos que son fundamentales para el trabajo, ya que, a través de sus palabras y narrativas, se condensan disposiciones de significación y adecuación que determinan las condiciones subjetivas de su existencia. Para lograr esto, se emplearon herramientas que se describirán posteriormente en el texto, con el objetivo de establecer un enlace y un tejido entre el marco teórico, la posición como investigador y los discursos de los participantes. De esta manera, se identificaron relaciones y se plantearon cuestionamientos pertinentes para comprender los procesos de subjetividad en los jugadores de videojuegos. Esto otorgó un espacio relevante a las palabras de los participantes, ya que es fundamental que ellos hablen y traten de expresar sus procesos subjetivos y experiencias desde una posición de voluntad y confianza.

En cuanto al análisis de los discursos, Stephen Frosh (2013) plantea que “esto (la representación) significa tomar algún tipo de texto que se ha originado con una persona (tal vez en una entrevista o diario), y someterlo a un proceso analítico que primero divide el texto para después reconstruirlo de una manera más convincente y hacer de este una narrativa más coherente” (p. 26). Esto implicó tomar los textos que provienen de los sujetos que participaron en las entrevistas a lo largo de la integración al campo, los diarios de campo que se realizaron, y someterlos a un proceso analítico que consistió en dividir el texto para luego reconstruirlo de manera más convincente y convertirlo en otra narrativa.

Por lo tanto, la apuesta metodológica consistió en estructurar la investigación de manera que los discursos de los sujetos no solo dialogaran con el investigador, sino para intentar que también se apropien del proceso, explorando conjuntamente su propia subjetividad a partir de los elementos presentes en sus narrativas. A través de este dispositivo, se buscó co-construir significados y ofrecer una propuesta teórico-analítica que permitiera abordar la subjetividad de los *gamers* desde sus propios discursos y experiencias vividas.

Siguiendo los principios de la metodología cualitativa, fue esencial realizar una elección rigurosa de métodos y teorías que generaran un análisis polifónico desde diversas perspectivas y que plantearan constantes reflexiones sobre la investigación como parte del proceso de producción de conocimiento situado. Como señala Uwe Flick (2004): “los métodos cualitativos consideran la comunicación del investigador con el campo y sus miembros como una parte explícita de la producción de conocimiento, en lugar de excluirlo lo más posible como una variable parcialmente responsable” (p. 20). De este modo, tanto la subjetividad del investigador como las de los participantes fueron concebidas como dimensiones constitutivas del proceso de indagación, otorgando valor analítico a las reflexiones, acciones, sentimientos y vivencias de todos los actores involucrados.

El desafío radicó en diseñar un dispositivo que potenciara esta dimensión colaborativa y reflexiva de la investigación cualitativa, orientándose a comprender a fondo los complejos procesos de producción de subjetividad en la experiencia de los jugadores profesionales de videojuegos. Se buscó fomentar un diálogo y debate que condujeran no solo a la construcción de sentido, sino también al desarrollo del conocimiento, emergiendo de la relación subjetiva entre el investigador y los sujetos en el campo.

Una herramienta fundamental en este proceso fue el diario de campo, que desempeñó un papel primordial al proporcionar dirección, forma, reflexión y crítica al trabajo en sí. A través de este instrumento, se registraron observaciones que surgieron durante el trabajo de campo, revelando aspectos que no se habían vislumbrado mientras se estaba inmerso en la construcción de la investigación. El diario de campo no solo permitió capturar las primeras impresiones en el campo de estudio, sino que también facilitó una posterior reflexión y análisis, conduciendo a un enfoque más concreto sobre el tema de los videojuegos. La seducción personal que ejercía el ámbito de los videojuegos y las dinámicas de la empresa como objeto de estudio se reflejaron en el diario, integrándose en el proceso de implicación del investigador. A medida que se exploraron sus páginas, surgieron diversas facetas que inicialmente no eran visibles, lo cual permitió un desplazamiento hacia un terreno de investigación más enriquecedor.

El diario de campo es una herramienta de vital importancia que ha permitido registrar los deslizamientos y aportes a lo largo del recorrido en la investigación. Al plasmar

observaciones por escrito, proporciona la posibilidad de adoptar una perspectiva distanciada hacia los fenómenos y situaciones, facilitando el proceso de reflexión y permitiendo al investigador adentrarse en el campo de estudio de manera sorprendente, lo que influye en la concepción del trabajo de investigación. Además, fue a través del diario de campo y los registros en él contenidos que se dio la oportunidad de entablar conversaciones y entrevistas con los sujetos de investigación. Este proceso permitió que la investigación se desplazara del campo inicialmente pensado hacia otro completamente diferente, abriendo la puerta a nuevas exploraciones.

El diario de campo no solo ha sido útil para comprender el entorno físico y social de los actores observados, sino que también contribuye al análisis e interpretación de los acontecimientos. Como señalan Do Nascimento y Silveira Lemus (2022), “el diario de campo permite situarnos históricamente, registrar lo cotidiano y así analizar los acontecimientos. Al escribir las vivencias de un campo, emergen la creación y el análisis” (p. 91). Por lo tanto, su uso fue pertinente para describir quiénes, cómo, por qué, dónde y cuándo ocurrieron los eventos, actividades y procesos en el campo. Es fundamental reconocer que los procesos en el campo de estudio poseen una naturaleza narrativa. Los eventos, actividades y procesos no existen de manera aislada, sino que están interconectados y se desenvuelven dentro de un contexto más amplio. El diario de campo proporciona una herramienta para capturar y dar sentido a estos procesos narrativos, permitiendo al investigador identificar relaciones causales, patrones emergentes y disposiciones rituales presentes en el campo.

Las disposiciones rituales se refieren a las prácticas, normas y rituales que configuran la vida en el campo de estudio. Estas pueden ser tanto formales como informales, y desempeñan un papel crucial en la construcción y reproducción de la realidad social. El diario de campo brinda la oportunidad de registrar y analizar estas disposiciones, lo que ayuda a comprender mejor las dinámicas sociales, los significados compartidos y las interacciones simbólicas que influyen en los procesos del campo. Al reconocer la naturaleza narrativa de estos procesos y la presencia de disposiciones rituales, el diario de campo permite captar la complejidad y dinamicidad de los eventos, contribuyendo a una comprensión más profunda de los fenómenos sociales en estudio.

La reflexión analítica propuesta por Malinowski permitió valorar cómo se observa al otro, adoptando una mirada antropológica que busca comprender lo que se dice respecto al conocimiento. Esta perspectiva forma parte del diario de campo y del trabajo de campo en general. Malinowski considera la observación dentro del contexto social, económico y cultural de su época, entendiendo a la sociedad como un todo integrado por diferentes estructuras de orden social e instituciones que cumplen funciones complementarias. En este marco, la cultura se concibe como una red amplia y compleja de comportamientos. Las observaciones y anotaciones realizadas en el diario de campo han facilitado la profundización, desarrollo e incluso reformulación de conceptos y nociones que inicialmente se tenían en el anteproyecto de investigación. Así, el diario ha sido fundamental en la construcción de la pregunta de investigación y en otros cuestionamientos que han surgido y continúan surgiendo.

En el marco de esta investigación cualitativa, la implementación de diversos métodos no responde a una aplicación estandarizada, sino que surge orgánicamente de la inmersión y la experiencia en el campo de estudio. Aunque el diario de campo fue útil en las primeras etapas, con el tiempo se hizo necesario recurrir a otras técnicas para enriquecer la mirada analítica. Una de las aproximaciones centrales ha sido la observación participante, considerada fundamental para generar reflexiones, cuestionamientos, inferencias y atribuciones de significado al entorno social y a los fenómenos en desarrollo. La capacidad de observar detenidamente los espacios donde los jugadores llevan a cabo sus actividades ha resultado clave para comprender cómo establecen vínculos entre sí y cohabitán. El estudio de este grupo de *gamers* conviviendo en un mismo espacio físico, la "*gaming house*", junto con el análisis de los lugares que los rodean, ha demostrado ser de vital importancia. La observación permitió inicialmente acercarse al campo, mientras que la mirada atenta facilitó identificar desplazamientos, movimientos, olores y emociones que emergen al interactuar e involucrarse con estos sujetos en su cotidianidad. Más que una mera aplicación técnica de métodos, esta investigación plantea una implementación orgánica y reflexiva de herramientas analíticas que emergen de la experiencia encarnada en el campo. Se trata de un proceso abierto y multisituado, donde la observación, los registros etnográficos y otras estrategias se articulan y complementan, buscando alcanzar una comprensión profunda de la subjetividad y las prácticas de los jugadores profesionales de videojuegos.

Cabe destacar que estos desplazamientos responden a la afirmación de que "los métodos cualitativos se enfocan en problemas de la vida real, y es más probable que arrojen resultados inesperados" (Parker et al., 2004, p.34). De este modo, se sustenta la pertinencia de la observación como uno de los métodos empleados en este estudio, no solo para captar los elementos constitutivos del campo desde un inicio, sino también para comprender lo que acontece cuando éste se desplaza, tanto en su dimensión individual como colectiva. Siguiendo las palabras de Parker (2004), se reconoce que toda investigación psicológica implica, al menos en parte, un elemento de observación, que puede ser tan sencillo como la lectura (aunque también susceptible de malinterpretaciones) o tan complejo como la observación de interacciones grupales.

De este modo, la observación participante se erige como un elemento esencial, permitiendo al investigador sumergirse en los espacios que los sujetos de estudio habitan y frecuentan, en este sentido, la observación y el diario de campo fueron solo un paso para observar sus actividades, en sus horas de juego, pero se pasó a la participación y al papel más activo en el momento de que el mismo campo extendió una invitación de los mismos jugadores, quienes en sus palabras expresaron: "quizá deberías venir a jugar con nosotros los viernes y sábados para que entiendas un poco más de lo que te hablamos" estar con ellos en ese espacio donde juegan, jugar con ellos, se participe de sus palabras y pláticas en el chat, estar donde viven ha permitido a esta investigación lo dicho anteriormente y pasar de hacer diario de campo y observación a tener una participación un tanto más activa, desde las entrevistas, pláticas informales hasta incluso permitirme ser una nativo digital o un nativo *gamer* y estar regularmente jugando con ellos.

En relación con lo expuesto anteriormente, la etnografía se convierte en un método relevante en la construcción de este trabajo. Atrás quedó su exclusividad como un modelo propio de la antropología o la sociología, ya que ha adquirido una posición fundamental para generar nuevos paradigmas en el ámbito de la psicología social. "la etnografía es una forma básica de investigación social que implica hacer observaciones, obtener datos de los informantes, construir hipótesis y actuar de acuerdo a ellas" (Parker et al. 2004, p.53). Bajo esta concepción, resulta idóneo integrar la observación previamente mencionada, así como la información obtenida en cada una de las entrevistas realizadas con los sujetos de investigación, permitiendo comprender los procesos de subjetividad presentes en la sociedad en un contexto social específico.

En el desarrollo de este trabajo, se ha mencionado con anterioridad, a través de los discursos de los sujetos, que para ellos parecen existir dos espacios: el virtual y el que se encuentra fuera de los dispositivos digitales. Sin embargo, cabe resaltar el cuestionamiento de ¿en realidad se trata de dos espacios separados? En ambos espacios, se entrelazan constantemente relaciones, tanto por parte de los sujetos protagonistas de esta investigación como por parte del investigador mismo. Como investigador, se me ha permitido participar en estas dos dinámicas con mayor o menor grado de implicación, moviéndose de un lugar a otro, entre el espacio que habitan la "*gaming house*" y en el espacio virtual donde se desarrolla el juego. Por tanto, se propone pensar el campo no como dos espacios separados, sino siguiendo la propuesta de Gabriel de Seta (2021), quien plantea considerar el campo como una red en la cual "las múltiples posibilidades de 'estar allí' en diferentes lugares, las plataformas de redes digitales y entornos sociales resonaron con las demandas de una combinación de contextos online y vida-real" (p.116). Esto permite ser partícipe de lo que Rosana Guber (2001) menciona sobre que la investigación no se realiza "sobre" la población, sino "con" y "a partir de" ella, estableciendo una relación idiosincrática (p.41).

De este modo, no solo se hará uso de la etnografía en su sentido clásico, sino que también se empleará la denominada etnografía multisituada o multilocal, con el fin de llevar a cabo una observación participante que permita estar presente y ubicarse en dichos espacios, entendidos no como dos lugares separados, sino como dos espacios en los que uno es la continuidad del otro. Sin embargo, es importante problematizar esta herramienta, tal como lo menciona el autor De Seta (2021), quien destaca la necesidad de cuestionar la idea del "campo como red", resaltando cómo inevitablemente se construye tanto en conexión como desconexión (p.118).

Para abordar el tema de las entrevistas, es pertinente comenzar con la definición que Rosana Guber (2001) ofrece de este método: "La entrevista es una situación cara a cara donde se encuentran distintas reflexividades, pero también donde se produce una relación social a través de la cual se obtienen enunciados y verbalizaciones en una instancia de observación directa y participación" (p.69). Esta situación permite al investigador obtener datos relevantes sobre los interrogantes que le interesan, obteniendo información de primera mano de los entrevistados o informantes, quienes comparten hechos, sentimientos,

opiniones, normas o valores a través de su propio discurso. Esta intervención en la investigación permite adentrarse en la realidad construida por los sujetos de estudio a partir de sus discursos emitidos durante las entrevistas. A través de ellas, se puede conocer la experiencia vivida de los entrevistados, cómo se constituyen como sujetos y la relevancia de los discursos del capitalismo en sus vidas.

Al mismo tiempo, estas entrevistas también permiten explorar cómo los entrevistados se constituyen como sujetos, es decir, cómo se construyen y perciben a sí mismos en relación con su entorno y con los discursos sociales y culturales en los que están inmersos. Los discursos del capitalismo, que abarcan valores, creencias y normas relacionadas con la lógica del mercado, el consumismo y la competencia, entre otros aspectos, tienen un impacto significativo en la forma en que las personas se ven a sí mismas y se relacionan con los demás.

Las entrevistas en profundidad no solo develan cómo los discursos neoliberales moldean aspiraciones y éxitos de los jugadores profesionales, sino que exponen un conflicto más hondo ¿qué se re-significa en los intersticios de ese molde? Cuando un *gamer* afirma que "ser pro player no es un trabajo, es vivir de los que te gusta", ¿reproduce el mantra neoliberal del *haz lo que amas* o re-significa el trabajo como espacio de autonomía ficticia? La clave está en rastrear, en sus relatos, las grietas donde lo hegemónico se quiebra. Estas narrativas no son meros reflejos del capitalismo. El desafío metodológico es doble: por un lado, evitar romantizar estas prácticas como "alternativas" ingenuas (pues operan dentro del sistema que critican) por otro, reconocer que incluso en la alienación más cruda, como un equipo que internaliza *rankings* como medida de valor humano. Así, las entrevistas nos ayudan a situar y a cartografiar contradicciones ¿Cómo un *streamer* puede simultáneamente celebrar su "libertad de horarios" y describir jornadas de 14 horas sin seguro médico? ¿Es esto incoherencia o síntoma de una subjetividad fracturada por el neoliberalismo?

Al trabajar en un campo donde uno de los espacios centrales es el virtual, surgieron dinámicas particulares en torno a las entrevistas. Más que una interacción cara a cara, en algunas pocas ocasiones las conversaciones se dieron a través de las mismas plataformas digitales que los propios jugadores utilizan cotidianamente, como *Discord*. Si bien esta mediación tecnológica introduce elementos diferenciales respecto a un encuentro

presencial, lo realmente fundamental radicó en permitir que los discursos y relatos de los sujetos fluyeran con la mayor libertad y riqueza posible. Por ello, se optó por un enfoque de entrevistas abiertas y flexibles. Como señala Bleger (1985), "el campo de la entrevista debe ser configurado lo máximo posible por las variables que dependen de la personalidad del entrevistado" (p.17). Lejos de imponer un guión rígido de preguntas, la apuesta fue generar un ambiente propicio para que los jugadores compartieran sus experiencias, visiones, tensiones y contradicciones desde su propia voz y subjetividad. Ya fuera en los encuentros presenciales, durante las sesiones de juego o a través de plataformas como *Discord*, el eje articulador fue siempre posibilitar que los discursos de los *gamers* profesionales emergieran y se desplegaran en toda su densidad y complejidad. Se trató de una escucha atenta y una apertura a los significantes, sentidos y procesos de subjetivación que los propios sujetos iban entretejiendo a partir de sus vivencias en el universo de los videojuegos y el *streaming*.

Además, al estar cada vez más inmerso en el campo, se hizo evidente que la entrevista, si bien es un método valioso para obtener información directa de los participantes, presenta ciertas limitaciones y desafíos. Una de las dificultades que surgieron fue la tendencia de algunos entrevistados a adaptar sus respuestas de acuerdo con expectativas sociales o culturales, o incluso a enunciar ciertos ocultamientos o "mentiras" en sus discursos. Sin embargo, lejos de restar importancia a lo expresado en las entrevistas, esta situación permitió problematizar y enriquecer la comprensión de la realidad de los jugadores profesionales. Como señaló Freud (1897) en su carta a Fliess: "Por fin me vi obligado a reconocer que aquellas escenas de seducción nunca habían tenido lugar y que, solamente eran fantasías que mis pacientes habían inventado" (citado en Psicopsi<sup>15</sup>, 2023, párr. X). Si bien aquí no hablamos de pacientes, sí de sujetos de investigación que, de igual manera, enuncian la relatividad de la verdad y la mentira.

Esta perspectiva dialoga con el planteo de Lacan (1968/2001) de que "A veces mentir es la forma como el sujeto enuncia la verdad de su deseo, porque no hay otra manera de enunciarlo que por la mentira". Así, los ocultamientos y contradicciones presentes en los discursos de los *gamers* no hicieron más que abrir la posibilidad de comprender sus realidades de maneras más profundas y situadas. De hecho, en las primeras entrevistas, los relatos tendían a idealizar y enaltecer la experiencia del jugador profesional, enfatizando

---

<sup>15</sup> Freud, S. (1897). Carta 69 a Wilhelm Fliess. Traducción en Psicopsi. [https://www.psicopsi.com/carta\\_69\\_21\\_de\\_setiembre\\_de\\_1897/](https://www.psicopsi.com/carta_69_21_de_setiembre_de_1897/)

lo "increíble" que era recibir dinero por jugar. Sin embargo, a medida que el lugar como investigador se fue difuminando y se comenzó a jugar con ellos, a hablar por *Discord*, emergieron otro tipo de discursos que se contraponían y complejizaban aquellas visiones iniciales. Lejos de descartarlos, estos contrastes y tensiones discursivas se convirtieron en datos valiosos para el análisis, permitiendo indagar en las múltiples dimensiones, sentidos y procesos de subjetivación que atraviesan la vida de los *gamers* profesionales. La apuesta fue entonces articular e interpretar críticamente los diversos registros discursivos, vivencias y prácticas a las que fui teniendo acceso, construyendo conocimientos situados desde la propia complejidad del campo.

El uso del análisis del discurso como una forma de investigación cualitativa en este trabajo está justificado por su capacidad para desvelar las dinámicas que atraviesan la subjetividad *gamer*. A través del discurso, se pueden identificar no sólo las narrativas que legitiman ciertas prácticas, sino también las resistencias y aperturas que surgen en el proceso de subjetivación. Esto permite situar los discursos dentro de un entramado más amplio de relaciones sociales y culturales, reconociendo la importancia de cómo los sujetos se posicionan y son posicionados dentro de los juegos discursivos. El análisis del discurso ofrece, por tanto, una herramienta para profundizar en la comprensión de cómo los jugadores profesionales de videojuegos construyen sus identidades y cómo estas se articulan en relación con las estructuras de poder y las lógicas del capitalismo digital. En este sentido, el análisis del discurso en la modalidad de archivo implica estudiar los archivos históricos para identificar las formaciones discursivas, es decir, los conjuntos de enunciados que conforman un discurso particular y las reglas que los rigen. Foucault no busca desentrañar las intenciones o significados ocultos detrás del discurso, sino más bien analizar las condiciones de posibilidad que permiten la existencia de ciertos enunciados y prácticas discursivas en un momento histórico determinado. Edgardo Castro, en su análisis del pensamiento de Foucault, señala que "el término 'discurso' plantea una cuestión metodológica: la definición de las reglas de la descripción arqueológica" (Castro, 2004, p. 139).

En efecto, el concepto de "discurso" es clave para comprender el enfoque metodológico arqueológico propuesto por Foucault. Como se mencionó anteriormente, Foucault entiende el discurso como un conjunto de enunciados que conforman un cuerpo de conocimiento dentro de un ámbito o campo específico, regulado por ciertas reglas y prácticas. Para llevar

a cabo un análisis arqueológico del discurso, es necesario definir las reglas que rigen la formación y transformación de los enunciados que constituyen un discurso particular. Estas reglas determinan qué enunciados son considerados válidos o verdaderos dentro de ese discurso, y cuáles son excluidos o deslegitimados.

Como bien señala Lupicinio Iñiguez, "Para Foucault, un discurso es algo más que el habla, algo más que un conjunto de enunciados. El discurso es una práctica, y como para otra práctica social cualquiera, se pueden definir sus condiciones de producción" (Iñiguez, 2003, p. 52). Esta perspectiva de Foucault sobre el discurso como una práctica social es fundamental para comprender la relevancia del análisis del discurso como un modo de producción de conocimiento y de análisis. Para Foucault, los discursos no son meras representaciones o reflejos de la realidad, sino que son prácticas que construyen y configuran los objetos de los que hablan. Desde esta óptica, el discurso no solo describe o representa el mundo, sino que también lo constituye y lo moldea a través de las reglas y convenciones que lo rigen. Los discursos establecen lo que es considerado verdadero o falso, aceptable o inaceptable dentro de un campo de conocimiento o práctica social determinada. El análisis del discurso, tal como lo concibe Foucault (1969), se convierte entonces en una herramienta fundamental para desentrañar las condiciones de producción y las relaciones de poder que subyacen a los discursos. Al examinar los discursos, podemos comprender cómo se han construido ciertos regímenes de verdad y cómo se han legitimado determinadas formas de conocimiento y prácticas, mientras que otras han sido excluidas o marginadas. De esta manera, el análisis del discurso foucaultiano no se limita a un estudio lingüístico o textual, sino que se convierte en un modo de producción de conocimiento crítico que cuestiona las nociones establecidas y revela las relaciones de poder que operan en la construcción y legitimación de los discursos.

[...] una formación discursiva es un: haz complejo de relaciones que funcionan como reglas: prescribe lo que ha debido ponerse en relación, en una práctica discursiva, para que ésta se refiera a tal o cual objeto, para que ponga en juego tal o cual enunciado, para que utilice tal o cual conjunto, para que organice tal o cual estrategia. Definir en su individualidad singular un sistema de formación es, pues, caracterizar un discurso o un grupo de enunciados por la regularidad de una práctica". (Foucault, 1969, pp. 122-123)

El análisis del discurso propuesto por Foucault se fundamenta en entender los discursos como formaciones discursivas: prácticas sociales reguladas por reglas históricas que

determinan qué objetos, enunciados y estrategias son legítimos dentro de un régimen de verdad. Este enfoque no solo permite identificar las estructuras que gobiernan lo decible en un campo específico, sino que revela cómo los discursos construyen subjetividades, normalizan relaciones de poder y moldean prácticas sociales. Para ello, Foucault propone cuatro ejes analíticos: Desentrañar las reglas que organizan la emergencia y transformación de los discursos; Examinar las condiciones históricas que privilegian ciertas narrativas mientras excluyen otras; Desentrañar cómo los discursos fabrican objetos de conocimiento y cuestionar los regímenes de verdad hegemónicos, exponiendo su vinculación con dispositivos de control. Así, su método no es solo teórico, sino una herramienta política para interrogar cómo el poder se materializa en lo cotidiano.

Por lo tanto, utilizar el análisis del discurso foucaultiano en una investigación permite profundizar en la comprensión crítica de los discursos y sus efectos en la construcción de la realidad social. Al adoptar este enfoque, se pueden desentrañar las relaciones de poder, las condiciones de producción y las reglas que subyacen a los discursos analizados, lo cual contribuye a una comprensión más profunda y contextualizada del objeto de estudio. De acuerdo con lo discutido, es importante destacar que Michel Foucault no define formalmente el análisis del discurso como un método o enfoque específico. Sin embargo, el tratamiento que hace del concepto de discurso en sus obras sienta las bases para un abordaje metodológico particular, al pivotear el telón epistemológico, teórico y metodológico. Como el mismo Foucault afirma, su método "no ha de ser ni formalizador ni interpretativo" (Foucault, 1969). Esto implica que la tarea metodológica queda en manos de aquel que analiza, con la condición de no proceder a interpretar los discursos de manera tradicional.

Es importante entonces mencionar que las tradiciones de análisis del discurso son muy variadas y han recibido aportes de diversas disciplinas académicas. Como señala Lupicinio Iñiguez, "Originariamente la etiqueta análisis del discurso ha designado un área de la Lingüística. No obstante, a pesar de su origen, el análisis del discurso (en lo sucesivo, AD) no es un patrimonio exclusivo de la Lingüística, sino que ha contado con las contribuciones de otras disciplinas académicas. En efecto, la Antropología, la Sociología, la Psicología, la Comunicación, la Filosofía" (Iñiguez, 2003, p. 83). Ante esta diversidad de enfoques y tradiciones, el análisis del discurso foucaultiano se destaca por tomar al discurso como un elemento central de las prácticas sociales. En esta perspectiva, los discursos no son meras representaciones o reflejos de la realidad, sino que son prácticas que construyen y

configuran los objetos de los que hablan, estableciendo lo que es considerado verdadero o falso, aceptable o inaceptable dentro de un campo de conocimiento o práctica social determinada. Por lo tanto, el análisis del discurso foucaultiano se presenta como una herramienta indispensable para desentrañar las condiciones de producción, las relaciones de poder y los efectos de verdad que los discursos generan en la sociedad. Al examinar los discursos desde esta óptica, podemos comprender cómo se han construido ciertos regímenes de verdad, cómo se han legitimado determinadas formas de conocimiento y prácticas, mientras que otras han sido excluidas o marginadas.

Si bien el análisis del discurso propuesto en este trabajo se asienta y viene de una tradición de la escuela francesa, principalmente de los aportes de Michel Foucault, cabe señalar que nuestra aproximación metodológica se enmarcará en lo que se conoce como el Análisis Crítico del Discurso (ACD). Como bien señala Lupicinio Iñiguez,

El Análisis Crítico del Discurso constituye una estrategia para aproximarse a los discursos, mediante la cual la teoría no preconfigura ni determina la manera de enfocar los análisis, ni delimita el campo de la indagación y de la exploración. Por el contrario, la teoría se utiliza como una caja de herramientas que permite urdir y abrir nuevas miradas y nuevos enfoques, donde el/la analista se convierte en artífice a través de la implicación con aquello que estudia. Obviamente, estas nuevas miradas, nuevas formas de indagar, nuevas formas de enfocar los objetos de estudio, suponen el cambio de perspectiva en la interrogación, el prescindir de lo dado por descontado y, en definitiva, asumir una postura problematizadora, que permita abrir nuevas perspectivas de estudio y haga emergir nuevos objetos de investigación (Iñiguez, 2003, p. 95).

En este sentido, el Análisis Crítico del Discurso se servirá de herramientas conceptuales provenientes de diversas tradiciones y disciplinas para poder pensar los discursos de manera crítica y situada. No se trata de una aplicación rígida de un método predefinido, sino más bien de una aproximación flexible que examina toda la esfera de elementos que intervienen en la construcción y circulación de los discursos, poniéndolos en relación con otros elementos y factores sociales, históricos y políticos. El propósito del Análisis Crítico del Discurso es, por tanto, problematizar lo dado por sentado, poner en tensión los discursos dominantes y abrir el texto a una interpretación crítica que revele las relaciones de poder, las contradicciones y los silencios presentes en los mismos. Se trata de una mirada analítica

que intenta deconstruir los regímenes de verdad y las prácticas discursivas hegemónicas, con el fin de visibilizar las voces y perspectivas marginadas o excluidas. Al adoptar un enfoque de Análisis Crítico del Discurso, nos situamos en una posición problematizadora que nos permitirá examinar de manera rigurosa y profunda los discursos analizados, cuestionando los supuestos subyacentes y abriendo nuevas perspectivas de comprensión crítica.

El enfoque del Análisis Crítico del Discurso que se presenta en esta investigación parte de una base foucaultiana, centrada en la identificación y desmantelamiento de las relaciones de poder que configuran la producción y circulación de discursos. Desde esta perspectiva, los discursos se analizan como prácticas sociales que, a través de mecanismos institucionalizados, establecen lo que se considera "verdad" y legitiman ciertos saberes mientras marginan otros. Sin embargo, uno de los retos contemporáneos del análisis crítico del discurso es profundizar en la manera en que los discursos no solo reproducen relaciones de poder, sino que también participan activamente en la producción subjetiva. Como señalan Ian Parker y David Pavón-Cuéllar, "Desde el momento en que se propone explícitamente, la denominación de análisis lacaniano de discurso es tan deliberadamente vaga y poco restrictiva que puede servir para designar en sentido amplio, tanto fuera como dentro de la psicología" (Parker y Pavón-Cuéllar, 2014, p. 15). Y aclaran que "Conviene dejar claro que esta denominación general no sirve para sintetizar o limar las diferencias abismales entre las distintas maneras de proceder, sino simplemente para evocar su doble relación con el giro analítico-discursivo" (Parker y Pavón-Cuéllar, 2014, p. 15).

Es aquí donde se introduce el giro hacia el análisis lacaniano del discurso. Lejos de competir con la aproximación foucaultiana, el aporte lacaniano se incorpora enfocándose en cómo los discursos intervienen en la formación de un sujeto particular, es decir, en la producción de modelos de subjetividad que se configuran en un contexto histórico y social específico. Además, el análisis lacaniano del discurso nos invita a prestar atención a la cuestión de la positividad, es decir, a las formas en que los discursos intentan presentarse como verdades incuestionables y naturalizadas, ocultando las relaciones de poder y las contradicciones que los atraviesan. Al incorporar estas perspectivas del análisis lacaniano del discurso, nuestro enfoque intenta enriquecerse al examinar no solo las condiciones de producción y las relaciones de poder presentes en los discursos, sino también los modelos de subjetividad que estos construyen y las formas en que intentan imponerse como verdades

incuestionables. De esta manera, al combinar los aportes de la tradición foucaultiana con herramientas conceptuales provenientes del análisis lacaniano del discurso, nuestro Análisis Crítico del Discurso intenta ofrecer una mirada más compleja y profunda sobre los discursos analizados, revelando sus múltiples dimensiones y efectos.

Si bien la vertiente principalmente será foucaultiana del análisis del discurso y los aportes del psicoanálisis lacaniano serán los principales referentes teóricos y conceptuales, no serán los únicos elementos presentes en nuestra "caja de herramientas" analíticas. El objetivo central será analizar los enunciados que establecen regularidades discursivas en torno a la figura del "*gamer*" y cómo estas regularidades construyen particulares modos de subjetivación. Se prestará especial atención al discurso psicologizante que interpela al sujeto a identificarse de maneras específicas con el ser. Lo fundamental será cuestionar y analizar críticamente por qué el sujeto *gamer* decide pensarse de esa manera y subjetiva de esas formas particulares. Esto nos permitirá comprender qué implica ser un "*gamer*" en la actualidad, cómo ha cambiado esta figura respecto a concepciones anteriores, y si se está produciendo un sujeto radicalmente distinto al imaginario social tradicional sobre los *gamers*. El desafío no es elegir entre Foucault o Lacan, sino habitar el espacio incómodo donde lo histórico y lo estructural se entrelazan. ¿Cómo opera el algoritmo de *Twitch* no solo como dispositivo de vigilancia (Foucault), sino como Otro que demanda un goce imposible (Lacan)? ¿Por qué un jugador internaliza jornadas extenuantes como "pasión" y no como explotación? Estas preguntas exigen un análisis que cruce la arqueología del poder con la topología del deseo, sin reducir una a la otra.

El Análisis Crítico del Discurso también implica trabajar las relaciones de significado, las tensiones en torno al signo, las ideas que producen estos discursos, su vinculación con prácticas concretas. Al analizar el material empírico, se procederá a dar un orden distinto al discurso, diferenciando niveles como el institucional, el social, el subjetivo, etc. La tarea será deconstruir estos discursos, revelar sus contradicciones internas, los silencios y exclusiones que operan, así como las relaciones de poder que los atraviesan y sostienen. De esta manera, se podrá comprender de manera crítica y situada la construcción contemporánea de la subjetividad e identidad "*gamer*". En síntesis, el enfoque propuesto combina herramientas de diversas tradiciones analíticas con el fin de realizar un Análisis Crítico del Discurso que permita problematizar y cuestionar los regímenes de verdad y las formas de subjetivación impuestas por los discursos hegemónicos en torno al "ser *gamer*"

Para el análisis del material empírico recabado se utilizó el *software* *Atlas.ti*, una herramienta de análisis cualitativo asistido por computadora que facilita la organización, codificación y análisis de grandes volúmenes de datos textuales. En esta investigación, la aplicación de *Atlas.ti* permitió abordar de manera sistemática los discursos, identificando patrones, temáticas y relaciones de poder emergentes en las transcripciones de entrevistas y registros de campo. El *software* operó como un espacio centralizado en el que se importaron todos los documentos, lo que permitió ordenar la información de manera lógica y accesible para el análisis posterior. Una vez integrados los datos en el sistema, se procedió a la lectura minuciosa y al marcado de fragmentos discursivos, lo que posibilitó la asignación de códigos a segmentos significativos del discurso.

Para dar mayor claridad al proceso metodológico y esclarecer el uso del *software*, se puede describir de la siguiente manera en que el análisis del corpus empírico se inició con la importación de todas las transcripciones de entrevistas y registros de campo a *Atlas.ti*, lo que permitió centralizar la totalidad del material en un solo proyecto digital. Este paso fue fundamental, ya que el *software* facilitó la organización y el acceso a los datos, permitiendo realizar búsquedas rápidas y sistemáticas a lo largo de todo el material. Una vez centralizados los datos, se procedió a realizar una lectura a cada documento. Durante esta fase, se identificaron fragmentos discursivos que se consideraron relevantes y se procedió a codificarlos utilizando etiquetas que reflejaban conceptos y temáticas emergentes. Así, se asignaron códigos como “Gaming House”, “Competitividad”, “Cuerpo”, “diferencias vida real (irl) y vida online”, “económico”, “dinero”, “ganancias”, “ganar”, “individualidad”, “vida en Latinoamérica”, “reconocimiento”, “lógica empresarial”, “tiempo de juego” y “vínculos en las plataformas”. Cada uno de estos códigos se aplicó de manera precisa a segmentos específicos del texto, de forma que un mismo fragmento podía recibir múltiples etiquetas si abarcaba varias dimensiones del fenómeno estudiado.

La aplicación de estos códigos en *Atlas.ti* se realizó mediante la herramienta de selección y marcaje que permite resaltar partes del texto y asociarlas a uno o varios códigos. Por ejemplo, en aquellas secciones donde se discutía la importancia de las Gaming Houses en la formación de la identidad del sujeto *gamer*, se aplicaba el código “Gaming House”. De igual manera, cuando en el discurso se hacía énfasis en la necesidad de competir y en las estrategias relacionadas con la “lógica empresarial”, se etiquetaban dichos fragmentos con

los códigos correspondientes. Esta metodología permitió segmentar el discurso en unidades de análisis que, a su vez, posibilitaron una exploración detallada de los patrones, tensiones o contradicciones existentes.

Una vez completada la codificación inicial, se emplearon las funciones de *Atlas.ti* para vincular estos códigos, creando redes conceptuales que revelaron las relaciones entre ellos. La herramienta facilitó la visualización de las conexiones, permitiendo identificar cómo ciertos códigos se co-ocurren de manera sistemática en el discurso. Por ejemplo, se pudo constatar que los fragmentos etiquetados como “Gaming House” solían relacionarse con aquellos marcados con “reconocimiento” e “individualidad”, lo que evidenció la interdependencia entre el entorno de las Gaming Houses y la construcción de lo que ellos denominaban identidad. Asimismo, la vinculación entre “competitividad” y “lógica empresarial” ofreció pistas sobre la influencia de los discursos empresariales en la conformación de prácticas y actitudes en el ámbito *gamer*.

El software permitió además analizar la frecuencia de los códigos y explorar sus co-ocurrencias, lo que facilitó la identificación de patrones recurrentes y la valoración de la centralidad de determinados temas. Esta capacidad analítica de *Atlas.ti* se complementó con el análisis cualitativo de las relaciones establecidas en las redes conceptuales, lo que enriqueció la interpretación de las formaciones discursivas. Los hallazgos extraídos a partir de estas interrelaciones se integraron posteriormente en la estructura del análisis, articulándose en capítulos temáticos tales como “Mundo 7: Vida, Juego y Trabajo. Entre lo Íntimo y lo Público de las Gaming Houses” y sus subsecciones. Cada uno de estos capítulos se constituyó a partir de la síntesis de las conexiones identificadas, permitiendo articular la complejidad del fenómeno estudiado y evidenciar las tensiones y contradicciones que emergen en la construcción de la subjetividad *gamer*.

En definitiva, el uso de *Atlas.ti* en este estudio no se limitó únicamente a la organización y segmentación de datos, sino que se convirtió en una herramienta para la sistematización del análisis del discurso. Al integrar la codificación detallada, la vinculación de códigos y la visualización de redes conceptuales, se logró un enfoque analítico que permitió desentrañar las múltiples dimensiones del discurso. La pertinencia de utilizar *Atlas.ti* radica en su capacidad para gestionar eficazmente el volumen y la complejidad de los datos, posibilitando un análisis cualitativo toma en cuenta los múltiples niveles de significado en

los discursos de los participantes. La sistematización de la información, la codificación y la generación de redes conceptuales han resultado la forma para identificar las formaciones discursivas que sostienen la construcción contemporánea de la subjetividad *gamer*, así como para revelar las tensiones y contradicciones que surgen en la confrontación con los discursos hegemónicos. Este proceso metodológico, articulado en el uso de *Atlas.ti*, garantiza la trazabilidad y el análisis, ofreciendo una base sólida para las interpretaciones y conclusiones derivadas del estudio.

## Mundo 6 - 1: Aproximaciones al campo. El camino y sus desplazamientos

Al iniciar la maestría, tenía objetivos algo similares a los actuales, pero con el paso del tiempo, las asesorías, el trabajo en los llamados Talleres de Asesoría Colectiva (TACO) y el trabajo de campo, la investigación se fue afinando y tomó un rumbo más concreto hacia el ámbito del trabajo digital. El transcurso en la maestría provocó estos cambios y brindó una visión más centrada en lo que realmente quería explorar. El primer acercamiento con el campo tiene que ver con mi propia implicación en la empresa de e-Sports 5 SUN, dedicada a generar contenido en redes sociales, específicamente en *Twitch*. Esta empresa cuenta con un equipo femenil y uno varonil de *League of Legends*, aunque también juegan otros juegos competitivos. El primer acercamiento a 5 SUN comienza desde la figura de Psicólogo del equipo y Reclutador de la empresa. El papel del psicólogo en una empresa como esta implica responsabilidades similares a las del reclutamiento empresarial.

En primera instancia, desde este perfil se buscaba reclutar jugadores que cumplieran un perfil específico, que incluyera disponibilidad de horario, enfoque y experiencia en juegos competitivos. Los CEO y dueños del equipo demandaban generar el máximo rendimiento y potencial de los jugadores, esperando un tipo de *coaching* motivacional que los impulsara a ganar partidas y torneos, lo que se traduciría en mayores ingresos, visibilidad y atracción de patrocinadores. Esta estrategia implicaba contratar a jugadores que se ajustaran al perfil deseado, dejando de lado, en ocasiones, los conflictos y tensiones internas surgidos durante el juego.

El acompañamiento psicológico, por su parte, comenzó a generar interrogantes, ya que parecía orientado exclusivamente a potenciar la productividad y el rendimiento, en detrimento de otras demandas emocionales, psíquicas y sociales. Esta visión del papel del psicólogo en el ámbito laboral corre el riesgo de perpetuar una cultura de explotación, en la que los trabajadores se consideran meros recursos para maximizar ganancias, en lugar de seres humanos con necesidades y derechos. Bajo esa línea surgieron cuestionamientos acerca de la producción de subjetividad en estos jóvenes jugadores, inmersos en un entorno laboral que favorece un perfil competitivo y completamente entregado a la competencia. Este primer acercamiento al campo sentó las bases para explorar cómo se constituyen ciertos sujetos en el ámbito del trabajo digital, particularmente en el marco de los videojuegos competitivos.

Unos meses después, ingresé a la maestría, y para las funciones del trabajo de investigación, me acerqué a Raccoon, *CEO* de la empresa y mi contacto principal para ingresar a la *gaming house*, lugar que hace de oficina y vivienda para los jugadores del equipo. Planteé a Raccoon la idea del trabajo de investigación, y él me brindó una pequeña entrevista con algunos temas, ofreciéndome la oportunidad de ir a ver jugar a los chicos las veces que quisiera. Este acercamiento facilitó mis visitas al lugar, donde comencé a hacer anotaciones en mi diario de campo y observaciones no tan participantes, pues eran más pasivas y alejadas de ellos. Mi presencia en el lugar no fue ajena para los jugadores, pues de alguna manera ya había tenido acercamiento con ellos, pero desde el lugar del psicólogo del equipo. Esta figura, en un inicio, dificultó de alguna manera el desarrollo de las entrevistas, ya que los chicos constantemente tenían la inquietud de que, al ser un trabajo de una universidad, el cometido fuera evaluar si estaban "locos". Esto provocó que las primeras entrevistas grupales organizadas tuvieran un aire de secretismo o mentira, del cual ya he hablado. Cuando se organizaban estas entrevistas, algunos de los chicos que se animaron a participar no soltaban sus computadoras o contestaban a mis preguntas sin dejar de jugar, generando respuestas como "ajá, sí" "perdón, ¿qué estabas diciendo?".

Esta situación reflejaba la dificultad de separar mi rol de investigador del de psicólogo del equipo, lo cual generaba desconfianza y falta de apertura en los jugadores. Además, el hecho de que no dejaran de jugar durante las entrevistas grupales demostraba cierto desinterés por aportar cosas relevantes más allá de solo verlos jugar, donde también parecía no haber espacio para otras actividades o conversaciones que no estuvieran relacionadas con el juego. Las cosas comenzaron a cambiar cuando decidí profundizar más con ellos y empecé a preguntarles sobre el juego, cosas como de qué trataba, cómo se jugaba, entre otros aspectos más técnicos. Esto generó una apertura, y como dijo uno de ellos: "*quizá entenderías más del juego si juegas con nosotros*". Jugar con ellos posibilitó una apertura que no se había dado antes, permitiéndome interactuar con ellos en las pláticas que se suscitaban entre partidas y los comentarios que se develaban en los chats del juego. Es aquí donde comenzó a darse otro nivel de comunicación.

En lugar de avisarle a Raccoon, quien era el *CEO*, hubo una demanda de que me comunicara con ellos por *Discord*. *Discord* es una plataforma de comunicación diseñada específicamente para interactuar mientras se está jugando cualquier tipo de videojuego.

Tiene la facilidad de crear comunidades dentro de su servidor, lo que me permitió tener un contacto más cercano con ellos. Al jugar con ellos, pude empaparme más de los anglicismos que usan, las terminologías del juego que ya había mencionado en uno de los capítulos anteriores, pero, sobre todo, dar cuenta de que no todo era perfecto, sino que también existían muchas quejas interesantes con respecto a lo que era dedicarse a jugar videojuegos. A estas alturas, ya no todo era tan perfecto como parecía. El uso de *Discord* me abrió las puertas a una comunicación más fluida y natural con los jugadores. Al sumergirme en su mundo y participar en las partidas, pude comprender mejor su jerga, sus dinámicas y sus frustraciones. Esto me permitió construir una relación más cercana y obtener una visión más completa de su experiencia como jugadores profesionales, más allá de la imagen idealizada que a veces se proyecta hacia el exterior.

En medio de las partidas noté fenómenos de *flameo* y *toxicidad*, aspectos que desarrollaré más adelante en el análisis. Esta cercanía con el entorno me llevó a reflexionar sobre la transformación de mi rol, al adoptar mi *gamertag*, Kyubii, a petición de los propios jugadores. Se plantea la interrogante de si este acercamiento, basado en el nombramiento mediante *gamertags*, implica que en algún momento se dejó de percibir mi rol exclusivamente como el de psicólogo o investigador, o si, por el contrario, se abrió un espacio para un diálogo más genuino y horizontal.

En este sentido, se destacan distintos *gamertags* que representan las diversas posiciones dentro del equipo. Entre los mandos se encuentran Raccoon, Nerrethiel y Supah Mexman, correspondientes a los CEO y dueños del equipo; el coach es identificado como Darks; y los jugadores llevan los *gamertags* Milordo Z, Kaioh Yami, Vin511, Cygnus, además de las jugadoras Scarlett, ValeryDarks y Seenea. Cabe señalar que, aunque el *coach* y los CEO actualmente ocupan roles de mayor jerarquía, en su momento también fueron jugadores en equipos de *e-Sports*. Este modo de identificación ha facilitado una comunicación más cercana, permitiendo cuestionar si la transformación de mi rol hacia el de Kyubii, un *gamer* más, favoreció la intervención o no, pues en ningún momento renuncie a mi papel investigativo y como psicólogo. Como expresaron algunos participantes: "para ser *gamer*, cualquier persona puede serlo; si juegas una horita *Halo* o *Candy Crush*, ya eres un *gamer*". Este cambio en la dinámica posibilitó una comprensión más profunda de las terminologías, reglas del juego, narrativas de los personajes y de cómo se manifiestan la *toxicidad* y el

*flameo*, todo ello sin apartar la reflexión sobre la apropiada identificación de mi rol en el proceso investigativo.

A partir de aquí, le propuse hacer una serie de 5 entrevistas grupales, en las cuales pudieran participar quienes quisieran. A diferencia del primer intento de entrevistas, había más apertura, pues pude entrevistarlos de manera individual, pero también en grupo, haciendo que tuvieran un total de 8 entrevistas, más las primeras que se habían intentado y que no dejan de ser relevantes. En esta segunda ronda de entrevistas, la dinámica fue diferente, pues dejaban sus computadoras, se sentaban en círculo y se permitían reír, darse la palabra entre ellos, hacer burlas y hablar de las cosas que les gustaban, pero también de las que no. Ya al final de las entrevistas grupales, incluso Milordo Z mencionó: "Voy a extrañar estos viernes de reunión grupal, me ha permitido conocerlos más, para mí en lo personal estuve muy chido, los amo amigos". Evento que suscitó burlas por parte de los demás, pues fue considerado un "romántico y cursi", pero me parece que desde mi perspectiva develó el cambio de pasar de seguir jugando mientras contestaban las preguntas, a estar realmente presentes en las entrevistas. Esta apertura y disposición para participar de manera más auténtica en las entrevistas grupales marcó un punto de inflexión en mi investigación. Los *gamers* dejaron de verme simplemente como un investigador externo y comenzaron a confiar en mí como uno más de su círculo. Las bromas, las risas y la libertad para expresarse sin filtros crearon un ambiente propicio para que pudieran compartir sus experiencias, frustraciones y perspectivas de una manera más profunda y honesta.

Así transcurrieron las entrevistas, teniendo una todos los viernes. Mis visitas a la *gaming house* eran también los viernes y algún que otro sábado para ver cómo jugaban o cuando tenían participación en torneos o en la liga en la que participan. Para el cierre de las entrevistas y también del trabajo de campo, se hizo una especie de convivio en el cual, después de la entrevista de cierre, comimos tacos de pastor. Desde mi perspectiva, mi intervención generó espacios donde se jugaba todo el día, pero también se abrieron pequeñas grietas o espacios para la convivencia grupal, para platicar fuera del juego o, inclusive, para compartir comida, como lo fueron estos tacos de cierre de campo. En el siguiente apartado, me gustaría detallar más qué son los *e-Sports* y hablar un poco más de la empresa 5 SUN, pues detrás de ella también hay elementos interesantes para ser pensados. Detrás de esta empresa, hay elementos interesantes que merecen ser analizados, como la dinámica laboral que se vive en este tipo de organizaciones, donde los

jugadores son vistos como recursos para maximizar el rendimiento y las ganancias. Además, es importante explorar cómo influye esto en la producción subjetiva de estos *gamers* inmersos en un ambiente altamente competitivo y demandante, donde la línea entre el trabajo y el ocio puede volverse difusa.

## Mundo 6 - 2: La leyenda de los 5 soles (5 SUN)

Dentro del marco metodológico se reconoce la importancia de contextualizar el escenario en el que se desarrolló la investigación, en este caso, la empresa de *e-Sports* 5 SUN. La elección de este nombre no surge de manera arbitraria, sino que alude al mito de los Cinco Soles<sup>16</sup>, una narrativa ancestral de las culturas mesoamericanas que describe ciclos de creación y destrucción. Si bien este aspecto mítico no se retoma de forma reiterada a lo largo del análisis, resulta fundamental para entender la identidad simbólica de la empresa. En este sentido, se puede interpretar que 5 SUN opera en la intersección de lo cultural y lo comercial, utilizando elementos de la tradición mesoamericana para fortalecer su proyección en un contexto de capitalismo global.

La narrativa del mito (donde la humanidad transita a través de diferentes eras hasta alcanzar el “quinto Sol”) se refleja de manera simbólica en la estrategia de la empresa. Según Supah Mexman, inversionista y fundador, la decisión de utilizar la versión en inglés del nombre responde a una lógica de expansión internacional, ya que resulta más corta y accesible a un público global. Esta dualidad entre la resonancia cultural local y la necesidad de una identidad internacional pone de relieve cómo, en la era digital, los elementos culturales tradicionales son reconfigurados para satisfacer las demandas del mercado. La referencia al mito, por tanto, no es únicamente un recurso estético, sino también una herramienta para analizar la transformación del capital cultural en capital financiero dentro del sector de los *e-Sports*.

Hay una estrategia dual y dicotómica entre lo local y lo global, entre la autenticidad cultural y la proyección internacional. Por un lado, se busca atraer a un público latinoamericano mediante la conexión con un mito fundacional compartido; por otro, se opta por una versión en inglés del nombre, más corta y accesible, para facilitar la expansión a nivel mundial. Esta dualidad refleja las mecánicas de las empresas en un mundo globalizado, en el que es necesario equilibrar la preservación de la identidad cultural con la adaptación a estándares internacionales para competir en el mercado. En este sentido, la elección del nombre 5 SUN

---

<sup>16</sup> El nombre 5 SUN retoma el mito de los Cinco Soles en la cosmogonía mesoamericana, que narra la sucesión de eras (soles) destruidas por desequilibrios cósmicos, hasta el actual Quinto Sol, destinado a perecer por terremotos. La empresa lo usa como símbolo de "renovación constante", aunque despojándolo de su crítica inherente de la humanidad. Esta apropiación ilustra cómo el neoliberalismo instrumentaliza lo ancestral, convirtiendo advertencias éticas en eslóganes vacíos.

se presenta como un intento de reconciliar estas fuerzas aparentemente contradictorias, al combinar elementos culturales ancestrales con la dinámica de la industria de los e-Sports. Supah Mexman, inversionista y fundador, comenta: “Elegimos 5 SUN, porque el juego de *LoL (League of Legends)* se juega 5 vs 5, ahí hay 5 jugadores como los soles, pero el motivo de más peso es que somos 5 dueños, somos como los cinco soles, de ahí nace lo de 5 SUN”. Esta comparativa entre los CEOs y las divinidades en la leyenda de los Cinco Soles invita a reflexionar sobre las dinámicas de poder y liderazgo en la organización. Al equiparar a los CEOs con figuras divinas, se sugiere una posición de autoridad que trasciende lo meramente empresarial, legitimando su influencia sobre empleados, jugadores y otros miembros de la empresa. No obstante, esta analogía también plantea preguntas críticas sobre la idealización de dichos discursos y la posible concentración excesiva de poder, lo que podría dificultar el cuestionamiento de sus decisiones y acciones.

Esta empresa, surgida hace aproximadamente siete años a partir de la iniciativa de cinco inversionistas, se inscribe en la narrativa del mito de los Cinco Soles al comparar el renacimiento de la humanidad con el aporte único de cada uno de sus fundadores. Se evidencia, asimismo, una diferencia clara entre los discursos de los inversionistas y los de aquellos que actúan únicamente como empleados o jugadores, lo que invita a reflexionar sobre la construcción de la subjetividad en el ámbito laboral digital. Es pertinente cuestionar cómo estas figuras de poder, en su afán por maximizar ganancias, pueden perpetuar dinámicas desiguales que prioricen el rendimiento económico sobre el bienestar emocional y psicológico, generando ambientes de alta exigencia que favorecen condiciones de estrés y precariedad laboral.

Además, las figuras de poder dentro de la empresa pueden influir en la producción de una subjetividad muy específica en los jugadores y demás miembros del equipo. A través de su autoridad y liderazgo, pueden establecer patrones y expectativas que se ajusten a los ideales de rendimiento y productividad del sistema capitalista. Esto puede llevar a la internalización de valores y comportamientos enfocados en la eficiencia, la competitividad y el éxito material, relegando otras dimensiones de la experiencia humana, remitiendo al mismo mito, ver que estos 5 inversionistas juegan un cierto papel de dioses, mientras los que producen tributos son los humanos (jugadores del equipo) quienes rinden sus ganancias hacia ellos.

Es importante destacar que estas dinámicas pueden generar relaciones asimétricas de poder, donde los inversionistas y directivos tienen mayor control y poder de decisión en comparación con los jugadores y el personal de apoyo. Esta desigualdad puede manifestarse en términos de salarios, condiciones laborales y autonomía en la toma de decisiones. La reproducción de estas desigualdades puede perpetuar la lógica del capitalismo y dificultar la construcción de un entorno laboral más equitativo y justo, la reflexión crítica sobre las figuras de poder en la empresa de e-Sports nos invita a examinar cómo las influencias del capitalismo pueden moldear la subjetividad y también las relaciones dentro del ámbito laboral. Es necesario cuestionar y buscar formas de contrarrestar estas dinámicas desiguales, fomentando prácticas distintas en el contexto de los e-Sports y no solo en este lugar.

Por otro lado podemos hablar de que en esta empresa, se pueden identificar tres componentes principales que juegan un papel fundamental en su funcionamiento. El primero de ellos son los dos equipos de e-Sports, ambos denominados 5 SUN, que participan en las respectivas ligas del popular videojuego *League of Legends* (*LoL (League of Legends)*). Estos equipos son el foco principal de atención y representan la actividad central de la empresa.

El segundo componente es el espacio físico donde ellos se desempeñan, laboran y viven conocido como la "Gaming House", que constituye un elemento crucial en la investigación. Este espacio, donde residen los jugadores del equipo, se divide en áreas destinadas al entrenamiento y al juego. El tercer componente se refiere a la parte administrativa y de producción de contenido digital especializada en e-Sports. Este equipo se encarga de diversas funciones, como la creación de contenido digital para los equipos, la gestión comercial, así como el acompañamiento nutricional, deportivo y psicosocial. Además, se encargan de las tareas administrativas propias de la empresa. Aunque menos recurrente en comparación con los otros componentes, este espacio es donde los jugadores suelen acudir para reunirse con el nutriólogo o el psicólogo de la empresa. Estos tres componentes, los equipos de e-Sports, la *Gaming House* y la parte administrativa/productora de contenido digital, trabajan en conjunto para garantizar el funcionamiento óptimo de la empresa y el desarrollo de los jugadores en todas sus facetas.

## Mundo 6 - 3: League of Legends: ¡Vamos a LoLear!

Hasta ahora, hemos explorado el espacio físico de la "Gaming House" y los elementos tangibles que conforman la vida de los jugadores de 5 SUN. Sin embargo, es igualmente crucial adentrarnos en el espacio virtual en el que estos jugadores desarrollan su actividad principal: el videojuego *League of Legends* (*LoL (League of Legends)*). En este entorno digital, los jugadores asumen roles específicos y se sumergen en batallas estratégicas, compitiendo en un mapa virtual dividido en dos equipos rivales. El juego en si parte del género *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), ha alcanzado un éxito global debido a su fusión de elementos estratégicos y competitivos. Este género, nacido a partir de *Starcraft* y consolidado con *DotA*, se ha expandido gracias a su enfoque multijugador y su constante evolución.

*League of Legends* ha logrado mantenerse como uno de los videojuegos más jugados del mundo, destacándose por su accesibilidad, jugabilidad y actualizaciones continuas. Su éxito también se debe a la comunidad activa que ha contribuido con cosplays, ilustraciones y contenidos en línea. Este fenómeno ha dado lugar a un crecimiento en la industria de los e-Sports, con competiciones como la *Superliga Orange* y el *Worlds* que reúnen a jugadores profesionales a nivel global. La importancia de este videojuego no solo radica en su mecánica de juego, sino también en su estrategia de marketing. Con colaboraciones con influenciadores y marcas globales, *Riot Games* ha logrado posicionar a *LoL (League of Legends)* al nivel de eventos deportivos internacionales como el fútbol o el fútbol americano. Estos esfuerzos han ampliado la presencia del juego en la cultura pop y han consolidado su base de jugadores y fanáticos.

A medida que los jugadores de 5 SUN interactúan y compiten en el espacio virtual de *League of Legends* (*LoL (League of Legends)*), no solo perfeccionan sus habilidades individuales y colectivas, sino que también desarrollan su identidad dentro del equipo. El juego se convierte en un entorno clave donde forjan relaciones y se conectan con una comunidad global, trascendiendo la simple competición. Este espacio digital no solo se limita al juego en sí, sino que crea un contexto donde los jugadores se definen a través de su rol y su desempeño, tanto dentro como fuera del campo de batalla virtual. En el caso de 5 SUN, cada jugador asume un rol específico dentro del juego. *League of Legends*, que forma parte del género MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), es un juego de estrategia por equipos donde dos grupos de cinco jugadores se enfrentan con un objetivo común:

destruir la base enemiga antes que el rival. Dentro de este marco, los jugadores seleccionan campeones, personajes con habilidades únicas que contribuyen a la dinámica colectiva. La interacción, la comunicación en tiempo real y la coordinación estratégica son esenciales para el éxito en este entorno competitivo.

En *League of Legends*, el espacio digital en el que los jugadores interactúan es un mapa dividido en dos bases, una para el equipo azul y otra para el rojo, con un núcleo central, el nexo, que debe ser destruido. Para avanzar hacia el nexo enemigo, los jugadores deben recorrer una de las tres calles (Top Lane, Mid Lane y Bot Lane), enfrentándose a estructuras defensivas como torretas e inhibidores. Además, existe la jungla, un área entre las calles donde aparecen monstruos y plantas mágicas que otorgan ventajas estratégicas. Derrotar monstruos importantes como el Barón Nashor y los Dragones Elementales puede cambiar el rumbo de la partida, ofreciendo mejoras clave al equipo. En cuanto a la composición del equipo, los jugadores asumen roles específicos que se distribuyen en cinco posiciones:

*Top Laner*: Este jugador se desempeña en la posición de la calle superior (*Top Lane*). Su función principal es controlar y dominar su propia calle, manteniendo una presión constante sobre el oponente. Los *Top Laners* suelen elegir campeones con habilidades de resistencia denominados por ellos como tanques y daño sostenido, ya que suelen enfrentarse directamente a los oponentes en solitario.

*Jungla*: El *Jungla* es responsable de explorar y controlar la jungla, un área neutral entre las calles. Su papel es asegurar objetivos importantes como los monstruos neutrales y los dragones elementales, además de brindar apoyo a las diferentes calles. Los *Junglas* suelen tener habilidades de movimiento y capacidad para emboscar a los oponentes, lo que les permite ejercer presión en múltiples áreas del mapa.

*Mid Laner*: El *Mid Laner* ocupa la posición en la calle central (*Mid Lane*). Este jugador desempeña un papel crucial en la partida, ya que se encuentra en una posición estratégica para moverse rápidamente a otras calles y participar en enfrentamientos clave. Los *Mid Laners* suelen elegir campeones con habilidades de daño explosivo, o denominados magos y capacidad para eliminar a los oponentes rápidamente.

ADC (*Attack Damage Carry*): El ADC es un jugador que se encuentra en la posición de la parte inferior del mapa, junto al Soporte (*Support*). Su objetivo principal es infilir daño constante a los oponentes a medida que la partida avanza. Los ADCs son campeones de ataque a distancia y dependen en gran medida de su equipo para protegerlos y permitirles causar el máximo daño posible.

Supp (Soporte): El Soporte es el compañero del ADC en la posición inferior. Su función principal es brindar apoyo y protección al ADC durante las fases tempranas y tardías de la partida. Los Soportes suelen tener habilidades de curación, control de masas y visión del mapa, lo que les permite ayudar a su equipo a asegurar objetivos y mantener a salvo al ADC.

Cada uno de estos roles desempeña un papel específico en la estrategia del equipo y su éxito depende en gran medida de la comunicación y la colaboración entre los jugadores. La sinergia entre los diferentes roles y la capacidad de adaptarse a las circunstancias del juego son aspectos fundamentales para lograr la victoria en *League of Legends*. Los equipos de 5 SUN cuentan con siete integrantes en cada equipo, tanto en la rama femenil como en la varonil, incluyendo a los cinco jugadores principales y dos suplentes. Es fundamental comprender la estructura de posiciones y roles en el juego de *League of Legends*, ya que esta dinámica tiene un impacto significativo en las relaciones entre los jugadores y jugadoras. En muchas ocasiones, estas relaciones se ven atravesadas por los roles desempeñados por cada integrante del equipo y los resultados obtenidos en las partidas, como las victorias y los triunfos.

La distribución de roles en el juego crea un sistema interdependiente en el cual cada jugador o jugadora tiene responsabilidades específicas y contribuye de manera única al rendimiento del equipo. El *Top Laner*, el *Jungla*, el *Mid Laner*, el ADC y el Supp desempeñan funciones distintas y trabajan en conjunto para alcanzar los objetivos estratégicos del juego. La importancia de entender esta estructura radica en que los jugadores y jugadoras se ven influenciados por sus roles y resultados en las partidas. El desempeño individual y colectivo en el juego puede detonar las pasiones en ellos cuando se obtienen victorias y triunfos. Por otro lado, los resultados negativos pueden generar tensiones en las relaciones del equipo.

Es necesario tener en cuenta que estas experiencias en el juego no solo se limitan al ámbito virtual, sino que también pueden tener repercusiones en las relaciones fuera de él. Los jugadores y jugadoras pueden experimentar presiones internas y externas relacionadas con el desempeño en las partidas y la consecución de metas. Comprender la relación entre los roles en el juego, los resultados y las dinámicas de grupo en ambos espacios es fundamental en esta investigación para analizar cómo se produce la subjetividad de los jugadores y jugadoras en este contexto. Asimismo, permite reflexionar sobre la influencia del juego en las relaciones sociales y cómo se negocian los roles y las expectativas dentro del equipo.

## **Mundo 6 - 4: La *Gaming House*, Un Hogar de Alto Rendimiento**

La "*gaming house*" constituye un elemento esencial en la vida de los jugadores profesionales de videojuegos, pues es en este espacio donde desarrollan gran parte de su vida cotidiana. En este lugar convergen múltiples dinámicas intrínsecamente relacionadas, centrándose principalmente en el juego, lo económico, lo público, lo privado, el prestigio, los beneficios y las ganancias fundamentados en las lógicas del neoliberalismo. La *gaming house* representa mucho más que un simple lugar de residencia; es el epicentro de la existencia del ser un sujeto *gamer* profesional, donde se despliegan numerosas interacciones y prácticas que tienen un profundo impacto en la producción de subjetividad dentro del contexto de los *e-Sports* y las plataformas digitales. Pero antes de seguir adelante con estos temas, es importante considerar diferentes niveles de interpretación de este espacio.

Podemos pensar en un nivel arquitectónico, la *gaming house* es una estructura física con habitaciones, áreas comunes y espacios dedicados al juego. En su nivel más tangible, la *gaming house* es una estructura física compuesta por diversos espacios cuidadosamente diseñados para satisfacer las necesidades específicas creadas por este mismo entorno que funge como parte del mismo videojuego en su forma de acomodo, decoraciones visuales, luces y disposiciones de los muebles y el uso del espacio al menos en el espacio dedicado para esta actividad. En este sitio encontramos áreas de entrenamiento equipadas con poderosas computadoras y configuraciones ergonómicas, diseñadas para buscar maximizar el rendimiento, la productividad sin descuidar al menos desde el mensaje que se busca dar la comodidad durante largas sesiones de juego. Es por ello que también se cuenta con espacios de descanso y recreación, donde los jugadores pueden relajarse y recargar energías, fomentando una mezcla siempre presente entre una demanda de juego intensivo y el llamado bienestar personal. Sin embargo, es esencial cuestionar qué significa realmente este bienestar personal.

En el papel, el bienestar se busca para promover una vida saludable, exitosa y satisfactoria. Pero ¿hasta qué punto este concepto está moldeado por la lógica de rendimiento y productividad impuesta por el neoliberalismo? ¿Qué es eso que entendemos por vida

saludable y exitosa? La individualización de la lógica empresarial ha trasladado las expectativas de éxito desde la sociedad al sujeto, convirtiendo a las personas en "sujetos emprendedores" (Foucault, 2007), cuyo valor radica en su capacidad de producción. El sujeto *gamer* dentro de estas casas devienen dentro de una estructura neoliberal donde el orden económico se infiltra en áreas que antes no se veían afectadas, como la familia, la educación, la salud, el ocio y el Estado.

El sujeto neoliberal se constituye como alguien que debe competir y rendir, adaptándose a la lógica del mercado en todas las facetas de su vida, buscando el reconocimiento a través de su rendimiento. La presión del modelo político-económico neoliberal demanda que el sujeto desarrolle competencias adecuadas para el emprendimiento y la integración en el ámbito socioeconómico. Así, el bienestar que promueven estas casas, o este tipo de espacios más que estar alineados con los de un hogar, comienzan a asemejarse cada vez más a otra cosa, ya que el bienestar en la *gaming house* se entiende no como un fin en sí mismo, sino como un medio para aumentar la productividad y el rendimiento.

Pensar la casa, también es pensarla en un nivel discursivo es llevar al lugar más allá de su realidad material, este entorno también puede ser visto como un habla, un lenguaje propio que dicta las normas, los valores e instituciones inherentes a lo que se entiende de la práctica diaria de la vida de un *gamer* profesional. Aquí se articulan diversos discursos sobre la dedicación, la disciplina, la técnica, las emociones, los afectos, la profesionalidad, el trabajo y el sacrificio necesarios para alcanzar lo que se entiende en ese ámbito como una excelencia en el juego competitivo, en pocas palabras el éxito y de esa manera convertirse en una estrella, en un producto. Se construyen de esta manera narrativas sobre cómo ser *gamer*, qué lugar debe ocupar en la comunidad de *e-Sports* y su relación con el mundo digital y análogo. Esta 'habla' está relacionada con la forma de producir jugadores profesionales, pero no solo jugadores, también estrellas, influyendo en cómo se perciben a sí mismos y cómo interactúan con lo social.

La *gaming house* se asemeja a una fábrica sui géneris, en la que se "produce" al *gamer* profesional a través de interacciones, rituales y discursos específicos. Al igual que en una fábrica tradicional, donde los trabajadores se ven sometidos a demandas de producción y expectativas de mercado, en este entorno los jugadores son evaluados constantemente por su rendimiento y éxito en los *e-Sports*. Sin embargo, a diferencia de una fábrica

convencional, en la *gaming house* la materia prima, el obrero y el producto final son la misma entidad: el sujeto *gamer*. Este espacio, caracterizado por regímenes de entrenamiento rigurosos y rituales colectivos, busca potenciar habilidades técnicas y competitivas siguiendo una lógica empresarial y meritocrática propia de la cultura de los e-Sports. En consecuencia, la *gaming house* no solo moldea las capacidades de los jugadores, sino también su subjetividad, reduciéndolos a un sujeto que se autoevalúa constantemente según estándares externos y la aprobación de una sociedad que valora principalmente el éxito medible y cuantificable.

Ahora bien, si describimos la disposición arquitectónica de este lugar podemos comenzar por cruzar el umbral de la puerta de entrada, uno es transportado a lo que con afán de hacer un símil a como se ha titulado a los capítulos anteriores, un mundo donde las fronteras entre juego y trabajo, lo público y lo privado, lo analógico y lo digital se difuminan. Lo que a simple vista parece una casa convencional, rápidamente revela otra de sus naturalezas: ser un espacio de vivienda, pero diseñado y moldeado en torno a la vida profesional de los *gamers*. Al entrar a la casa y cruzar el patio principal, se ingresa a la planta baja, con su sala de estar, compuesta de una sala con sillones de color negro, un comedor y cocina al fondo, hacia uno de los costados unas escaleras que llevan al primer piso del lugar, en donde se encuentran las habitaciones de los participantes de 5 SUN, esta zona conserva los elementos de una vivienda ordinaria. Sin embargo, al descender por las escaleras que conducen al sótano, se desprende un ambiente completamente diferente, uno que captura la esencia de este singular microcosmos.

Al bajar al sótano, se puede notar su amplio y meticulosamente organizado espacio, es el corazón palpitante y las entrañas de la *gaming house*. Dos mesas largas de superficie brillante, dispuestas en forma de L, se erigen como los altares donde tienen lugar los rituales sagrados de los *gamers*. Diez sillas *gamer*, ergonómicas y envolventes, rodean estas mesas, listas para acoger a sus ocupantes durante sus largas jornadas de juego. Las paredes, revestidas de imágenes de videojuegos que van iluminando la habitación de distintos matices, crean su espacio de trabajo, permitiendo a los jugadores sumergirse por completo en sus partidas sin distracciones. Luces LED de colores cambiantes bañan el espacio, generando una atmósfera hipnótica y envolvente que acompaña los destellos y las luces de los computadores en las pantallas. En un rincón, varios pufs dispuestos estratégicamente ofrecen un modesto oasis para los breves descansos y momentos de

relajación entre sesiones intensas. Cerca, un pequeño frigobar almacena bebidas energéticas, agua y refrescos, recordando a los jugadores la importancia de mantenerse hidratados durante sus maratónicas jornadas. Este sótano no es simplemente un lugar para jugar, sino un verdadero escenario donde se entremezclan el trabajo, el ocio y las pasiones. Cada rincón, cada elemento cuidadosamente dispuesto, revela las complejidades subyacentes de esta forma de vida tan particular.

Este sótano se transforma en un espacio híbrido donde se entrelazan juego, trabajo, ocio y afectos, evidenciando que no todo gira en torno a la productividad. Cada rincón, cuidadosamente dispuesto, refleja las complejidades de esta forma de vida, al mismo tiempo que se promueve el bienestar físico y psíquico de los jugadores. Así, la distinción entre la casa y el videojuego se desdibuja, convirtiéndose en una extensión del propio juego. En este contexto, surgen interrogantes acerca de la identidad del sujeto *gamer*: ¿dónde reside realmente? ¿Es este espacio su hogar, su lugar de trabajo o, quizás, un área de formación? El jugador se revela como un ente fluido, transitando entre dimensiones análogas y digitales, lo que desafía las nociones tradicionales de espacio y lugar. Esta fusión se refleja también en los llamados “espacios inteligentes”, donde la tecnología borra las fronteras convencionales y propone nuevas formas de habitar y experimentar el entorno.

El concepto de “*gaming house*” trasciende la mera provisión de un espacio para jugar, representando una lógica empresarial y deportiva orientada a maximizar la productividad de los trabajadores y, por ende, a aumentar las ganancias. Sin embargo, estas instalaciones no se conciben únicamente como lugares de trabajo; se busca, además, fomentar un ambiente que promueva la felicidad y el bienestar, asemejándose a un hogar adoptado voluntariamente, en lugar de ser un espacio impuesto para largas jornadas laborales.

Esta lógica empresarial tiene raíces en procesos anteriores a la era digital, cuando las empresas operaban de forma manual y basadas en la experiencia humana, almacenando información en papel y tomando decisiones de manera directa. Con la llegada de los ordenadores, se dio paso a la centralización en servidores y, posteriormente, al trabajo en línea a través de la computación en la nube. Más recientemente, la inteligencia artificial y el aprendizaje automático han llevado esta lógica a otro nivel, utilizando algoritmos que reconocen patrones en los datos y biodatos de los sujetos en tiempo real para predecir y automatizar decisiones. Así, se optimiza la eficiencia, se reduce el tiempo improductivo y se

generan mayores beneficios. A pesar de estos avances tecnológicos, la meta fundamental continúa siendo la misma: lograr una forma de trabajar más eficaz y productiva que permita la captación de capital y la generación de riqueza para la empresa.

Empresas tecnológicas como Google y Spotify han adoptado estrategias para motivar a sus empleados, dotando sus oficinas de amenidades y "juegos". Las *gaming houses* llevan este concepto un paso más allá al fusionar los ámbitos laborales, de juego y personales en un mismo espacio. En estos entornos, el entrenamiento intensivo y el análisis de estrategias se mezclan con actividades cotidianas, de modo que un jugador puede estar trabajando mientras disfruta del juego, y la sala de estar cumple simultáneamente funciones de descanso y de planificación. Esta integración plantea preguntas importantes sobre los límites entre trabajo y ocio, y sobre qué dimensiones quedan ocultas cuando las fronteras tradicionales se desdibujan.

Esta lógica de maximización del rendimiento se extiende a otros ámbitos, como el deportivo y el del espectáculo, y se basa en la optimización constante del sujeto. Si bien se busca mejorar las habilidades técnicas y el desempeño, es crucial considerar las consecuencias de una inmersión total en la productividad: el desgaste, el cansancio y el estrés competitivo. En estos intersticios o "bugs" del sistema se pueden vislumbrar espacios de resistencia frente a la lógica capitalista, donde el sujeto no es del todo absorbido por la exigencia de rendir al máximo. Más que promover un equilibrio ideal, es precisamente en las grietas del sistema donde se abren posibilidades para construir contra-lógicas que cuestionen y transformen las dinámicas productivistas actuales.

## **Mundo 7: Vida, Juego y Trabajo. Entre lo Íntimo y lo Pùblico de las Gaming Houses**

Los discursos contemporáneos han popularizado la idea de que trabajar en lo que amas no es realmente "trabajar". Esta narrativa, reforzada por figuras públicas y discursos motivacionales, prometen una vida donde la pasión y la profesión se fusionan en perfecta armonía, eliminando el peso del esfuerzo. Sin embargo, detrás de esta idealización se esconden estructuras complejas que no siempre son visibles. En el caso de las *gaming houses*, espacios dedicados al juego profesional, emerge un entramado discursivo que es necesario desentrañar. A través de los testimonios de los *gamers* participantes de esta investigación, se revela no solo su cotidianidad dentro de estos espacios, sino también las tensiones entre las promesas de libertad y la realidad del trabajo intensivo que allí se vive. Este análisis se entrelaza con teorías sobre el trabajo, la subjetividad y la producción en la era digital, ofreciendo una lectura crítica de los discursos que operan en este entorno.

Como señala Milordo Z, uno de los *gamers* entrevistados: Toda la vida nuestros papás o la gente adulta te dice que si trabajas en lo que te gusta, nunca tendrás que trabajar. Esta idea sugiere que la felicidad y la libertad conducen no solo a una mayor productividad, sino que lo ideal sería trabajar sin que te des cuenta. Sin embargo, esta narrativa tiende a invisibilizar las complejas mecánicas que operan detrás de las *gaming houses*. Como ya habíamos sugerido.

En el caso de 5 SUN, empresa propietaria de un equipo de videojuegos, no solo se provee el espacio de vivienda y trabajo, sino que también se financian las necesidades básicas de los jugadores, cubriendo gastos de comida, higiene personal, servicios públicos e incluso equipos de cómputo de vanguardia. Este respaldo, proveniente de patrocinadores e inversionistas, busca redituar en forma de exposición de marcas y rentabilidad económica. Además, las *gaming houses* cuentan con personal dedicado al mantenimiento y limpieza de las instalaciones, creando un ambiente controlado y optimizado para que los jugadores puedan concentrarse exclusivamente en su desempeño laboral. Sin embargo, como señala Cygnus: "El vivir juntos en la gaming house es un beneficio super grande para todo el equipo. Digamos que no tienes que estar preocupado por la comida, ni por otras cuestiones, porque simplemente te levantas, comes, te pones a jugar, te preocupas por tu trabajo que es jugar."

Detrás de esta fachada de comodidades y facilidades destinadas a los jugadores profesionales, existe todo un entramado de estructuras, recursos y personal “especializado” cuya labor fundamental es la de crear y mantener las condiciones óptimas para que estos atletas electrónicos puedan enfocarse exclusivamente en la práctica y el perfeccionamiento de sus habilidades competitivas. Este entorno altamente estructurado y orientado a la alta performance termina por invisibilizar y naturalizar la presencia de todo este personal de apoyo, relegándolos a un segundo plano cuando se piensa en las *gaming houses*. Esto revela cómo el foco se coloca primordialmente en la figura del jugador estrella, en detrimento de reconocer la complejidad sistémica que hay detrás de la construcción de estos sujetos “hipercompetitivos”.

El fenómeno del “jugador estrella” no es exclusivo de los *e-Sports* o las *gaming houses*; es un fenómeno global que se manifiesta en diversos ámbitos, desde el fútbol hasta la industria del entretenimiento. Cristiano Ronaldo, por ejemplo, no es solo un futbolista excepcional; es una marca, un producto que genera millones de dólares en ingresos a través de patrocinios, publicidad y ventas de productos asociados a su imagen. Este modelo de “jugador estrella” se ha trasladado al mundo de los *e-Sports*, donde figuras como Faker (en *League of Legends*) o Ninja (en *Fortnite*) acumulan riquezas y seguidores en proporciones inimaginables. Sin embargo, detrás de esta aparente gloria y éxito, se esconde una dinámica de mercantilización y alienación que es necesario analizar.

Seneea, otra entrevistada, comenta:

Como *gamer* se inicia desde muy abajo, no se te va a pagar. Si le quieres entrar, le vas a entrar por tus propios medios y porque quieres demostrar que eres el mejor. Pero si en la empresa o en el equipo en el que estás no se te brinda un lugar como la *gaming house*, donde se te esté enseñando, entrenando o alimentando tu potencial, ni con incentivos, ni con un *coach*, o con personal adaptado, psicólogos, preparadores o con personal que se necesite, jamás serás un *gamer* profesional.

Este testimonio refleja cómo el camino hacia el profesionalismo comienza con una cierta precariedad, donde el jugador debe invertir tiempo, recursos y esfuerzo personal para destacar en un campo altamente competitivo. Una vez dentro de la *gaming house*, el jugador es sometido a un proceso de optimización constante, donde cada aspecto de su desempeño es analizado y ajustado para maximizar su rendimiento. Cygnus describe esta

experiencia en la cita anterior, sin embargo, pensemos a que se refiere este "beneficio", ese beneficio como lo piensa Cygnus quizá no sea gratuito; es parte de un sistema diseñado para extraer el máximo rendimiento del jugador, convirtiendo su vida cotidiana en un laboratorio de alta performance.

Pensemos aquí en lo que podría estar disfrazando el extractivismo, la narrativa del "trabajo como pasión" o el "trabajo que no parece trabajo", que se construye en torno a la idea de que los *gamers* están haciendo lo que aman, y por lo tanto, no estarían sujetos a las mismas condiciones laborales de explotación que en otros sectores. Romantizar de alguna manera la idea, desvía la atención de la explotación real que ocurre tras bambalinas, donde se maximiza el rendimiento a costa del jugador. El discurso de "beneficio" colectivo y la vida compartida en la *gaming house* también contribuye a este disfraz, promoviendo una idea de comunidad y camaradería que puede encubrir dinámicas de poder desiguales y la explotación sistemática. Los beneficios, como la comida o la infraestructura, en realidad están diseñados para optimizar el rendimiento del jugador, más que para asegurar su bienestar integral, naturalizando la idea de que el jugador solo existe en función de su productividad. Esta narrativa, entonces, es la que enmascara el extractivismo, presentándolo como una oportunidad y un privilegio, cuando en realidad sigue el mismo esquema de explotación que en otros entornos laborales.

Siguiendo esa línea, quizá debamos replantearnos radicalmente qué es lo "beneficioso" en estos espacios. ¿Es beneficioso en tanto que produce sujetos altamente competitivos y rentables? ¿O es más bien un beneficio unilateral para las empresas e intereses capitalistas que los promueven? Al mismo tiempo este estilo de vida plantea interrogantes sobre la ausencia de límites y un desdibujamiento entre las esferas pública y privada. Al residir en un espacio donde se llevan a cabo transmisiones en vivo durante extensas jornadas, lo privado puede desvanecerse, convirtiendo sus vidas en un espectáculo constante bajo la lupa y vigilancia de los espectadores. Estarían expuestos a un escrutinio continuo de su día a día, dentro y fuera de los horarios laborales. Los jugadores internalizan y normalizan este estilo de vida híbrido, viéndolo como un privilegio que les permite concentrarse exclusivamente en su pasión sin distracciones. Sin embargo, también podría interpretarse como una señal de que sus vidas giran en torno a su trabajo de forma absoluta.

Lo anterior expone cómo el camino hacia el profesionalismo en los e-Sports se inicia desde una posición sumamente precaria y desventajosa, donde el *gamer* debe poner de su propio bolsillo y esfuerzo personal para poder incursionar en este campo altamente competitivo. No hay un respaldo económico inicial, pero una vez dentro y establecido en la casa, se demandan condiciones de entrenamiento y desarrollo adecuadas, no solamente es jugar dentro de la casa, sino hay una manera muy específica de jugar, no es jugar por divertirse es que me entrenen para saber cómo debo jugar de manera óptima. La cita resalta cómo la *gaming house* se erige como un espacio vital y determinante para que el *gamer* pueda realmente prosperar y alcanzar ese estatus de "profesional".

Es en este entorno altamente estructurado y provisto de recursos especializados donde el *gamer* puede ser moldeado y optimizado para rendir al máximo nivel, convirtiendo al mismo tiempo a la casa en centro de alto rendimiento. Esto plantea interrogantes muy interesantes en torno a las dinámicas. ¿Se trata realmente de capacitar al *gamer* para que alcance su máximo potencial, o más bien de "explotar" y maximizar sus capacidades en función de las demandas de la industria de los e-Sports y la empresa para la que trabajan? ¿Hasta qué punto este sujeto "hipercompetitivo" es realmente libre en su elección y desarrollo, de su forma de juego o se encuentra sujeto a un sistema que lo condiciona y configura desde el principio? Hay aquí unas tensiones entre la supuesta meritocracia del esfuerzo individual y las condiciones estructurales que median y encauzan ese desarrollo. Es necesario profundizar en cómo se construye y se moldea al "gamer profesional" en estos entornos altamente especializados y controlados, para entender mejor las implicaciones éticas y subjetivas de este fenómeno.

Al reflexionar nos damos cuenta de que su alcance va mucho más allá de la mera industria de los videojuegos. En realidad, estas instalaciones representan una industria de capacidades, una suerte de fábrica contemporánea donde se moldean y optimizan habilidades altamente especializadas. En la *gaming house*, se entrena a los jugadores no solo en aspectos estratégicos del juego, sino también en la optimización de sus movimientos físicos y su entorno para maximizar el rendimiento. Por ejemplo, se les enseña a "clickear" el mouse de manera precisa y eficiente, controlando cuántos *clicks* se deben hacer en cada momento. Esto incluye ajustar la postura y configurar los teclados de forma que las manos se posicen para realizar *clicks* más rápidos y efectivos. También se enseña a maximizar el tiempo de juego y la obtención de objetivos en el mapa, eliminando

cualquier movimiento "libre" para hacerlo todo más eficiente. Cada detalle está optimizado para maximizar el rendimiento.

Esta perspectiva nos lleva a cuestionar la naturaleza misma del sujeto que habita estos espacios: ¿es realmente un "gamer" en el sentido convencional, o se trata más bien de un obrero, un sujeto cuyas capacidades están siendo manufacturadas y explotadas? La *gaming house* emerge como una continuidad de la fábrica tradicional, aunque revestida de una estética lúdica y aparentemente liberadora. Sin embargo, al examinar los distintos niveles que componen estos espacios, encontramos que cada uno de ellos produce resultados diferentes pero interconectados.

Los jugadores ocupan un lugar dual y paradójico: son a la vez obreros y productos, sujetos que fabrican y son fabricados. A través de esta multiplicidad de niveles, las *gaming houses* revelan su naturaleza polifacética, como espacios que trascienden la simple práctica de videojuegos para convertirse en auténticas fábricas de subjetividad. Sin embargo, en esta producción de sujetos altamente especializados, se genera una dinámica paradójica donde el "gamer- obrero" ocupa un lugar dual y contradictorio. Por un lado, estos jugadores son moldeados y fabricados por el entorno mismo de la *gaming house*. Sus rutinas, hábitos, formas de ser y estar en un espacio, sus formas de pensar, ideologías y sus relaciones interpersonales e incluso sus propias habilidades y capacidades son objeto de un proceso de producción incesante. En este sentido, son sujetos que son fabricados, productos de una maquinaria que los optimiza para el alto rendimiento, pero no cualquier rendimiento uno competitivo.

Pero simultáneamente, estos jugadores también son agentes activos en la propia fabricación de su subjetividad. A través de su práctica constante, su dedicación y su inversión de tiempo y esfuerzo, son ellos mismos quienes participan en la construcción de sus identidades como *gamers* profesionales. Se convierten así en obreros de su propia subjetividad, trabajadores incansables que moldean y refinan sus habilidades en un proceso continuo de autoproducción. Esta dualidad crea una tensión inherente, donde el sujeto es simultáneamente producto y productor, objeto y agente de su propia fabricación. El *gamer- obrero* se encuentra atrapado en un ciclo interminable de ser moldeado por las fuerzas externas de la *gaming house*, al tiempo que invierte su trabajo y esfuerzo en moldearse a sí mismo.

Pensemos la *gaming house* como un laboratorio, un entorno controlado diseñado para maximizar la producción y el rendimiento de los jugadores profesionales. Al eliminar distracciones y responsabilidades externas, y al hacer que residan y trabajen en el mismo espacio, se crea un contexto ideal para moldear "sujetos del rendimiento". Este tipo de espacio nos lleva al pensamiento en cómo hemos pasado de instituciones disciplinarias a lugares donde el rendimiento es la norma, pero al mismo tiempo podemos poner en tela de juicio esta misma idea. Las *gaming houses* son un claro ejemplo de cómo se busca optimizar y extraer el máximo provecho del potencial humano. Aunque ofrecen comodidades y facilidades, también encierran a los jugadores en un ambiente artificial que difumina las fronteras entre su vida laboral y personal, todo en nombre de un mayor rendimiento económico.

Hacer *streaming* en la casa es lo mismo que pararse en un escenario, pero aquí no te paras, solo enseñas, casi se está en pelotas. Entonces siento que es como pararse en un escenario a recibir críticas de personas que no aguantan esto nuevo, esto básicamente se trata de que enseñas y eso da más dinero, a la hora de hacer *stream*, o sea, el estar en frente, o de jugar una partida en *stream*, sabes que hay gente que te está observando y se siente como un escenario y a la vez no, porque te hace sentir el mismo nerviosismo, el pánico de pararte enfrente de varias personas a que te escuchen hablar o hacer algo, pero la diferencia es que al final de cuentas aunque estás detrás de una pantalla, estás hablando y estás entreteniendo a personas de la vida real desde tu casa, entonces de igual forma debes cuidar lo que dices, lo que enseñas y lo que hablas, todo depende de tu contenido.

-Seneea-

La narrativa que se muestra aquí abunda en detalles sobre la dinámica de hacer *streaming* en la casa por largo períodos de tiempo y las implicaciones que conlleva para la construcción de la subjetividad del sujeto *streamer*. Uno de los aspectos más interesantes que se señalan podemos pensarlo desde la cuestión de la "extimidad<sup>17</sup>" es decir, la

---

<sup>17</sup>El concepto de extimidad fue introducido por Jacques Lacan en su *Seminario VI* (2007), donde afirma: "Quizá lo que describimos como lugar central, es esa exterioridad íntima, es esa extimidad" (p. 177). Según Lacan, lo más íntimo del sujeto se manifiesta en el exterior, revelándose como una fractura en su interioridad. En el contexto de las *gaming houses*, esta idea puede interpretarse en la manera en que el espacio personal del *gamer* se expone y se reconstruye en un entorno colectivo y altamente visible. Dichos espacios, al fusionar lo íntimo y lo público, obligan al jugador a externalizar aspectos de su subjetividad (su entrenamiento, emociones y estrategias) transformándolos en parte del e-spectáculo competitivo. Así, la extimidad se vuelve un recurso analítico que permite cuestionar cómo lo privado se entrelaza con lo profesional y lo social, revelando las tensiones inherentes a la

exposición y visibilización de lo que normalmente se considera privado o íntimo. Tal como lo expresa Seneea, hacer *streaming* es como "pararse en un escenario, pero aquí no te paras, solo enseñas, casi se está en pelotas". Esto sugiere una suerte de desnudez simbólica, donde el *streamer* se expone y abre a la mirada pública de manera mucho más íntima y vulnerable que en un escenario tradicional, lo más íntimo como tu casa, tu habitación se vuelve por medio de las transmisiones al mismo tiempo lo más público. Ligado a esto, resalta cómo esta dinámica de exposición constante y bajo la mirada de los espectadores se traduce en una forma de "espectáculo y entretenimiento", donde el *streamer* debe cuidar y administrar cuidadosamente lo que dice, hace y enseña, en aras de generar mayor interacción y réditos económicos. Aquí surge la pregunta ¿qué tan "libre" es realmente el sujeto que se encuentra sujeto a tales imperativos de performatividad y monetización?

A primera vista, podría parecer e intuirse que los *streamers* gozan de una libertad única al poder expresar su creatividad y conectar con una audiencia global desde la intimidad de sus hogares. Sin embargo, esta aparente libertad podría ser entendida en gran medida como ilusoria, ya que está condicionada por una serie de exigencias externas que moldean su experiencia y su identidad. La naturaleza del *streaming* implica una constante exposición, donde el *streamer* no solo debe ser entretenido y atractivo, sino que también debe adaptarse a las expectativas de su audiencia. Esto a menudo se traduce en un ciclo interminable de validación y presión para cumplir con criterios de éxito definidos por algoritmos y tendencias del mercado. Este entorno de alta visibilidad y vigilancia puede llevar a una erosión de la autenticidad del sujeto, ya que el *streamer* puede sentirse obligado a presentar una versión idealizada de sí mismo, en lugar de explorar y expresar su verdadera intimidad.

El concepto de extimidad de Lacan se vuelve crucial aquí, ya que evidencia cómo lo más íntimo del *streamer*, su vida personal, se convierte en un objeto de consumo para los espectadores. Esta exposición no solo los desnuda simbólicamente, como sugiere la entrevistada, sino que también implica un riesgo emocional significativo. La vulnerabilidad que acompaña a esta forma de "desnudarse" ante una audiencia puede generar un sentido de alienación, donde el *streamer* se siente separado de su propia intimidad, viviendo en un

---

experiencia del *gamer* en ambientes donde la vida personal y la actividad laboral se confabulan de manera inseparable.

constante estado de performatividad que, en última instancia, afecta su bienestar psicológico y emocional. Por lo tanto, aunque el streamer puede tener el poder de elegir cómo se presenta, esta elección está enmarcada dentro de demandas y expectativas que limitan su libertad auténtica. El equilibrio entre la expresión personal y las exigencias del mercado se convierte en un acto de malabarismo complicado, donde la autenticidad se negocia constantemente con el deseo de éxito y aceptación.

Este "laboratorio" de la casa desde donde se hace *streaming* se convierte en una forma de gobierno de la vida cotidiana y las emociones, los malestares como el nerviosismo al cual refiere Seneea donde parece haber una lógica normalizadora operando detrás de estas plataformas, estas lógicas modelan al sujeto de acuerdo con ciertos parámetros de rentabilidad y espectacularidad, la forma de vivir y habitar en la *gaming house* es parte de estos parámetros de rentabilidad. Lejos de la supuesta libertad y espontaneidad, este entorno altamente estructurado y vigilado termina por imponer toda una serie de condicionamientos y regulaciones sobre la subjetividad, la vida misma y las prácticas tanto de los *gamers*, como de los *streamers* y que en muchas ocasiones son ambas cosas.

La mercantilización de las intimidades y la disolución de las fronteras entre lo público y lo privado son fenómenos cruciales para entender cómo operan las *gaming houses*. Estas instalaciones funcionan bajo una lógica de exposición total, donde los jugadores no solo residen y trabajan en un mismo espacio, sino que también están constantemente bajo la mirada del público a través de las transmisiones en vivo. Este entorno revela la transformación de lo privado en un bien de consumo, donde las vidas de los jugadores se convierten en mercancías que pueden ser vendidas y consumidas. La dinámica de la exposición constante que caracteriza a estas casas no solo invita a los espectadores a consumir contenido, sino que también implica que los jugadores se ven obligados a mostrar aspectos de sus vidas más íntimas. Desde las rutinas diarias hasta momentos más vulnerables, cada detalle se convierte en parte del espectáculo que alimenta la economía del *streaming*. Este fenómeno pone de relieve la fragilidad de la intimidad en la era digital, donde lo que tradicionalmente se consideraría privado se vuelve accesible para una audiencia masiva.

La interacción entre el jugador y el espectador se transforma en un ciclo de consumo y validación, donde los *streamers* deben administrar su imagen y experiencias para mantener

la atención y el interés del público. Esto no sólo redefine la relación entre el creador de contenido y su audiencia, sino que también sugiere una pérdida de autenticidad, ya que los jugadores pueden sentirse presionados a presentar versiones idealizadas de sí mismos en lugar de permitir un acceso genuino a su intimidad. La sociedad contemporánea, marcada por esta "sociedad de la transparencia", evidencia cómo las intimidades se convierten en el centro del mercado de entretenimiento. En este sentido, el *streaming* en las *gaming houses* no es solo una forma de interacción social, sino también un modelo de negocio que capitaliza sobre la exposición y vulnerabilidad de los sujetos. La ilusión de libertad que pueden experimentar los jugadores se ve profundamente condicionada por esta dinámica, donde su intimidad es simultáneamente su producto y su prisión. Así, la disolución de los límites entre lo público y lo privado en las *gaming houses* se convierte en un espacio donde produce un sujeto bajo la presión de la mirada del otro, y donde la autenticidad se transforma en una mercancía en el mercado de la exposición.

Siguiendo estas ideas de Byung Chul Han, se observa que las *gaming houses* no funcionan como un "teatro de representación", sino que operan como un "mercado de exposición" en el que las intimidades de los jugadores son exhibidas, comercializadas y monetizadas. Las ganancias publicitarias, las suscripciones y las donaciones dependen de la constante exposición de los jugadores, convirtiendo incluso su vida diaria en un producto que se puede vender. Esta "sociedad de la transparencia" propicia que la visibilidad se convierta en un valor supremo, transformando a cada sujeto en "su propio objeto de publicidad", donde su valía se mide en función de su capacidad para ser visto. Este fenómeno crea una dinámica que se asemeja a una sociedad "pornográfica", donde los secretos y misterios se desvanecen, dejando todo expuesto al escrutinio público. Los jugadores profesionales que habitan las *gaming houses* ejemplifican esta tendencia de manera contundente. Su vida cotidiana, desde las actividades más triviales hasta sus momentos de ocio, es transmitida en vivo, convirtiéndolos en objetos publicitarios en constante movimiento. Su valor no reside solo en su habilidad para jugar, sino en la hipervisibilidad que logran y en su capacidad para atraer a las audiencias y promocionar productos.

Los patrocinios se vuelven el pilar económico de estos equipos, donde el éxito de los jugadores está ligado a su habilidad para exhibir y publicitar marcas ante una vasta audiencia. Cada acción que realizan, desde lucir logotipos en sus uniformes hasta consumir productos patrocinados durante sus transmisiones, refuerza esta lógica de mercantilización

de su presencia e imagen. Además, el espacio del sótano donde entran, que podría parecer una esfera privada, se convierte en un lugar de exposición inminente. Lo que allí sucede no queda oculto; en cambio, se convierte en parte del espectáculo que alimenta la necesidad de ser vistos. En este sentido, su existencia se ve definida por esta exposición constante, lo que les otorga sentido en una estructura donde la apariencia es lo primordial. Este fenómeno pone de relieve cómo la realidad de los *streamers* se encuentra cada vez más mediada por la exigencia de ser visibles y rentables, desdibujando las fronteras entre lo privado y lo público en un entorno donde el espectáculo es el eje central de su vida cotidiana.

La disolución de los límites entre lo público y lo privado no se reduce a una mera espectacularización de la intimidad; más bien, revela una escisión más profunda en el seno mismo de la subjetividad contemporánea. En las *gaming houses*, los jugadores no solo exponen sus intimidades, sino que habitan y se producen subjetivamente en un espacio donde lo más íntimo y lo más ajeno se entrelazan. Este fenómeno quizás nos pueda hacer reflexionar sobre cómo la subjetividad se ve afectada por esta exposición constante y la forma en que los jugadores enfrentan la alienación de su propio ser al convertirlo en objeto de consumo.

La intimidad ya no es un refugio privado, sino un recurso explotable que se integra en la lógica del espectáculo. Los jugadores, al exponer sus vidas cotidianas, sus rutinas de entrenamiento e incluso sus momentos de descanso, transforman lo que antes era personal en un producto que se consume en tiempo real. Esta dinámica no solo redefine las fronteras entre lo público y lo privado, sino que también cuestiona la naturaleza misma de la subjetividad en un mundo hiperconectado. La necesidad constante de ser vistos y validados por una audiencia global lleva a los jugadores a internalizar una lógica en la que su valor como individuos está directamente ligado a su capacidad de generar *engagement* y rentabilidad.

Este proceso de exposición y mercantilización de la intimidad no es neutral. Los jugadores, al convertirse en objetos de consumo, experimentan una forma de alienación en la que su ser se fragmenta entre lo que son en su vida cotidiana y lo que representan para su audiencia. Esta tensión entre lo íntimo y lo público, entre el ser y el representar, genera una

subjetividad escindida, donde la autenticidad se negocia constantemente en función de las demandas del mercado y las expectativas de los espectadores.

En este sentido, la *gaming house* no es solo un espacio físico donde se entrena y se compite; es también un escenario donde se representa y se consume la vida de los jugadores. Este espacio, que podría parecer íntimo y privado, se convierte en un lugar de exhibición permanente, donde cada acción, cada gesto, está sujeto a la mirada del otro. La subjetividad de los jugadores se construye, entonces, en este cruce constante entre lo íntimo y lo público, entre lo que son y lo que deben representar. Esta dinámica no solo afecta su identidad, sino que también redefine las formas en que se relacionan consigo mismos y con los demás, en un mundo donde la visibilidad y la rentabilidad son los ejes centrales de la existencia.

Por su parte, Žižek ha señalado que esta puesta en escena de la intimidad responde a una fantasía ideológica del capitalismo tardío, donde se promueve una falsa noción de autenticidad y transparencia que, en realidad, encubre nuevas formas de alienación y captura subjetiva. La supuesta disolución de los límites entre lo público y lo privado no es más que una estrategia discursiva del capitalismo contemporáneo para colonizar los espacios de la subjetividad, transformando incluso los actos más íntimos en objetos de consumo y valorización. Desde esta perspectiva, la exposición de las intimidades en las *gaming houses* no sería un simple espectáculo de consumo, sino un escenario sintomático donde se pone en juego la propia constitución fantasmática del sujeto y su posición deseante respecto al Otro, ya sea el capital, la audiencia o el juego.

Aquí, el síntoma se manifiesta como aquello que fragmenta la fantasía ideológica, revelando la opacidad constitutiva que se oculta tras la ilusión de una transparencia plena. En lugar de "quedarse en pelotas", lo que emerge es un núcleo de extimidad que resiste ser completamente capturado y mercantilizado, generando nuevas formas de síntoma y malestar. En este sentido, el síntoma no solo señala la disfunción o el conflicto interno, sino que actúa como un indicio de la lucha por la autenticidad en un contexto donde la mercantilización de la intimidad pone en jaque la constitución misma del deseo y el goce. Por lo tanto, el análisis de estos fenómenos exige ir más allá de una lectura superficial de la "sociedad de la transparencia" para adentrarse en los pliegues y fracturas de la subjetividad contemporánea. En esta complejidad se libran batallas ideológicas y

fantasmáticas que cuestionan las bases mismas del deseo y la identidad en un mundo donde lo privado se ha convertido en un bien de consumo.

Si bien Han describe con agudeza ciertos rasgos de la sociedad del espectáculo y la mercantilización de las intimidades, su mirada permanece anclada en una lógica binaria que opone lo público a lo privado, y la representación a la exposición. Este enfoque dicotómico resulta limitado para captar las complejidades subjetivas en juego. En contraposición, el concepto lacaniano de extimidad nos permite trascender esta lógica binaria y adentrarnos en los pliegues y fracturas de la subjetividad contemporánea. La extimidad señala ese núcleo íntimo que, paradójicamente, se encuentra alienado en el exterior, como un cuerpo extraño. Esta formulación desafía la distinción tajante entre interioridad y exterioridad, público y privado. Desde esta perspectiva, los sujetos que habitan las *gaming houses* no solo exponen o mercantilizan sus intimidades; también se producen subjetivamente en esa zona ambigua de la extimidad, donde lo más íntimo se encuentra radicalmente externalizado.

Un aspecto relevante de la extimidad es que permite abordar la cuestión nodal del goce y su relación con el cuerpo. En la teoría lacaniana, el goce no se reduce a una satisfacción placentera; implica un tipo de goce (*jouissance*<sup>18</sup>) desbordante, un exceso pulsional que atraviesa y desgarra al sujeto. Al habitar ese espacio extimo de las *gaming houses*, los jugadores no solo mercantilizan sus cuerpos e intimidades, sino que también se inscriben en circuitos de goce particulares, donde encuentran formas singulares de obtener *jouissance* a través de prácticas corporales intensivas de juego.

Desde esta óptica, no se trata de juzgar o censurar los modos de gozar, sino de comprender cómo estos sujetos se vinculan con el goce a través de sus cuerpos y prácticas. El punto no es cómo se goza, sino que, en última instancia, haya goce. Esta perspectiva nos permite ir más allá de la mera denuncia moral de la mercantilización, para adentrarnos en los pliegues deseantes y gozantes de la subjetividad contemporánea. Así, se abre un campo

---

<sup>18</sup> El término "goce" (del francés *jouissance*) en la teoría lacaniana designa una forma de satisfacción que trasciende el placer convencional. Lacan lo entiende como un exceso pulsional que puede generar tanto placer como sufrimiento, al estar intrínsecamente vinculado a lo real y a aquello que escapa a la simbolización. A diferencia del placer, regulado por normas culturales y sociales, el goce se asocia a la satisfacción de deseos profundos y a menudo contradictorios, revelando dimensiones de la subjetividad que desafían las convenciones establecidas. Este concepto resulta importante para comprender la dinámica del deseo y la alienación en la subjetividad contemporánea.

de indagación más rico y complejo, que nos invita a explorar las formas en que los sujetos negocian su intimidad y su corporalidad en un mundo que, al mismo tiempo, los expone y los consume.

## **Mundo 7 - 1: De las lógicas empresariales y el reconocimiento**

Partiendo de lo que hemos discutido previamente sobre la configuración del sujeto *gamer* y la tensión entre autonomía y sujeción, este tema del reconocimiento empresarial introduce otra capa de análisis. Más allá de las habilidades y el esfuerzo individual del *gamer* que a su vez hace de *streamer*, su ascenso y consolidación en la industria depende en gran medida del visto bueno y el apoyo de las estructuras organizacionales que lo respaldan. Así como en un trabajo convencional, donde el desempeño del empleado puede quedar "estancado" si no recibe el reconocimiento y la promoción de sus superiores, en el mundo de los *e-Sports* y el *streaming* también parece operar una lógica similar al de las grandes empresas tecnológicas.

Todo depende de cómo te manejan en la empresa siempre, porque tu podrás ser el mejor esa es la idea que buscas. Pongámolo como en todos los trabajos, tú puedes ser el mejor en tu trabajo, pero si tu jefe no te lo reconoce, tu te vas a quedar estancado siempre, necesitas ese reconocimiento.

-ValeryDarks-

Podríamos argumentar que, más allá de las habilidades y el esfuerzo individual del *streamer*, su ascenso y consolidación en la industria depende en gran medida del visto bueno y el apoyo de las estructuras organizacionales que lo respaldan, los CEO's los promotores e inversionistas son los que aportan este no quedarse estancado. Así como en un trabajo convencional, donde el desempeño del empleado puede quedar "estancado" si no recibe el reconocimiento y la promoción de sus superiores, aumentos salariales, promoción de su puesto de trabajo. En el mundo de los *e-Sports* y el *streaming* también parece operar una lógica similar. Esto nos lleva a cuestionar la supuesta meritocracia que

a menudo se pregonan en estos espacios. Si bien el talento y la dedicación son factores importantes, el éxito final del *gamer* que hace *stream* de manera profesional también depende de su capacidad para alinearse con los intereses y expectativas de las empresas que lo acogen. Aquí entra en juego la habilidad del sujeto para "performar" adecuadamente, no sólo en términos de su destreza en el juego, sino también en cuanto a su manejo de la visibilidad, su capacidad de generar *engagement*<sup>19</sup> y su alineamiento con las agendas de la plataforma, de la empresa para la que se trabaja y a la marca a la cual se representa, haciendo así un escenario de múltiples amos a los cuales se les tiene que responder, pero al mismo tiempo al propio, ya que esto significaría no ser reconocido en el lugar de trabajo.

Este aspecto nos lleva a reflexionar sobre cómo estas lógicas empresariales terminan por condicionar y moldear aún más al sujeto. Ya no se trata sólo de explotar al máximo sus propias capacidades, sino también de subordinar su desarrollo y proyección a las demandas y los criterios de reconocimiento de las organizaciones que lo respaldan, pues estos como lo entienden Valery son los que propician el crecimiento y por lo tanto el reconocimiento del trabajo del *gamer*. Emerge así una suerte de "gobernanza corporativa" de la actividad del *streamer*, que se superpone a la supuesta libertad y autonomía que a menudo se asocia con este tipo de trabajo.

Podemos iniciar este análisis a partir de la noción de reconocimiento, la cual se encuentra profundamente arraigada en la filosofía hegeliana. Hegel plantea que la negatividad, el conflicto y la lucha por el prestigio son elementos constitutivos del ser y la acción histórica del sujeto. Esta lucha se traduce en lo que él denomina el "deseo de reconocimiento", una idea que, a diferencia de la teoría freudiana, ocupa un lugar central en el pensamiento hegeliano y lacaniano. Desde esta perspectiva, el sujeto se conforma no solo en relación con sus deseos, sino a través de un "deseo de deseo" que refleja la necesidad de ser reconocido por el Otro. Este reconocimiento no se limita a la validación de un objeto o logro particular, sino que se convierte en un medio para afirmar la propia subjetividad. En este sentido, la mirada del Otro se torna crucial, ya que es a través de ella que el sujeto encuentra la confirmación de su existencia y valor.

---

<sup>19</sup> El término *engagement* se define como el nivel de compromiso que los consumidores y usuarios desarrollan con una marca, trascendiendo la simple adquisición de sus productos o servicios. Este concepto abarca la interacción constante, la generación de confianza y la empatía hacia los valores, percepciones y mensajes que la marca comunica, estableciendo así una relación activa y bidireccional que fomenta una conexión emocional y sostenida con la misma.

Sin embargo, esta búsqueda de reconocimiento está marcada por una dinámica de mediación y alienación. El sujeto no se constituye de forma plena y autosuficiente; en lugar de ello, esta constitución está mediada por la falta y el vacío que lo impulsan a buscar su realización en el deseo del Otro. Este proceso no es lineal ni está exento de conflictos; por el contrario, está imbuido de una lucha constante por la afirmación, donde la preservación de la vida se torna fundamental. La aniquilación real del sujeto implica la pérdida del reconocimiento, y sin reconocimiento, la subjetividad misma se desvanecería.

La tensión entre conservación y negación se convierte, entonces, en un campo fértil para la producción de la subjetividad. Podríamos reinterpretar la negatividad hegeliana como un proceso que, al negar la existencia de lo otro, genera nuevas formas de ser y de entenderse a sí mismo. Esta dinámica se asemeja al ciclo de la naturaleza, donde la planta niega la semilla para dar lugar al árbol; así, el sujeto, en su lucha por el reconocimiento, atraviesa un proceso de transformación continua, donde cada negación da paso a una nueva posibilidad de existencia y subjetivación.

Aquellos sujetos que operan desde la positividad se caracterizan por su apego a lo inmediato y lo establecido, lo que les impide cuestionar su realidad y generar algo nuevo. Esta rigidez se traduce en una resistencia a la dinámica dialéctica del reconocimiento mutuo, tal como la describe Hegel. Al rechazar la negación y la mirada del Otro, estos sujetos se encuentran atrapados en una identidad abstracta y paralizante, donde la posibilidad de cambio se ve severamente limitada. Sin embargo, es crucial entender que, según Hegel, la verdadera producción y progreso solo emergen a través de la negatividad. Esta negatividad, lejos de ser una simple ausencia, actúa como un motor que introduce la falta y el vacío, los cuales impulsan al sujeto a buscar su realización en el reconocimiento. Desde esta óptica, la insistencia en permanecer en la positividad resulta estéril e improductiva. Al no abrirse al proceso dialéctico, se niega el movimiento necesario para cualquier transformación significativa, tanto a nivel individual como social.

Así, podemos afirmar que la productividad auténtica radica en la disposición a enfrentar la negación y el desgarramiento que esta conlleva. En lugar de ver la negatividad como un obstáculo, debemos concebirla como una fuerza propulsora que fomenta el "trabajo del reconocimiento".

Al trasladar la dinámica del "deseo de reconocimiento" al ámbito de los *e-Sports* y el *streaming*, podemos explorar cómo se configura la subjetividad del "*gamer* profesional". Su ascenso en la industria implica una lucha simbólica por ser reconocido como un sujeto válido y valioso, tanto por sus pares y la comunidad como por las estructuras empresariales que los respaldan. Aquí emergen varias interrogantes cruciales: ¿cómo se negocia ese deseo de reconocimiento en un contexto dominado por lógicas corporativas y mecanismos de explotación? ¿De qué manera se manifiesta la "negatividad" hegeliana en las trayectorias y prácticas de estos jugadores? ¿Qué tipo de sujeción y alienación surgen en su búsqueda por la confirmación de su propia subjetividad?

Es evidente que esta búsqueda de reconocimiento está atravesada por las lógicas mercantiles y de explotación inherentes a la industria. El *gamer* se encuentra atrapado en un sistema que intenta rentabilizar su deseo, lo que genera un proceso de alienación. Para entender esta dinámica, podemos recurrir a la dialéctica del amo y el esclavo de Hegel, que gira en torno a la noción de negatividad. En esta dialéctica, la lucha por el reconocimiento mutuo entre el amo y el esclavo revela las tensiones y contradicciones fundamentales de las relaciones humanas. La clave de esta relación radica en cómo la conciencia se conoce a sí misma. La historia, según Hegel, se constituye a partir del enfrentamiento de deseos, donde el reconocimiento del otro es fundamental para alcanzar la autoconciencia. Sin embargo, esta búsqueda de autoconocimiento es compleja; la conciencia busca saber de sí misma de manera inmediata, considerando que este saber es el más puro y verdadero, pero a su vez es el más limitado, ya que no proporciona un entendimiento profundo de su propia esencia.

El móvil de la conciencia es el deseo, un deseo que, por su propia naturaleza, nunca se colma. Este deseo de cosas, como la búsqueda de reconocimiento, nos deja insatisfechos, perpetuando un ciclo de anhelo y frustración. Sin embargo, para que la conciencia tenga certeza de sí misma, debe haber una negación, un movimiento de rechazo hacia el Otro que permite pasar de la mera percepción al reconocimiento. Así, la negatividad hegeliana se manifiesta en las tensiones, conflictos y resistencias que los sujetos despliegan frente a los dispositivos de captura corporativa en la industria de los *e-Sports*.

En el marco de la dialéctica del amo y el esclavo, podemos ver cómo el amo está dispuesto a arriesgar su vida para dominar al otro, mientras que el esclavo, al preferir conservar su vida, se somete a esta dominación. Según Hegel, la conciencia humana se define a través del deseo, y la historia comienza con el enfrentamiento entre dos conciencias que buscan el deseo del otro. En esta lucha, cada sujeto desea ser reconocido por el otro como superior, convirtiendo al otro en un objeto externo de deseo. Así, el deseo no es solo posesivo, sino que también implica la búsqueda de reconocimiento; el deseo del amo es que el esclavo se someta, y el esclavo, por su parte, reconoce al amo en un acto de interdependencia.

En este sentido, el amo se afirma a sí mismo y somete al esclavo, mediando su relación a través del trabajo. El trabajo del esclavo, que no le pertenece, se convierte en un objeto de propiedad del amo. Esta relación de dependencia se configura en una dinámica en la que el amo se posiciona como el ser para sí, el que se afirma en su libertad, mientras que el esclavo encarna el ser para el otro. Aquí, el esclavo no solo es un medio de producción, sino que su trabajo, aunque es alienado, es fundamental para la afirmación del amo.

Si lo llevamos a análisis y lo discutimos puede enriquecer la discusión sobre el discurso de Valery Darks ya que resuena con la lucha por el reconocimiento que se despliega en el ámbito corporativo de los *e-Sports*. Los jugadores, a pesar de ser altamente competentes, dependen de la validación de sus jefes y de las estructuras empresariales que regulan su valor y visibilidad. Aquí se vuelve evidente la importancia de la mediación del reconocimiento; la falta de este puede resultar en una alienación similar a la del esclavo, donde su trabajo y esfuerzo no son suficientemente valorados, dejándolos atrapados en una dinámica que niega su deseo de autoafirmación. La necesidad de reconocimiento no solo refleja una búsqueda de la individualidad, sino que también revela la estructura de poder y control que se reproduce en el ámbito laboral, donde las dinámicas de dominación y sumisión se reflejan en las relaciones laborales contemporáneas. Así, surge la pregunta: ¿cómo se pueden desarrollar prácticas contrahegemónicas que desafíen esta lógica y permitan una reconfiguración de la subjetividad en la búsqueda de reconocimiento en un contexto que promueve la alienación?

Desarrollar prácticas contrahegemónicas que desafíen la lógica de reconocimiento en contextos de alienación requiere un análisis profundo de las relaciones de poder y subjetividad, especialmente a la luz de las ideas de Hegel y la experiencia contemporánea

en el ámbito de los *e-Sports*. El discurso de Valery Darks, donde señala que "todo depende de cómo te manejan en la empresa siempre", subraya la importancia de la mediación del reconocimiento en la vida laboral. Esta mediación no solo se encuentra en la validación que proviene de jefes o estructuras empresariales, sino que también está vinculada a la forma en que los sujetos construyen su relación con los otros y con el contexto en el que operan. Desde una perspectiva hegeliana, el reconocimiento se convierte en un proceso dialéctico en el que cada sujeto se enfrenta a la alteridad del otro. Sin embargo, en lugar de ver al otro como un competidor en la lucha por el reconocimiento, es posible entender esta alteridad como una oportunidad para construir relaciones que valoren la singularidad de cada sujeto. Así, el "deseo de reconocimiento" se transforma en un "deseo de coexistencia", donde la afirmación del otro enriquece la propia subjetividad. La dinámica del amo y el esclavo, discutida previamente, puede ser reformulada en este contexto: si bien el amo busca dominar y el esclavo se somete, la práctica contrahegemónica implica una ruptura con esta estructura de poder. En lugar de aceptar pasivamente la posición de subordinación, el sujeto puede reconocer su propio valor y el del otro, creando una red de relaciones interdependientes donde el reconocimiento se produce de manera horizontal.

Ser reconocido es importante porque, puedes vivir de ello, si no eres reconocido por la empresa o por la gente que te ve, no es mucho lo que se nos da, entonces poder vivir de ello ya es triunfar. Si tú puedes pagar el alquiler en internet, del agua, comida, etcétera haciendo *streams*, ya eres reconocido, ya triunfaste o estás triunfando

-Vin511-

Se revela la compleja interrelación entre el reconocimiento y la viabilidad económica del *streamer* en la contemporaneidad, donde ser "reconocido" no solo implica una validación simbólica, sino que se traduce directamente en la capacidad de cubrir necesidades básicas. El discurso que se emite en torno al reconocimiento en el *streaming* revela una interrelación crucial entre el reconocimiento y la viabilidad económica del sujeto que se desempeña como *streamer*. Ser "reconocido" ya no implica únicamente una validación simbólica de la propia subjetividad, sino que se traduce en la posibilidad concreta de cubrir necesidades básicas a través de esta actividad. Aquí, el deseo de reconocimiento se enlaza con la subsistencia y la viabilidad del sujeto, ya que el reconocimiento no solo permite al *streamer* afirmarse en su rol, sino que se convierte en un imperativo que determina su capacidad de vivir y prosperar en un entorno laboral altamente competitivo y precario ya que la supervivencia económica del *gamer* depende exclusivamente de su visibilidad y *engagement*, forzándolo

a una autoexplotación constante para mantener ingresos volátiles que apenas cubren necesidades básicas. El "reconocimiento" no es un logro, sino un requisito perverso donde plataformas y audiencias deciden su sustento diario.

En este sentido, se puede identificar una dinámica de "doble negación" en la que el reconocimiento se manifiesta como una necesidad urgente. Por un lado, el "amo" contemporáneo, que busca constantemente ser reconocido y validado, no se encuentra en una posición de ociosidad. Al contrario, su actividad está impulsada por la necesidad de consumir y mediar en un entorno digital. Sin embargo, este deseo de reconocimiento también genera una dependencia hacia el trabajo del "esclavo" (*el streamer*) quien, al transformar la materia y crear contenido, se convierte en el verdadero agente de cambio. El esclavo, al producir valor, construye no solo su propia subjetividad, sino que también contribuye a la cultura del medio en el que opera.

Además, al analizar la relación entre el amo y el esclavo, es importante destacar que el amo moderno se encuentra constantemente en la búsqueda de validación a través de métricas como visualizaciones y seguidores. Esta búsqueda de reconocimiento lo lleva a una actividad constante, pero su valor está directamente ligado a la capacidad del esclavo para generar contenido atractivo. Así, la dinámica de poder se transforma, y el esclavo, al proveer valor y crear una comunidad, se reafirma como un sujeto activo, capaz de influir en su entorno. Por lo tanto, en lugar de una relación de dominación unilateral, se establece un ciclo de dependencia mutua que redefine las nociones de poder y subjetividad. La lucha por el reconocimiento, que en principio podría parecer una respuesta a la alienación, se convierte en un motor de producción y creatividad. La capacidad del *streamer* para ser reconocido y validar su actividad no solo afecta su propia existencia, sino que también genera nuevas formas de interacción e identidad en el ámbito digital.

Pensemos desde la perspectiva hegeliana, el discurso sobre la "lucha a muerte por el prestigio" adquiere una dimensión más apremiante, donde la búsqueda de reconocimiento no se limita a una confrontación simbólica, sino que se convierte en una cuestión de supervivencia material. Vin511 menciona que "si tú puedes pagar el alquiler, el internet, la comida, etc. haciendo *streams*, ya eres reconocido, ya triunfaste" resalta cómo el reconocimiento se mide en términos concretos y tangibles. Aquí, el sujeto no solo anhela ser visto y validado por el Otro, sino que su éxito se concreta en su capacidad para

sostenerse económicamente a través de su actividad de *streaming*. Esta situación transforma el reconocimiento en un imperativo vital, donde la afirmación de la propia subjetividad está intrínsecamente ligada a la viabilidad económica y social del sujeto.

Sin embargo, al comparar esta visión con la de Lacan, se hace evidente una diferencia fundamental. Mientras que Hegel concibe el deseo como un medio hacia la autosuficiencia, Lacan introduce un giro teórico crucial al considerar el deseo como una falta estructural e irreducible. Para Lacan, el sujeto está esencialmente escindido y es esa falta la que lo impulsa a buscar un reencuentro fallido consigo mismo a través del deseo del Otro. En este sentido, el reconocimiento se vuelve siempre inasible y fallido, ya que la satisfacción plena nunca se alcanza. Así, en los *e-Sports*, la resistencia se dirige precisamente hacia la inmanencia imposible del reconocimiento. El *gamer*, como sujeto deseante, se ve condenado a una búsqueda infinita, donde cada logro, premio o reconocimiento obtenido representa únicamente un parche precario que intenta cubrir esa falta constitutiva.

Este contraste entre Hegel y Lacan no solo destaca diferentes formas de entender la subjetividad, sino que también sugiere la complejidad de las dinámicas en el mundo del *streaming*. Por un lado, la lucha por el reconocimiento se presenta como un mecanismo de afirmación personal y material; por otro, esa misma lucha se revela como un proceso interminable y a menudo insatisfactorio. Así, el *streamer* queda atrapado en un ciclo donde la búsqueda de validación se convierte en un motor que impulsa tanto su producción creativa como su alienación, planteando preguntas cruciales sobre la naturaleza del deseo en un entorno cada vez más competitivo y despersonalizado.

Al reflexionar sobre cómo las lógicas corporativas y de mercado se entrecruzan con la dinámica del deseo de reconocimiento, creando nuevas formas de sujeción y condicionamiento de la subjetividad del *streamer*. El sujeto se ve compelido a alinearse con las demandas y expectativas de las plataformas y del público, buscando ese ansiado reconocimiento que le permita "vivir de ello". La declaración de Vin sobre la importancia de poder cubrir necesidades básicas a través de la actividad de *streaming* resalta cómo el reconocimiento se convierte en un imperativo material, donde el éxito se mide en términos concretos y tangibles.

Al considerar la perspectiva lacaniana, se introduce una dimensión crucial al enfatizar el papel mediador del lenguaje y del campo de lo simbólico en el proceso de reconocimiento. Mientras que en Hegel la lucha por el prestigio actuaba como motor de constitución subjetiva, Lacan plantea que es a través de la palabra y el lenguaje que se logra ese reconocimiento deseado. Este giro implica que el deseo ya no se dirige simplemente a un objeto externo, sino que se orienta hacia el deseo del Otro, materializándose a través de la interpelación y el reconocimiento simbólico. La idea de que el emisor recibe su propio mensaje invertido del receptor revela una dinámica de mutua determinación, donde el sujeto se configura en relación con la mirada y la palabra del Otro.

Este vínculo entre el deseo de deseo y el lenguaje resulta fundamental. Si el *streamer* no logra esa validación y respaldo tanto de la plataforma como de la audiencia, sus posibilidades de "vivir de ello" se ven seriamente comprometidas. En este sentido, el triunfo se mide en la capacidad de cubrir necesidades básicas, convirtiendo el reconocimiento en un elemento esencial para la subsistencia del sujeto en el entorno digital. Desde la óptica lacaniana, el deseo de deseo se encarna y concreta a través de la palabra que media la relación del streamer con ese Otro, destacando la importancia del reconocimiento simbólico en la producción de la subjetividad en un mundo donde la validación externa se convierte en una cuestión de vida o muerte.

El discurso de Vin511 revela una crítica profunda a la falta de reconocimiento y legitimación social que enfrentan los *gamers* que se dedican profesionalmente a los videojuegos. Se observa cómo la percepción generalizada sostiene que "jamás te reconocen" y que si te dedicas a solo jugar videojuegos, no vas a ganar nada ni experiencia. Este señalamiento refleja un prejuicio que deslegitima esta forma de trabajo, evidenciando la lucha constante que los *gamers* profesionales sostienen para que su actividad sea valorada. En este sentido, están inmersos en una batalla por lograr el reconocimiento no solo a nivel material (en términos de una remuneración adecuada) sino también en el plano simbólico, donde el *status* y el prestigio social juegan un papel crucial.

Podemos destacar en su discurso que, aunque hay áreas "ya oficiales reconocidas" como el arte o el deporte, donde existen figuras célebres que han conseguido el reconocimiento, en el campo de los videojuegos persiste una estigmatización que limita la legitimidad de esta actividad. Pensándolo desde otra perspectiva, el deseo de reconocimiento se ve

frustrado por una falla en lo imaginario, donde ese status y la legitimidad no se distribuyen equitativamente en el ámbito del *gaming*. Esta falla se manifiesta en la expectativa social que se tiene sobre lo que significa dedicarse a los videojuegos, contribuyendo así a una estigmatización que socava su valor. El deseo de reconocimiento en ese sentido se ve frustrado por un ideal que no se alinea con la realidad del trabajo en el ámbito del *gaming*.

Así, los *gamers* se encuentran en una búsqueda constante de validación, donde el reconocimiento obtenido a menudo se siente insuficiente. Este desafío pone de relieve la necesidad de un cambio en la percepción hacia la dedicación al *gaming*, que reconozca su valía y la legitimidad de los *gamers* profesionales como sujetos que contribuyen a la cultura contemporánea. La lucha por el reconocimiento, por lo tanto, se convierte en una lucha no solo por la remuneración adecuada, sino también por un lugar legítimo en la estructura social, que permita reconfigurar la relación con el deseo y el reconocimiento en este ámbito.

Yo creo que el reconocimiento que uno busca tiene que ver con la competitividad, no es solamente que se quede contra el equipo contrario, o sea, he de reconocer que también cuando estamos compitiendo es también entre nosotros como equipo, es ver quién tuvo más asistencias, es ver quién tuvo más *kills* y quién roto mejor en la línea, quién hizo más daño, quien tanqueó más, quién puso más *wards*. Entonces la competencia no se queda solamente contra el otro equipo, también en el mismo equipo para ver quién fue más útil, mientras mejor juegues más te alaban y te reconocen.

-KaiohYami-

Al reflexionar sobre el discurso de KaiohYami, se hace evidente que el reconocimiento que busca en el ámbito de los *e-Sports* está profundamente entrelazado con la lógica de la competitividad. Este reconocimiento no se limita a vencer al equipo rival; también implica una lucha interna entre los miembros de su propio equipo, donde cada uno se esfuerza por destacar a través de estadísticas y contribuciones individuales, como asistencias, *kills* o estrategias de juego. Aquí, la competencia se manifiesta como un espacio donde la validación del otro se convierte en un mecanismo de autoafirmación, lo que resuena con la noción hegeliana de la "lucha a muerte por el prestigio".

La introducción de la competencia dentro de esta narrativa complica el deseo de reconocimiento al agregar un nivel de conflicto que puede ser destructivo. La búsqueda de reconocimiento se transforma en una dinámica donde cada jugador busca sobresalir, no

solo en relación con sus oponentes externos, sino también frente a sus compañeros. Esta lucha interna no solo genera tensiones, sino que también se asemeja a un deseo casi voraz de aniquilar al otro, de eliminar a aquellos que podrían ser percibidos como competidores. Así, se activa una negatividad hegeliana que pone de relieve cómo la conformación del sujeto está mediada por la necesidad de superar y desestabilizar al otro en este entorno altamente competitivo.

El deseo de reconocimiento, por tanto, ya no se restringe a la simple validación simbólica que podría lograrse a través de la palabra o del lenguaje. Se convierte entonces en un proceso que requiere la destrucción del otro, eliminando la competencia para así afirmar la propia subjetividad. Este ciclo de competencia y reconocimiento se convierte en un campo de batalla donde no solo se busca ser el mejor en términos de habilidad, sino también en la capacidad de sobresalir en un entorno que constantemente está midiendo el valor de cada sujeto. Por tanto, el reconocimiento en el ámbito de los *e-Sports* se convierte en una lucha continua que refleja tanto la fragilidad de la subjetividad como las complejas dinámicas de poder que la configuran.

Cuestionemos los alcances y las implicaciones de la dinámica competitiva en los *e-Sports*. La búsqueda de reconocimiento puede transformarse en una forma de abuso y explotación del otro, al configurarse una subjetividad que se funda en la aniquilación del rival. Esta tensión entre el deseo de reconocimiento y la lógica competitiva plantea serias problemáticas: estamos ante la emergencia de sujetos que parecen atrapados en una espiral de legitimación mutua, donde la única vía de afirmación pasa por la destrucción del otro. Es aquí donde surge una contradicción ética fundamental. La autoafirmación subjetiva que se basa en la aniquilación del rival plantea interrogantes sobre los límites de la competencia. La subjetividad que emerge es, en efecto, eminentemente narcisista y depredadora, validándose únicamente a través de la eliminación de las alteridades competidoras. Esta lógica de legitimación mutua, centrada en la aniquilación del rival, implica que ningún sujeto puede reconocerse a sí mismo de manera plena y satisfactoria. En lugar de una validación auténtica, cada triunfo se convierte en una necesidad de nueva destrucción para reafirmar su valía, creando así un círculo vicioso interminable.

A nivel ético, esta espiral competitiva exige una reflexión sobre los mecanismos que pueden empujarse antes de que devengan abusivos y exploten destrutivamente al otro. La

pregunta radica en cómo se pueden redimensionar estas dinámicas en los *e-Sports* y el *streaming*, trascendiendo la mera dicotomía amigo/enemigo. Una posible vía sería fomentar una mayor cooperación, generando espacios de creación colaborativa y explorando modalidades donde la búsqueda de excelencia individual no dependa necesariamente de la derrota del adversario. Este replanteamiento podría abrir nuevas perspectivas que integren el deseo de reconocimiento sin caer en la lógica de la competencia destructiva, promoviendo así una subjetividad más equilibrada y ética en el ámbito de los *e-Sports*.

Sería obsceno reducir la subjetividad del *gamer* únicamente a los réditos obtenidos, a los éxitos y ganancias materiales. Esta visión simplista niega la dimensión deseante y la falta constitutiva que, desde Lacan, impulsa al sujeto más allá de la mera utilidad. La búsqueda del beneficio puede interpretarse como una resistencia al amo, donde el *gamer* desafía y sobrepasa los límites impuestos por la lógica explotadora de las empresas. Esta noción se complementa con la narrativa de KaiohYami, quien señala que la competitividad no solo se presenta contra el equipo contrario, sino también dentro del propio equipo. La búsqueda de reconocimiento entre compañeros puede verse como una forma de afirmación subjetiva, en la que la capacidad de superar a los demás se convierte en un medio para validar su propia existencia en el campo.

Sin embargo, al centrarnos en la falla y la caída de aquellos que no logran el reconocimiento, se hace evidente que las lógicas de segregación e individuación operan de manera contundente. Para los *gamers* que quedan excluidos o son desplazados, la negatividad y el deseo de reconocimiento pueden adquirir un cariz más violento y destructivo, al no encontrar cauces simbólicos adecuados para su canalización. Esto plantea la pregunta sobre la subjetividad de quienes fracasan en este entorno altamente competitivo y cómo su experiencia se ve marcada por el rechazo y el desecho. La relevancia del modelo hegeliano del reconocimiento, aunque ilustrativa, no debe hacer que perdamos de vista la dimensión fantasmática que Lacan aporta a esta dinámica. La búsqueda de reconocimiento no se limita al Otro concreto, sino que está vinculada a un Otro primordial e inconsistente que estructura el campo del deseo. Este aspecto se refleja en la creciente incorporación de figuras como los psicólogos o *coaches* mentales en el ámbito de los *e-Sports*, quienes actúan como agentes para gestionar la subjetividad de los jugadores. Sin embargo, su función se convierte en un dispositivo de captura y normalización del deseo, ocultando cualquier resquicio de negatividad disruptiva.

La figura de un psicólogo en los equipos de *e-Sports*, en ese sentido, se convierten en un semblante del Otro, disfrazando las exigencias del mercado con un discurso de completud y éxito. Se espera que este profesional construya una imagen armónica y autocomplaciente del jugador, velando las fallas constitutivas del sujeto. Esto implica que se dictan las pautas sobre cómo "ser un profesional exitoso", qué deseos perseguir y cuáles reprimir o sublimar bajo lógicas productivistas. La explotación, entonces, no opera por medios coercitivos directos, sino que se infiltra en los semblantes del Otro proporcionados por estas figuras "psi", creando una positividad ilusoria que refuerza las dinámicas alienantes de las que supuestamente deberían proteger a los jugadores.

En esta operación, lo que se forcluye radicalmente es la dimensión de la falta y del deseo incurable del sujeto. La positividad mercantil se erige como un Amo que exige nuevas entregas de goce, mientras se oculta y se silencia la negatividad constitutiva. La exigencia de éxito y reconocimiento en el ámbito de los *e-Sports*, potenciada por la narrativa de la competencia, genera un ciclo interminable que desplaza el deseo genuino del jugador, llevándolo a buscar validaciones externas en lugar de conectarse con su propia experiencia subjetiva. Este análisis nos invita a reflexionar sobre la necesidad de redimensionar las relaciones en el ámbito de los *e-Sports*, buscando formas de reconocimiento que no dependan de la aniquilación del otro, y a repensar la construcción de subjetividades que permitan una conexión más auténtica con el deseo.

## **Mundo 7 - 2: Competir = Ganar, ganar, ganar, aun perdiendo hay que ganar**

La competencia en los e-Sports, especialmente en *League of Legends*, no solo redefine la experiencia del juego, sino que se convierte en un reflejo de las dinámicas capitalistas de acumulación y explotación. Bajo el neoliberalismo, la competencia ha dejado de ser un mecanismo de superación para convertirse en un medio para la reproducción del capital e individualismo, donde los jugadores compiten no solo por la victoria dentro del juego, sino también por patrocinio, visibilidad y fama. Esta lógica se extiende más allá de lo digital, permeando las relaciones sociales y laborales, y funcionando como una herramienta de la burguesía para consolidar el poder, enmascarada bajo el mito del "bien común". La competencia en los e-Sports se transforma en un ciclo continuo de adaptación a las leyes del mercado, donde el éxito o el fracaso no se miden solo en términos del juego, sino en su capacidad para generar valor. Incluso en la derrota, la lógica capitalista sigue operando, creando un espacio donde el capital se acumula sin descanso. Este fenómeno evidencia cómo el capitalismo neoliberal ha colonizado esferas de ocio como los videojuegos, convirtiéndolas en una extensión de sus mecanismos de control, donde la victoria no solo implica habilidad, sino la perpetuación de un sistema que no da tregua.

*LoL (League of Legends)cito (League of Legends)* deja de ser juego cuando el enfoque que tú le estás dando es el de chamba o el de espectáculo por decir, nosotros empezamos jugando y nos divertíamos, pero cuando lo empezamos a llevar a un nivel competitivo las cosas cambian. Entre nosotros nos estamos madreando, entonces ahí te das cuenta que ya dejó de ser un juego, ahí ya lo volvimos un trabajo, porque lo volvimos una competencia. No solo contra el otro equipo, sino contra nosotros mismos.

-Scarlett-

Scarlett revela una transformación en la naturaleza del juego, un proceso que, al ser llevado al ámbito competitivo profesional, lo desvincula de su esencia lúdica y lo convierte en un trabajo. Este cambio está marcado por la competencia, que, lejos de ser un simple mecanismo para medir habilidades, se convierte en el principal motor de la actividad. Al introducirse la competencia, el juego se reconfigura como un espacio en el que el rendimiento no solo se evalúa frente a otros, sino, como menciona Scarlett, también contra uno mismo. Esto nos lleva a cuestionar cómo en el neoliberalismo, la competencia se convierte en la lógica subyacente que permea todas las esferas de la vida. En la sociedad neoliberal, la competencia es vista como el principal medio para la superación personal y colectiva, pero ¿realmente promueve el bienestar? O, por el contrario, ¿es solo un mecanismo que asegura la acumulación de capital y la perpetuación de la desigualdad? El neoliberalismo ha elevado la competencia a un principio rector, no solo en los mercados, sino también en las relaciones sociales. En este sentido, la competitividad obliga al sujeto a posicionarse constantemente frente a los demás y frente a sí mismos, en un ciclo sin fin de autoevaluación y perfeccionamiento. En el caso *gamer*, la competencia deja de ser una mera actividad de esparcimiento y se convierte en la fuerza que regula sus vidas, transformando incluso su percepción de lo que es un juego. La competencia, como fuerza externa y coercitiva, reestructura la forma en que se organiza el sujeto, separándolo y sometiéndolo al ritmo de la acumulación de capital. Este fenómeno plantea preguntas ¿es posible disfrutar de un videojuego sin que la competencia lo convierta en una extensión de la lógica capitalista? ¿Cómo podemos redefinir las relaciones sociales y laborales en un mundo donde la competencia y la acumulación parecen ser los principios fundamentales? ¿Es posible escapar de esta lógica y encontrar alternativas que permitan una forma más libre y creativa de relacionarnos con los juegos y el trabajo? La transición del juego a trabajo, a través de la competencia, no es solo una reflexión sobre los *gamers*, sino una invitación a repensar nuestras propias relaciones con el trabajo, el ocio y las formas de socialización en el contexto neoliberal.

La competencia en los *e-Sports* revela una dinámica perversa del capitalismo tardío, donde la lógica del conflicto permea todos los niveles de interacción. La frase "no solo contra el otro equipo, sino contra nosotros mismos" ilustra cómo la competencia se ha internalizado, generando una autoexplotación constante. Esta presión no se limita al equipo como unidad, sino que se extiende a cada sujeto, creando un ciclo interminable de superación personal

al servicio del capital. La transformación de *League of Legends* en un espectáculo profesional nos invita a reconsiderar estos eventos a la luz de la "sociedad del espectáculo" de Guy Debord. Sin embargo, a diferencia del coliseo romano, donde la violencia era física y las consecuencias mortales, los e-Sports presentan una abstracción del conflicto. Aquí, la violencia se vuelve simbólica y la muerte, paradójicamente, se convierte en un recurso renovable.

Esta fantasía de conflicto sin consecuencias reales refleja una lógica capitalista refinada. En los videojuegos competitivos, la vida no se pierde definitivamente; se ganan más vidas, se acumulan muertes como estadísticas positivas. Es un "mercado de vidas" donde la muerte se mercantiliza y se convierte en un espectáculo consumible. La oposición constante y la necesidad de un otro contra el cual luchar no son más que manifestaciones de la lógica antagonista del capitalismo. Este sistema necesita perpetuar divisiones y conflictos para mantenerse. Los e-Sports, en este sentido, se convierten en un campo de entrenamiento para la mentalidad capitalista, normalizando la idea de una competencia y un conflicto permanentes. Debord criticaba la creciente mercantilización de todas las esferas de la vida. Los e-Sports ejemplifican esta dinámica al transformar el juego en un producto comercial masivo. Los jugadores, convertidos en estrellas mediáticas, son mercancías fetichizadas, símbolos de un éxito que el sistema promete pero rara vez cumple.

Esta hiperrealidad competitiva no solo entretiene, sino que adoctrina. Normaliza la autoexplotación, la competencia incansable y la mercantilización de todos los aspectos de la vida, incluso de la muerte virtual. Es un reflejo distorsionado pero revelador de las dinámicas más amplias del capitalismo contemporáneo. Al final, los e-Sports no son simplemente un pasatiempo inocente o un deporte moderno, sino un microcosmos que encapsula y amplifica las lógicas más problemáticas del sistema capitalista. Nos presentan un espectáculo donde la violencia se abstrae, la muerte se banaliza y la competencia se eleva a virtud suprema, todo en servicio de la acumulación de capital y la perpetuación de un sistema basado en el conflicto y la división.

El desarrollo de la competencia en los e-Sports, específicamente en juegos como *League of Legends*, no se limita a los datos cuantitativos de las estadísticas o al número de eliminaciones en una partida. Este fenómeno tiene una dimensión cualitativa que se manifiesta a través de constantes innovaciones en productos y procesos: campeones

antiguos son reemplazados por otros más modernos, con habilidades optimizadas, mientras se introducen nuevos roles y estrategias. Esta evolución no ocurre simplemente por el deseo de los jugadores de mejorar, sino que responde a una lógica de supervivencia dentro del mercado competitivo de los e-Sports, donde la búsqueda de mayor eficiencia y ventaja competitiva se convierte en una condición indispensable.

Este proceso de transformación constante está marcado por una dinámica que excede el deseo individual de victoria y se enraíza en las exigencias estructurales del capital. La lógica capitalista interviene directamente en el proceso de juego, reestructurándolo para satisfacer sus necesidades, buscando maximizar el rendimiento y la explotación de las capacidades humanas en el entorno digital. Aquí se evidencia una forma de subsunción del proceso de juego bajo las dinámicas capitalistas. En una primera instancia, podemos hablar de una *subsunción formal*, en la que el capital toma procesos de juego que ya existían, imponiendo su lógica y apropiándose del valor que producen los jugadores, sin transformar completamente la naturaleza del juego. Es decir, el valor creado por el jugador —en términos de tiempo de juego, habilidad y experiencia— ya existía antes de que los e-Sports se capitalizaran de forma sistemática. En este sentido, los jugadores aportan un excedente que no se origina exclusivamente del deseo de jugar, sino que es capturado y explotado por las estructuras empresariales que gestionan las ligas y los equipos.

Sin embargo, al analizar más profundamente el concepto de excedente, vemos que este no es simplemente el producto de la habilidad o el tiempo invertido. El excedente, se manifiesta como un resultado de la intensificación de las condiciones de juego, donde las mecánicas del capitalismo no solo absorben el trabajo del jugador, sino que lo reorganizan y lo amplifican. Las mejoras continuas de los campeones, las actualizaciones de las mecánicas del juego y la optimización de las estrategias colectivas no son solo una cuestión de adaptación técnica, sino una reconfiguración de la estructura misma del juego en función de las demandas del capital. En este marco, el capital no solo se apropia del valor que los jugadores ya generaban (como en la subsunción formal), sino que transforma activamente el proceso de juego para extraer más valor del tiempo y la habilidad del jugador.

Esto corresponde a una subsunción real, en la que el proceso de juego se reestructura a fondo para maximizar la creación de excedente, ajustándose a las lógicas productivistas y comerciales que gobiernan la industria de los e-Sports. El excedente que aquí se genera

no solo es trabajo excedente en su forma tradicional, sino un plusvalor intensificado que se extrae de las condiciones del juego mismo, que constantemente exige más del jugador: más precisión, más horas de práctica, más innovación estratégica. Esta transformación no solo afecta a los jugadores de alto nivel, sino que repercute en toda la estructura de los e-Sports, donde las dinámicas competitivas y el deseo de reconocimiento quedan subordinados a la lógica del capital, creando un ciclo de innovación continua y reestructuración, en el que la eficiencia y la competitividad se convierten en imperativos absolutos.

La subsunción real ocurre cuando el capital no solo impone su lógica sobre el proceso de juego, sino que transforma profundamente el entrenamiento y la competencia, ajustando todo a los principios capitalistas. Esta transformación se ve claramente en la extrema profesionalización de los equipos de e-Sports, en la creación de regímenes de entrenamiento intensivos que buscan optimizar el rendimiento individual y colectivo, en la incorporación de análisis avanzados de datos, y en la presión constante para innovar y adaptarse a las cambiantes mecánicas del juego y las estrategias del meta. En este proceso, los jugadores ya no solo juegan por placer o incluso por la victoria, sino que su actividad lúdica se integra completamente dentro de una lógica económica que exige rendimiento continuo y maximización del valor generado. El capital, así, reorganiza tanto el proceso de juego. Podemos observar cómo las mecánicas del capital penetran profundamente en el mundo de los e-Sports, transformando lo que era un pasatiempo en una industria competitiva y completamente capitalizada. Los jugadores son sometidos a las mismas presiones que experimentan los trabajadores en otros sectores del capitalismo avanzado. Los regímenes de entrenamiento en las *gaming houses*, los análisis de datos que buscan optimizar la eficiencia en el juego, y la constante demanda por adaptación a las nuevas actualizaciones y estrategias revelan una transformación en la manera en que los jugadores no solo compiten, sino también cómo viven su actividad.

Marx ya observaba también que la subsunción formal tiende, con el tiempo, a convertirse en subsunción real. Es decir, lo que comienza como una simple imposición de la lógica capitalista sobre un proceso preexistente, eventualmente transforma por completo la naturaleza de dicho proceso, integrándolo bajo el mando directo del capital. En el caso de los e-Sports, esto se manifiesta cuando el juego no solo se capitaliza externamente, sino que se remodela desde adentro: las dinámicas de juego, las tareas de los jugadores y las

expectativas que recaen sobre ellos cambian de acuerdo con las exigencias del capital. Ya no se trata solo de producir más victorias o de entrenar más horas; el jugador se convierte en una pieza dentro de un engranaje que busca optimizar todas las facetas de su rendimiento, hasta el punto de reorganizar su vida en torno a las exigencias de la competición.

Aquí es donde entra en juego la idea del excedente. El capital no se contenta con simplemente extraer valor del tiempo y la habilidad de los jugadores. Su lógica requiere más: una transformación profunda de las condiciones en las que estos jugadores desarrollan su labor. El tiempo de ocio se convierte en tiempo productivo, el juego en trabajo, y la experiencia lúdica y ociosa en una fuente de plusvalor. Lo que se busca no es simplemente una victoria, sino una victoria maximizada en términos de valor económico. Los jugadores, en este sentido, son convertidos en generadores de excedente, ya no solo por las horas que dedican al juego, sino por la forma en que el capital reestructura sus actividades para hacerlas más eficientes y productivas.

Este excedente, en los *e-Sports*, va más allá de las habilidades individuales o el tiempo dedicado al juego. Se trata de un valor producido por la optimización continua de cada aspecto de la experiencia competitiva. La acumulación de capital en los *e-Sports* no depende solo de la cantidad de partidas ganadas o de las transmisiones en *streaming*, sino de una reorganización del propio proceso de juego y de la subjetividad del jugador, en función de las exigencias del mercado. Como en otros sectores capitalistas, el capital se expande reorganizando no solo el trabajo, sino también la vida y la muerte de los jugadores. Estos, sometidos a regímenes cada vez más intensivos, se ven atrapados en una dinámica donde el trabajo, la competición y el deseo de reconocimiento son moldeados por la lógica del capital. En esta transformación, los jugadores no solo se convierten en piezas dentro de un sistema, sino que su subjetividad es continuamente reconfigurada para ajustarse a las demandas del capital. El proceso no solo implica la maximización del rendimiento dentro del juego, sino que extiende sus tentáculos a la organización de la vida misma, donde la optimización se convierte en una exigencia constante, y el valor excedente se extrae no solo del tiempo de juego, sino de la reorganización completa del ser de un jugador.

La lógica del conflicto en los videojuegos competitivos representa una sofisticada captura capitalista de la pulsión de muerte. A diferencia de los espectáculos sangrientos de la

antigüedad, estos juegos convierten la violencia en un circuito de goce mercantilizado, la muerte virtual se vuelve un simulacro que satisface la pulsión sin riesgo físico, pero que alimenta métricas de *engagement* y plusvalía. Esta dinámica no es una sublimación freudiana que redirigiría la pulsión hacia fines culturales, sino una expropiación del deseo el capitalismo canaliza la pulsión de muerte hacia la productividad, transformando cada "kill" en un dato vendible y cada derrota en deuda simbólica. La competencia aquí trasciende lo lúdico o el entretenimiento, los jugadores, sometidos a una subsunción real de su pulsionalidad, internalizan la autoexplotación como mandato. La obsesión por maximizar "kills" y minimizar muertes no es estrategia, sino ética del rendimiento neoliberal, donde el sujeto juega contra sí mismo en un bucle de perfección inalcanzable. Lo que se mercantiliza no es el acto violento, sino la estructura misma de la pulsión, su repetición compulsiva, su insatisfacción constitutiva, ahora puesta al servicio de un algoritmo que convierte el goce en capital.

La naturaleza repetitiva de estos juegos, donde se "muere" constantemente, pero se celebran las eliminaciones obtenidas, no solo evoca la compulsión a la repetición freudiana, sino que también refleja cómo el capitalismo convierte incluso la idea de fracaso en un recurso explotable. Cada derrota es una oportunidad para mejorar, para volverse más competitivo, en una espiral interminable de autooptimización al servicio del espectáculo y, por ende, del capital. Esta virtualización de la violencia y la competencia no es una forma inocua de canalizar impulsos agresivos, sino un mecanismo por el cual el capitalismo normaliza y perpetúa su lógica antagonista. Al presentar un mundo donde el conflicto es constante pero aparentemente sin consecuencias reales, los *e-Sports* entran a los participantes y espectadores en la aceptación de un estado de competencia permanente, reflejando y reforzando las dinámicas del mercado capitalista. Lo que se gana entonces en este contexto va más allá de premios tangibles o reconocimiento. Es la internalización de la lógica capitalista de competencia incesante, la aceptación de la autoexplotación como norma, y la normalización de un mundo donde el valor se mide en términos de dominación sobre otros.

Si bien es claro que los *e-Sports* configuran un mercado de vidas virtuales donde la muerte se convierte en una mercancía renovable, este fenómeno no se limita a un mero adormecimiento de los jugadores o espectadores. Más bien, el capitalismo ha encontrado la manera de instrumentalizar la violencia en los videojuegos, no como algo que

insensibiliza, sino como un mecanismo que dinamiza y refuerza la lógica de competencia continua y autoexplotación. La "muerte" en ese sentido se presenta como parte del ciclo productivo del jugador, quien debe maximizar sus eliminaciones y minimizar sus bajas, reflejando la lógica de maximización de ganancias y reducción de pérdidas inherente al capital.

En lugar de desensibilizar, el sistema competitivo de los videojuegos genera una compulsión hacia la autooptimización. Cada "muerte" se convierte en un estímulo para seguir mejorando, en un recurso explotable para el propio jugador, cuya productividad está constantemente medida y cuantificada. La repetición de la muerte, al no tener consecuencias permanentes, permite que el jugador se vea atrapado en una espiral de mejora continua, donde el fracaso es solo un paso más hacia el éxito dentro del juego. Esto, más que desensibilización, podría ser visto como una aceptación de la autoexplotación y la autoevaluación constante.

Así, el conflicto se internaliza: la competencia no es solo entre equipos, sino dentro de uno mismo. El jugador se convierte en su propio juez y explotador, empujado a rendir cada vez más y mejor. Bajo esta óptica, la pregunta no es si los videojuegos nos desensibilizan frente a la violencia, sino cómo reconfiguran nuestra relación con el conflicto y el fracaso en un sitio que privilegia la competencia y la productividad. Podríamos entonces reformular proponiendo este planteamiento: ¿qué tipo de subjetividad se produce en este sistema donde la muerte es un recurso explotable y el conflicto, una oportunidad constante para la mejora? Más que pensar en una insensibilización, parece que el capitalismo ha logrado transformar la violencia y el fracaso en parte de su maquinaria de producción de valor. Lejos de ser desensibilizante, esta dinámica nos vuelve más activos y partícipes en la perpetuación de una lógica de autoexplotación incesante, donde incluso nuestras caídas y derrotas se integran al ciclo productivo del capital.

Siguiendo esta línea crítica, es necesario tensionar las dinámicas de los *e-Sports* con los conceptos de neoliberalismo trabajados por Jorge Alemán. En este contexto, la lógica competitiva y el enfoque laboral/profesional de los *e-Sports* responden directamente a la subjetividad neoliberal, la cual se caracteriza por la competencia desmedida, la obsesión por el rendimiento individual, y el éxito personal como imperativo. Aquí, lo que una vez fue un espacio de ocio y juego se transforma en una extensión del mercado, donde el individuo

queda atrapado en una dinámica de autoexplotación que refleja perfectamente la "empresarización" del yo neoliberal. El pasaje del juego al trabajo, lejos de ser simplemente una forma de profesionalización, es una expresión clara de cómo el neoliberalismo ha colonizado incluso las áreas del ocio, convirtiendo el juego en un espacio de productividad, donde cada victoria o "kill" se traduce en un capital simbólico o monetario. Esta reconfiguración del juego bajo la lógica capitalista expone la creciente mercantilización de todas las dimensiones de la vida, donde incluso el tiempo libre y el juego se subordinan a la lógica del capital.

Lo interesante aquí es que, a pesar de esta narrativa de autooptimización y éxito personal, las entrevistas con *gamers* profesionales revelan contradicciones que ponen en tensión esta idea. Muchos jugadores hablan del juego como un espacio de disfrute y creatividad, pero al mismo tiempo reconocen la presión constante por rendir y mantenerse competitivos en un entorno altamente demandante. Esta dualidad sugiere que, aunque el sistema neoliberal ha logrado integrar el juego dentro de su lógica productiva, también persisten deseos y aspiraciones que no se alinean completamente con esa lógica. Es precisamente en esta contradicción donde podemos explorar las implicaciones subjetivas más profundas de esta colonización del juego por la lógica del trabajo. En lugar de simplemente señalar que los *gamers* han internalizado las exigencias del capital, es importante preguntarnos cómo lidian con estas tensiones internas, y qué patologías psíquicas y sociales emergen de este proceso. La constante necesidad de éxito y optimización no solo afecta el rendimiento, sino que también impacta profundamente la subjetividad de los jugadores, generando ansiedad, agotamiento y, en muchos casos, un sentido de vacío al no poder alcanzar de forma sostenida las metas impuestas por el mercado.

Creo que es competitivo como todo en la vida, creo que todos los juegos y en general cualquier tipo de deporte o trabajo, cualquier actividad en la vida es competitivo. O sea, desde un principio todo el mundo lo hace por diversión, pero siempre cualquier tipo de juego o cualquier deporte se vuelve competitivo, independientemente de que sea en equipo o que sea individual. Siempre estás buscando con quién competir, creo que es hasta parte de la naturaleza humana, está en nuestros instintos competir por ser el mejor.

-Vin511-

La visión de Vin511 sobre la competitividad en los videojuegos y en la vida cotidiana ofrece un punto de partida interesante para entrar en una discusión más profunda sobre cómo la

lógica de la competencia se entrelaza con las estructuras económicas, sociales y culturales que hemos ido analizando. Cuando Vin511 dice que "todo en la vida es competitivo" y que la competencia está en la naturaleza humana, no está necesariamente ofreciendo una visión ingenua, sino que está reflejando una concepción muy común, que internaliza las estructuras del capitalismo. Esto nos lleva a cuestionar: ¿realmente la competencia es una fuerza tan natural o es una construcción histórica que el sistema ha logrado presentar como inevitable? Aquí no se trata de descalificar a los *gamers* o a cualquier persona que participe en una actividad competitiva, sino de abrir el debate sobre cómo, al igual que en otros sectores, las lógicas del capitalismo se infiltran en nuestras actividades más cotidianas. La competencia en los videojuegos, por ejemplo, no es solo un enfrentamiento por el "mejor rendimiento" o un proceso de auto-superación, sino que está mediada por un sistema que premia la optimización constante, tanto a nivel individual como colectivo. Los jugadores no solo buscan mejorar por una cuestión de gusto o deseo personal, sino porque la estructura misma del mercado (el capital) les obliga a hacerlo para mantener su relevancia, visibilidad y, en muchos casos, para sustentar sus propios proyectos de vida. Esto no se trata de victimizar a los jugadores, sino de entender cómo las dinámicas competitivas se reproducen dentro de un sistema que las potencia y las hace parecer naturales.

Al abordar este tema, no podemos caer en una crítica simplista que vea a los jugadores como seres pasivos que no comprenden la lógica que los domina. Es más fructífero pensar en cómo estas lógicas están tan arraigadas en nuestra cultura debido a nuestro sistema económico que, incluso en actividades originalmente recreativas como los videojuegos, terminan por volverse escenarios de autoexplotación y rendimiento. Aquí, la competencia no es solo una cuestión de esfuerzo personal, sino de cómo esa competencia se convierte en una condición necesaria para seguir participando en el juego, el trabajo o cualquier otra actividad. Los *e-Sports*, como ejemplo, son un campo donde los jugadores no solo compiten entre sí, sino que también se ven atrapados en un ciclo de autoexigencia constante, en el que se mide su éxito en términos de puntos, seguidores o victorias, todo ello enmarcado dentro de un mercado que lo convierte todo en mercancía.

Lo que está en juego aquí es la cuestión de las relaciones de poder. Al igual que en otros ámbitos de la vida, la competencia en los *e-Sports* y en los videojuegos está marcada por desigualdades que no siempre son visibles, pero que tienen un impacto profundo. La idea de que cualquier jugador puede llegar a ser el mejor si se esfuerza lo suficiente ignora las

barreras estructurales que limitan el acceso a los recursos, la formación y el apoyo necesario para sobresalir en este campo. Es importante entender que la competencia, en este contexto, no es solo una cuestión de mérito o capacidad individual, sino un proceso que se encuentra mediado por el capital, que construye las condiciones materiales y simbólicas para que el "éxito" sea posible solo bajo ciertas condiciones.

No estamos hablando de que la competencia sea algo inherentemente malo, ni que los *gamers* sean víctimas inconscientes de un sistema que no entienden. En lugar de eso, es más interesante explorar cómo la competencia puede ser vista no solo como una manifestación de la lógica capitalista, sino también como un terreno de negociación y resistencia. Un ejemplo de resistencia es la más adelante enunciare cuando hablan de la huelga. Estas acciones no destruyen el sistema, pero desnaturalizan la lógica del "éxito meritocrático", exponiendo cómo el capital construye reglas desiguales. La resistencia también opera en lo simbólico, aquí, la negociación es táctica no confrontan frontalmente al capitalismo, pero sí fisuran sus narrativas desde dentro.

Sin embargo, esta agencia es ambivalente. Mientras algunos jugadores se sindicalizan, otros internalizan la precariedad como "sacrificio necesario", usando discursos de autooptimización ("debo entrenar más") que refuerzan el sistema. La negociación, entonces, no es siempre emancipadora: puede ser un pacto, donde el jugador intercambia estabilidad psíquica por visibilidad temporal. La crítica debe, pues, rastrear tanto las grietas de resistencia como los repliegues de la dominación en estos actos. Los jugadores tienen agencia, participan activamente en la creación de sus identidades digitales y construyen sus propios relatos de éxito dentro de un marco que les es dado, pero no inamovible. De ahí que la crítica se deba dirigir tanto a la estructura del sistema como a las formas en que los propios jugadores negocian con él.

En última instancia, la competencia en los videojuegos es un microcosmos de las relaciones sociales y económicas más amplias. Si analizamos la forma en que esta competencia se presenta como "natural" e inevitable, podemos ver cómo la lógica del capital se disfraza de una necesidad biológica o instintiva, cuando en realidad es una construcción cultural e histórica. Aquí, el análisis no se debe centrar en una crítica moralista hacia los jugadores, sino en desentrañar cómo esa "naturalización" de la competencia es un mecanismo de control que se impone de manera casi invisible, configurando no solo las dinámicas del

juego, sino también las formas de pensar, sentir y actuar del sujeto. Por lo tanto, al entrar en el debate sobre la competencia en los *e-Sports* y los videojuegos, debemos estar atentos a cómo la estructura de poder que subyace a estas actividades se reproduce y cómo los jugadores, al igual que otros sujetos sociales, negocian constantemente con estas lógicas. En lugar de ver a los jugadores como víctimas o agentes pasivos, es crucial reconocer su capacidad para transformar, reinterpretar y resistir estas lógicas, mientras nos preguntamos cómo el capitalismo sigue penetrando incluso en nuestras formas de ocio más personales.

Esa competitividad, no solamente se queda contra el equipo contrario, o sea, he de reconocer que también cuando estamos compitiendo es también entre nosotros, es ver quién tuvo más asistencias, es ver quién tuvo más *kills*... Se califica quien fue el mejor de los peores, porque de alguna manera tienes que ganar

-Milordo Z-

Un aspecto particular que emerge del análisis del discurso de los *gamers* profesionales de *League of Legends* es la dinámica de competencia interna que se da al interior de los propios equipos. En la cita mencionada arriba, se reconoce abiertamente que, más allá de la competencia contra los equipos rivales, existe una pugna constante entre los propios compañeros de equipo por obtener los mejores registros individuales en estadísticas clave como asistencias o bajas enemigas (*kills*). Esto evidencia una tendencia a la cuantificación obsesiva del rendimiento, donde la performance se reduce a parámetros numéricos objetivables que pueden ser constantemente monitoreados y comparados. Además, al finalizar cada partida, estos datos estadísticos se traducen en rankings internos que ubican a los jugadores en una escala que va de mejor a peor rendimiento individual. Incluso cuando el equipo pierde colectivamente, se determina "quién fue el mejor de los peores", revelando una competencia intra-equipo que no cesa aun cuando el objetivo grupal no se logra. La frase "de alguna manera tienes que ganar" condensa esta mentalidad donde, más allá del resultado global, cada jugador debe pugnar por imponerse individualmente y no quedar en los últimos lugares del *ranking* interno.

La mención específica de métricas como "asistencias" y "kills" como puntos de comparación interna es particularmente reveladora. Estas estadísticas funcionan como significantes dentro del sistema simbólico del juego, proporcionando medidas cuantificables de valor individual, el valor se reduce a métricas cuantificables, desde otra perspectiva podemos ver que estas métricas son una manifestación del deseo de reconocimiento dentro de una

estructura simbólica específica. Esta cuantificación estadística obsesiva y la búsqueda desaforada de rendimiento individual abren varios interrogantes críticos. Por un lado, cabría indagar en las posibles implicaciones subjetivas que esta presión constante por el máximo desempeño individual puede tener para los jugadores, como la ansiedad, el estrés, la autoexigencia desmedida, entre otras. Por otro lado, sería relevante analizar cómo estas dinámicas altamente competitivas e individualizantes pueden tensionar o erosionar la forma de crear lazo social con otros, pues de alguna manera los lazos grupales, de cooperación, colectividad y trabajo en equipos al final quedan como secundarios ante el rendimiento individual, aunque se pierda algo se tiene que ganar. Asimismo, da pie al hecho de pensar que inevitablemente siempre haya un jugador ubicado en el lugar más bajo del *ranking*, catalogado como el menos productivo, abre un campo para reflexionar sobre la valía de un sujeto en términos de números y estadísticas, pues a pesar de haber cumplido con sus tareas y roles asignados dentro de la dinámica grupal, se fue el peor. Para pensar en las motivaciones inconscientes que pueden estar operando detrás de esta búsqueda desaforada de la victoria y el rechazo a ser ubicado como "el peor", "el perdedor" el más bajo del *ranking* me gustaría recuperar todo el fragmento siguiente.

Iván: Parece que es muy importante ganar, pero ¿Qué ganan cuando ganan?

Milordo Z: Satisfacción, reconocimiento,

Kaioh Yami: Mucha satisfacción

Vin511: Reconocimiento

Scarlett: Lo que ganas es poder decirle al otro, eres un pelotudo porque no nos gusta morir y no nos gusta perder, es que el perder está relacionado con el morir, la muerte es una pérdida, o sea, cuando se gana se tiene satisfacción, cuando se pierde te quedas vacío.

La mención del reconocimiento por parte de los jugadores revela que el ganar y perder en los *e-Sports* trasciende lo meramente cuantificable, encarnando una lucha que se inscribe en el terreno de las pulsiones más profundas. Las referencias a satisfacción y reconocimiento, junto con la profunda aversión a perder, evidencian un juego de deseos que va más allá de la simple victoria técnica. Este reconocimiento, en lugar de ser un mero bonus, se conecta con lo que podríamos considerar un "plus de gozar": un tipo de satisfacción que, al igual que Lacan nos sugiere en su análisis de la posición del Otro en la constitución del sujeto, implica ser visto y valorado, lo que toca directamente la dimensión del deseo.

Cuando Scarlett afirma que ganar permite “decirle al otro, eres un pelotudo”, se pone en relieve una dinámica en la que la derrota se asocia simbólicamente con el “morir”, dejando un vacío que amenaza la imagen ideal del yo. Así, la victoria no solo implica la superación de un fracaso, sino la afirmación del sujeto frente a un Otro cuya mirada es constitutiva de su valor. En este sentido, el reconocimiento se vuelve una válvula de escape frente al sufrimiento que genera el fracaso. La lucha por ganar se interpreta entonces como un intento de evitar el vacío existencial que deja la derrota, una pulsión que se vincula a la necesidad de afirmar un entorno competitivo.

Freud, en *El malestar en la cultura*, explica que “la cultura yugula el peligroso gusto agresivo del individuo [...] y el sentimiento de culpa es la expresión del conflicto de ambivalencia, de la lucha eterna entre el Eros y la pulsión de destrucción o de muerte” (p. 128). Los *e-Sports*, tensionan y se manifiestan en la forma en que el reconocimiento se convierte en un imperativo existencial: ganar no es solo obtener un resultado favorable, sino evitar la humillación y el vacío asociados a la derrota, que pueden interpretarse como una activación de la pulsión de muerte. La búsqueda constante de validación, donde el placer de la victoria compensa momentáneamente el sufrimiento de perder, refleja precisamente ese conflicto intrínseco entre la pulsión de vida (Eros) y la pulsión de destrucción.

Asimismo, al interior de los equipos de *e-Sports* se despliega una pugna por imponerse, en la que la negociación del reconocimiento se convierte en un campo de resistencia. Los jugadores negocian activamente su posición, reafirmándose frente a sus compañeros y rivales para evitar quedar relegados al estatus de “pelotudo” o perdedor. Esta dinámica, lejos de ser una simple manifestación de agresividad, es también un proceso de autoafirmación y de reconstrucción constante del yo, en el que la victoria y la derrota se suceden en un ciclo interminable que refleja la imposibilidad de alcanzar un reconocimiento pleno y definitivo.

En última instancia, la experiencia del jugador se configura como un proceso dialéctico en el que el reconocimiento se convierte en el objeto de una pulsión que nunca se satisface por completo. La victoria, aunque brinda satisfacción, es efímera, ya que siempre queda la sombra de la derrota, de ese vacío que señala la incesante falta en el ser. Así, la lucha por ganar en los *e-Sports* no es únicamente una competencia técnica, sino una batalla

simbólica en la que cada triunfo es un intento de tapar, aunque sea momentáneamente, la grieta existencial que el fracaso abre en el sujeto.

No me gusta perder, no me gusta la sensación que me deja el haber perdido y más porque es un juego que es de equipo, yo creo que el ser profesional lo hacemos por ganar. Inclusive hasta perdiendo tenemos que ganar algo, experiencia, aprender de los errores, por eso luego no nos vamos o desconectamos hasta que ganamos

-Scarlett-

La narrativa anterior destaca la dimensión afectiva displacentera y angustiante que acompaña la experiencia de la derrota para estos jugadores. Esta vivencia puede relacionarse con lo que Freud conceptualizó como el displacer ligado al más allá del principio del placer y la emergencia de las pulsiones de muerte. Sin embargo, lo más revelador es la compulsión de estos *gamers* por volver a ganar, como se expresa en la frase: "por eso luego no nos vamos o desconectamos hasta que ganamos". Esta insistencia sugiere que, más allá de buscar la satisfacción momentánea, existe una fuerza pulsional que los empuja a reanudar la búsqueda de la victoria, convirtiéndolos en automátas pulsionales atrapados en un ciclo incesante.

La necesidad de "ganar algo" incluso tras una derrota (ya sea experiencia o aprendizaje) revela un intento de estos jugadores por obtener algún tipo de ganancia que suture la falta en ser que la derrota pone de manifiesto. Al negarse a desconectarse hasta conseguir la victoria, parece que se emplea una estrategia defensiva del yo para ocultar esa falta insoportable. Esta dinámica se puede comprender mejor a través de la conceptualización de la repetición, que plantea que la repetición se convierte en un medio para explorar la dimensión pulsional presente en el goce del sujeto. Los jugadores quedan atrapados en un ciclo de repetición, impulsados a jugar una y otra vez en busca de una satisfacción que, aunque efímera, parece ofrecer un alivio temporal a su angustia. La victoria puede interpretarse entonces como un objeto plus de goce que capta a los *gamers* en su búsqueda por llenar la hincia del deseo y la falta en ser. De esta manera, la subjetividad de estos jóvenes no solo se construye en función de sus triunfos y derrotas, sino que también se ve influenciada por la manera en que experimentan y gestionan la angustia, el deseo y el reconocimiento en su entorno competitivo.

Por último, no debemos dejar de atender al hecho de que se trata de un "juego de equipo", lo cual inscribe un otro en esta dinámica. La derrota confrontaría entonces al jugador también con cierto narcisismo de las pequeñas diferencias grupales al verse repentinamente segregado del equipo victorioso y relegado al lugar del perdedor. Vencer se vuelve casi una necesidad narcisista para reintegrarse a la imagen unificada del nosotros idealizado. Sería clave problematizar por qué el reconocimiento parece buscarse únicamente a través del triunfo, la victoria sobre los otros. ¿Es posible pensar otras formas de reconocimiento que no pasen por esta lógica agónica de la competencia y la imposición de unos sobre otros? ¿Hasta qué punto esta búsqueda desmedida de reconocimiento a través del triunfo es funcional a los imperativos del capitalismo neoliberal de rendimiento y competitividad exacerbada?

Al final cuando compites es porque quieres ganar, y cuando ganas buscas como un *status*, ¿no? Y el *status* se vuelve como esa competitividad que te da el juego de buscar el oro, por algo las divisiones son plata, oro, el platino, ahora la esmeralda y el diamante. Pero el *status* no lo pones tú o sea al final del día eso está ahí implícito dentro del mismo juego, te ponen a fuerzas que tienes que estar ahí. Ahí jugando eso se vuelve todo. Te lo ponen a fuerzas que tienes que estar ahí.

-Milordo Z-

El discurso de Milordo Z sobre el *status* y la competitividad se encuentran ligados a la experiencia del juego, se hace evidente que el deseo de reconocimiento se ha moldeado y, en muchos casos, alienado en el marco de una estructura capitalista que regula no solo la competencia, sino también las relaciones sociales y subjetivas de estos jugadores. Al destacar cómo la búsqueda de un *estatus* se manifiesta en términos de metáforas de riqueza (oro, plata, platino y diamante) Milordo Z señala una naturalización de los símbolos de valor que impregnan la cultura contemporánea. Estos objetos no son simplemente indicadores de logro; funcionan como representaciones de una jerarquía social que refleja y reproduce las dinámicas de poder del capitalismo. Aquí, la codificación del *status* en términos materiales revela cómo los jugadores han interiorizado un sistema de valoración que mide el éxito a través de la acumulación de estos "premios" simbólicos, los cuales están vinculados a la riqueza, el poder y la distinción en la sociedad actual.

Es crucial reconocer que este deseo de reconocimiento y la estructura de valor asociada no surgen de un proceso auténtico o personal. Más bien, se encuentran dictados por las reglas del juego mismo, que están intrínsecamente alineadas con las exigencias del capitalismo en este momento histórico. Así, el gran Otro que se manifiesta aquí no es simplemente un reflejo del capitalismo, sino una manifestación de cómo esa estructura capitalista se ha entrelazado con las prácticas lúdicas, creando un escenario donde los deseos y las aspiraciones de los jugadores quedan encauzados por un sistema que los orienta hacia la búsqueda de un estatus predeterminado. Si pensamos el análisis de esta forma nos permite entender que la búsqueda de reconocimiento por parte de los *gamers* se convierte en un fenómeno profundamente problemático. En lugar de ser un ejercicio de autoafirmación o autenticidad, se convierte en un acto de conformidad con las reglas del mercado que dictan el valor y el éxito. Así, su deseo de prestigio queda atrapado en un ciclo de satisfacción momentánea, donde cada victoria y cada nuevo "nivel" alcanzado solo refuerza la idea de que su valía está ligada a la consecución de esos símbolos materiales. La alienación de estos deseos refleja una captura de la subjetividad, en la que los jugadores quedan subordinados a un sistema que les impide experimentar su deseo de manera genuina, transformando la experiencia del juego en una búsqueda constante de validación a través de la acumulación de objetos de valor socialmente construidos.

La falta de autonomía respecto a los ideales propuestos por el Otro se hace palpable en las vivencias de los jugadores, quienes sienten que estas expectativas se imponen de manera compulsiva, como una imposición ineludible. La frase de Milordo Z, "Ahí jugando eso se vuelve todo. Te lo ponen a fuerzas que tienes que estar ahí," refleja la dificultad que tienen para subjetivar su deseo de reconocimiento fuera de las coordenadas simbólico-imaginarias del sistema capitalista. Este fenómeno sugiere que no hay espacio para un posicionamiento deseante alternativo; la modalidad alienada de subjetivación parece ser lo único que se presenta como viable. Ante este escenario, se vuelve urgente reintroducir una perspectiva crítica que permita desanudar la alienación de nosotros como sujetos del orden fantasmático capitalista.

*League of Legends* solo forma parte de una compleja red y estructura de elementos que operan como un aparato ideológico que interpela y produce a estos jugadores como sujetos del discurso capitalista neoliberal. En este sentido, la manera en que el éxito, el prestigio y la valoración se condensan en objetos fetichizados como el oro y los diamantes resalta

cómo el juego se convierte en un vector para la introyección de las pautas valorativas hegemónicas que reproducen el orden capitalista.

Así, el deseo de los jugadores no solo se alinea con la búsqueda de reconocimiento, sino que ya está preformado por las reglas del juego, capturando sus demandas dentro de los ideales del mercado. Este fenómeno lleva a que su deseo se encuentre atrapado en la trampa fantasmática que les promete que el verdadero goce y reconocimiento provendrán de la acumulación de esos objetos representacionales instituidos como valiosos. Sin embargo, como bien sabemos, la ideología y la fantasía operan como mecanismos que enmascaran una falta constitutiva. Siguiendo a Zizek, podemos discernir que detrás de la ilusión de un goce pleno que se obtendría a través de la acumulación de estos objetos, se esconde un resto ineludible: un núcleo antagónico que forma parte de la estructura misma de la fantasía ideológica.

La queja de los jugadores de sentirse atrapados "a fuerzas" en esta lógica puede interpretarse como un indicio de los límites de la fantasía ideológica, así como una tenue experiencia de lo Real que resiste más allá de la representación imaginaria. Esta experiencia de no-inserción sugiere la posibilidad de pensar en formas alternativas de relación con el goce, que se desmarquen del mandato superyoico de la acumulación capitalista y ofrezcan una nueva manera de concebir el deseo y el reconocimiento desde un lugar donde el placer no esté mediado por las reglas del juego.

## **Mundo 7 - 3: La "toxicidad" y el "flameo" como estrategias para la viralización y el reconocimiento**

En la era digital, donde las plataformas de *streaming* han ganado una enorme popularidad, un fenómeno que también merece ser pensado, es la búsqueda incesante de la viralidad. Esta dinámica, impulsada por el deseo de alcanzar la fama y el *status* anteriormente mencionado, para ser así llamado "*influencer*", ha dado lugar a una mercantilización de un sin fin de cosas, pero entre ellas la de las emociones que podría cuestionar la autenticidad, la autonomía y las motivaciones de dichos sentires en el mundo de las plataformas y el entretenimiento en línea.

Sería interesante explorar las implicaciones de perseguir la viralidad como objetivo primordial, examinando cómo esta búsqueda constante de atención y validación externa puede afectar la autenticidad. Además, problematizar la noción de "*influencer*" y cuestionarnos el poder que tienen estas figuras en la siguiente cita que Seneea nos menciona que: "Por lo menos en *streaming*... creo que todos en *streaming* buscamos hacernos viral, ser reconocidos y que tengas ese impacto, que te llamen *influencer*". Esta declaración revela en cuanto a las motivaciones y objetivos que parecen guiar a muchos *streamers* en la actualidad. Desde el inicio, se establece una premisa aparentemente generalizada: "todos en *streaming* buscamos hacernos viral, ser reconocidos y que tengas ese impacto". Sugiriendo que la viralidad y el reconocimiento son las metas predominantes en la industria del *streaming*, por encima de otros factores.

Al desear hacerse viral, los *streamers* aspiran a que su contenido se propague de manera exponencial, alcanzando una audiencia masiva en un corto período de tiempo. La viralidad se ha convertido en un indicador clave de éxito y relevancia en la era digital, donde la atención y el reconocimiento instantáneo son bienes extremadamente valorados. Sin embargo, esta búsqueda frenética de viralidad puede llevar a una sobreproducción de contenido sensacionalista, con una obsesión por explotar tendencias efímeras, a menudo en detrimento de los afectos humanos y de la autenticidad del contenido. Aquí es donde se vuelve importante reflexionar sobre las implicaciones más profundas de este fenómeno.

La narrativa enfatiza el deseo del ser *streamer* al reconocimiento y el "tener ese impacto", el reconocimiento de esta manera ya no es un simple deseo de validación personal o afectiva, sino una demanda estructurada por la economía digital. El "impacto" al que se refiere, lejos de ser una contribución significativa a la sociedad o una transformación crítica, parece orientarse hacia la amplificación de la visibilidad y popularidad del propio creador de contenido. En otras palabras, la búsqueda de impacto se refiere a un impacto mediado por métricas cuantificables (seguidores, *likes*, *shares*), que no necesariamente representa una intervención cualitativa en el espacio social o cultural.

La viralidad y el reconocimiento, entonces, se sitúan dentro de una lógica capitalista que convierte la atención en un recurso valioso. La visibilidad se transforma en capital simbólico y, a menudo, en capital económico, a través de patrocinios, donaciones o monetización del contenido. Esta dinámica pone en evidencia que lo que los *streamers* buscan no es solo la validación que venga del exterior, sino su inclusión y legitimación dentro de un sistema de producción de valor capitalista. La viralidad, lejos de ser un fenómeno espontáneo, responde a las exigencias de un mercado digital donde la atención es la mercancía principal. Aquí es importante cuestionar las motivaciones detrás de esta búsqueda de reconocimiento y viralidad. Desde una perspectiva crítica, podríamos argumentar que este deseo no surge simplemente de una necesidad interna de una llamada aprobación social, sino que está moldeado y alienado por las estructuras del capitalismo digital. Como mencionamos antes, el reconocimiento se convierte en un objetivo en sí mismo porque responde a una lógica de mercado que ha transformado la visibilidad en el principal criterio de éxito y realización. El "impacto" del que hablan los *streamers* está codificado por las exigencias del sistema económico neoliberal, que prioriza el rendimiento, la acumulación de seguidores y la reproducción infinita de contenido.

Además, la sobreproducción de contenido y la explotación de tendencias pasajeras no son simplemente elecciones propias de los *streamers*, sino respuestas casi obligadas a las dinámicas competitivas impuestas por el mercado digital. Los creadores de contenido se ven forzados a mantenerse relevantes en un espacio saturado, donde la atención es efímera y la competencia por la visibilidad es feroz. En este sentido, la viralidad se convierte en un imperativo, una demanda superyoica que empuja a los sujetos a producir y consumir constantemente, sin posibilidad de pausa o reflexión.

Esta búsqueda de aprobación social puede ser vista como un mecanismo de alienación, donde el sujeto no encuentra un espacio para la subjetivación, sino que se ve atrapado en las coordenadas simbólicas y económicas del capitalismo digital. Los *streamers* buscan reconocimiento no solo por un deseo espontáneo, sino porque este reconocimiento es necesario para su subsistencia dentro de la lógica del mercado. Su subjetividad queda, entonces, capturada por una estructura que parece les impone el mandato de gozar a través de la visibilidad y la acumulación de seguidores. La noción de "impacto" por su parte no debe ser tomada a la ligera. ¿Qué tipo de impacto buscan realmente? Como hemos señalado, este impacto parece estar más relacionado con la popularidad y la fama que con una transformación sustancial en la sociedad. Esta ambigüedad sugiere que la búsqueda de reconocimiento está orientada hacia la reproducción de un sistema de valores que prioriza la fama y el éxito medido en términos cuantificables, dejando de lado la posibilidad de un impacto ético, social o político más profundo.

El discurso culmina con el anhelo de ser llamado "influencer," un término que ha evolucionado para denotar a alguien con la capacidad de moldear las opiniones, actitudes y comportamientos de una audiencia, especialmente en relación con el consumo y las tendencias. Sin embargo, ser un influencer implica no solo un cierto grado de poder y autoridad, sino también una profunda inserción en las lógicas de mercado del capitalismo digital, donde su influencia se convierte en una forma de capital que puede ser explotada económica. Los llamados influencers se venden a sí mismos como marcas, su visibilidad y capacidad de viralización se convierten en activos clave que deben ser constantemente negociados en el mercado de la atención. Este anhelo refleja una alienación en la forma en que el reconocimiento y el poder se articulan, pues la búsqueda de ser llamado "influencer" está determinada por una estructura simbólica que prioriza lo sensacionalista y lo que genera *engagement*, en detrimento de una subjetivación. Así, lo que se fetichiza no es la capacidad de generar un cambio significativo, sino la habilidad para acumular visibilidad y consumo, mientras que la responsabilidad ética queda relegada en un sistema que mide su valor en función de su capacidad para seguir reproduciendo las lógicas del consumo, lo que plantea interrogantes sobre las implicaciones de su influencia en la sociedad.

Para que seas un *gamer* o un *streamer* reconocido, debes de tener algo que te haga brillar, algo que te haga decir quiero ver el contenido de este *streamer*, lo que te hace viral

necesariamente tiene que ser algo como emocional que te haga conectar, porque se hace gracioso, porque te enojas o porque lo admiras y juegas bien algo te debe provocar.

-Vin511-

Aquí se plantea que para ser un *streamer* o *gamer* reconocido, es necesario tener algo que te haga brillar, un factor diferenciador que motive a la audiencia a consumir tu contenido. Ese "algo" está estrechamente vinculado con la capacidad de provocar emociones y establecer una conexión emocional con los espectadores. La viralidad, ese fenómeno de propagación masiva y reconocimiento está ligado a lo emocional. Si un *streamer* no logra despertar emociones en su audiencia, ya sea mediante el humor, la ira, la admiración o cualquier otra reacción visceral, es poco probable que su contenido se vuelva viral. La viralidad, en este contexto, se presenta como un resultado directo de esa capacidad de "hacer conectar" emocionalmente con los espectadores.

Por un lado, podríamos pensar en la dimensión creativa como esa capacidad de innovar, de ofrecer contenido fresco y original que capture la atención de la audiencia. Sin embargo, según la cita, esta creatividad debe estar acompañada de una carga emocional que permita establecer esa conexión visceral con los espectadores. Por otro lado, también podríamos considerar la dimensión destructiva o transgresora del sujeto como un factor que puede desencadenar esas emociones intensas y, por lo tanto, contribuir a la viralidad. Los *streamers* que desafían las normas establecidas, que se salen de lo convencional o que adoptan personajes controvertidos, podrían estar explotando esa faceta destructiva del sujeto para generar reacciones emocionales en su audiencia. Una perspectiva teórica que puede arrojar luz sobre esta incesante búsqueda de viralidad y conexión emocional en el mundo del *streaming* es Lacan y su concepto del objeto a causa de deseo. Este concepto se refiere a ese algo inalcanzable que nos mantiene en una búsqueda constante de satisfacción. Según Lacan, el deseo humano no se dirige hacia un objeto específico, sino hacia la falta misma, hacia aquello que nos falta y que nos impulsa a seguir deseando. El "objeto a" representa esa falta, ese vacío que nunca podemos llenar por completo y que nos mantiene en un estado de deseo perpetuo. En el *streaming*, podríamos considerar que los *streamers* más populares y virales se han convertido en ese "objeto a" para sus audiencias. Son ellos quienes encarnan aquello que falta, aquello que despierta el deseo de los espectadores y los mantiene enganchados a su contenido.

Esta dinámica se evidencia en la búsqueda por destacar, por "brillar" y provocar emociones intensas en sus seguidores. Al generar risas, iras, admiración o cualquier otra reacción visceral, los *streamers* se convierten en ese objeto causa del deseo, en aquello que falta y que mantiene a la audiencia en un estado de anhelo y expectativa. Sin embargo, este deseo nunca se satisface por completo. Cada vez que un *streamer* logra alcanzar la viralidad y el reconocimiento masivo, se crea una nueva falta, un nuevo vacío que debe ser llenado con más contenido, más emociones, más viralidad, es por ello que las dinámicas actuales de esta viralidad está acompañada de videos semanales y la creación de materiales constantemente. Es una búsqueda interminable, una persecución incesante del "objeto a" que se desplaza constantemente. Lacan sugiere que esta dinámica del deseo es inherente a la condición humana y se manifiesta en diversos ámbitos de la vida, incluyendo por supuesto el consumo de entretenimiento y medios digitales. Los *streamers* más exitosos son aquellos que logran encarnar ese "objeto a" de manera más efectiva, convirtiéndose en el foco del deseo de sus seguidores.

Yo siento que las cosas que más atraen son las que tienen viralidad, si hay algo bueno o eres bueno te haces viral, pero si hay algo que sea malo o tóxico ahí despegá todo, explota y te vuelves viral y si esa persona sigue trabajando en hacer eso mismo, se hará aún más viral.

-Scarlett-

Esta apreciación pone de manifiesto una realidad paradójica en la dinámica de la viralidad en plataformas de *streaming*, si bien el contenido "bueno" o de calidad puede alcanzar cierto nivel de viralidad, es el contenido "malo" o "tóxico" el que parece tener un potencial aún mayor para "despegar" y propagarse masivamente. Podemos entonces pensar sobre la naturaleza misma del concepto de "viralidad" y su similitud con la propagación de un virus biológico. Al igual que un virus, el contenido viral se propaga de manera exponencial y descontrolada, sin importar si es "bueno" o "malo" para el "huésped" (en este caso, el espectador). La metáfora del virus es sumamente pertinente en este contexto. Un virus no discrimina, su objetivo es replicarse y propagarse sin importar las consecuencias para el organismo que infecta. De manera análoga, el contenido viral en plataformas parece tener como único propósito llegar al mayor número de personas posible, sin importar si es constructivo o destructivo, edificante o tóxico. La cita sugiere que el contenido "malo" o "tóxico" tiene un poder de atracción aún mayor que el contenido "bueno", lo que podría explicarse por su capacidad de generar reacciones viscerales y emociones intensas en la

audiencia. El morbo, el escándalo, la controversia y la transgresión parecen tener un atractivo innegable que se traduce en una propagación más rápida y masiva.

Sin embargo, esta dinámica plantea interrogantes éticos y sociales profundos. ¿Qué implicaciones tiene para la sociedad el hecho de que el contenido "tóxico" tenga tanto poder de propagación? ¿Estamos contribuyendo a la normalización de comportamientos dañinos o destructivos al consumir y difundir este tipo de contenido viral? Además, la cita sugiere que aquellos creadores que continúan "trabajando en hacer eso mismo" (es decir, producir contenido tóxico) se volverán "aún más virales". Esta lógica podría generar un círculo vicioso en el que los creadores se vean tentados a explotar y amplificar el contenido tóxico con el fin de mantener su viralidad y reconocimiento. Es crucial cuestionar si esta dinámica es realmente sostenible y deseable a largo plazo. ¿Estamos sacrificando la calidad, la ética y la responsabilidad social en aras de la viralidad y el reconocimiento instantáneo? ¿Existe un punto de inflexión en el que la propagación descontrolada de contenido tóxico pueda tener consecuencias "malas" para la sociedad en su conjunto? La paradoja de que el contenido "malo" o "tóxico" tenga un mayor potencial de viralidad nos invita a cuestionar nuestras nociones preconcebidas sobre el bien y el mal, y a explorar una perspectiva más allá de estos conceptos morales tradicionales. En este sentido, los postulados del filósofo Nietzsche en su obra "Más allá del bien y del mal" pueden arrojar luz sobre esta dinámica aparentemente contradictoria. Nietzsche propone una reevaluación radical de los valores morales establecidos, sosteniendo que las nociones de "bueno" y "malo" son construcciones humanas que responden a intereses y perspectivas particulares. En lugar de aceptar estos valores como verdades absolutas, invita a trascenderlos y abrir paso a una moral más fluida y libre de prejuicios.

Al aplicar la lente nietzscheana al fenómeno de la viralidad en el *streaming*, es fundamental evitar caer en juicios de valor que categoricen el contenido como "bueno" o "malo". En lugar de ello, podríamos enfocarnos en cómo estas etiquetas reflejan preceptos morales convencionales que no necesariamente capturan la complejidad del impacto y la propagación del contenido. Nietzsche celebra la fuerza vital y la voluntad de poder, sugiriendo esto, lo que podría considerarse "tóxico" o "malo" puede, en realidad, ser una expresión de esa vitalidad que resuena visceralmente con las audiencias. Desde esta perspectiva, el éxito viral de ciertos contenidos puede interpretarse como una manifestación

de esta fuerza vital, que desafía las limitaciones impuestas por normas morales tradicionales.

Nosotros jugamos solo cuando estamos bien, no cuando estamos mal, pienso que es porque las emociones son algo que terminan vendiendo o al menos que termina siendo factor para volverse viral.

-Seneea-

Es muy interesante observar esta aparente contradicción en el discurso sobre la viralidad y las emociones en el *streaming*. Por un lado, se reconoce el potencial viral del contenido cuando este está relacionado con alguna emociones o con los afectos, pero por otro, se afirma que los *streamers* solo juegan y transmiten cuando se sienten "bien", habría que poner especial atención a este bien, pues como se mencionaba en algún momento de esta investigación, el malestar no solo es emocional o psíquico, sino en el caso de Seneea este estar bien está relacionado también con sus problemas de mal de túnel carpiano que ha ido desarrollando por sus largas jornadas en la computadora. Quizá también tendríamos que preguntarnos qué es eso que entiende por estar bien, pues normalmente ese estar bien está relacionado con discursos e instituciones de lo que es el bienestar, la salud mental y la salud física, volviendo al viral un espacio donde se comercializan este tipo de discursos, siempre hablar y transmitir desde afectos que sean más sencillos de identificar. Esta tensión sugiere una complejidad en la relación entre las emociones, los afectos y por qué se vuelven virales, pues es una de las dinámicas del entretenimiento digital y propia quizás del neoliberalismo.

Mark Fisher, en su influyente obra "Realismo capitalista", aborda cómo el neoliberalismo ha moldeado nuestras formas de vida y nuestra subjetividad de manera sutil pero poderosa. Desde esta óptica, la aparente contradicción en el discurso sobre la viralidad y los afectos podría verse como un reflejo de la tensión inherente entre la búsqueda de reconocimiento de la que ya habíamos hablado y el éxito que se busca obtener en un entorno competitivo, y el imperativo neoliberal de mantener una imagen de bienestar y felicidad constantes. Los *streamers*, inmersos en esta lógica neoliberal, se ven impulsados a perseguir la viralidad y el éxito a través de la explotación de afectos y emociones intensas, incluso las consideradas "tóxicas" o "malas", porque al final vende.

Sin embargo, al mismo tiempo, se enfrentan a la presión de proyectar una imagen de bienestar emocional y estabilidad, ya que el "estar mal" podría ser percibido como un fracaso o una debilidad dentro de esta narrativa neoliberal del éxito individual. Esto aunado a lo mencionado por Jorge Alemán, podemos deducir que tiene razón al decir que se ha fomentado una nueva "economía de goce" en la que la búsqueda de placer y satisfacción inmediata se ha convertido en un imperativo. En ese contexto, el contenido "tóxico" o "malo" podría verse como una forma de satisfacer este anhelo de goce intenso y transgresor, mientras que la necesidad de "estar bien" emocionalmente podría ser una manifestación de la presión por mantener una apariencia de bienestar y equilibrio. Esto promueve una subjetividad centrada en el consumo y la satisfacción de deseos efímeros. Si lo pensamos desde esta perspectiva, la atracción por el contenido viral podría interpretarse como una expresión de este anhelo de consumo y satisfacción instantánea, mientras que la insistencia en "estar bien" emocionalmente podría ser una forma de mantener una imagen de control y estabilidad dentro de este paradigma neoliberal.

La aparente contradicción entre el deseo de viralidad a través de contenido "tóxico" o controversial, y la necesidad de proyectar una imagen de bienestar y control emocional constante, puede entenderse como una manifestación de relaciones de poder y dominación en el contexto del entretenimiento digital. Desde esta perspectiva, el ser "tóxico" o provocador con los demás se convierte en una forma de ejercer poder y control sobre la audiencia y los espectadores. Al generar reacciones ya sean de indignación, controversia o incluso admiración, los *streamers* y *gamers* logran copiar y mantener la atención de su público, consolidando así su posición de influencia y autoridad.

Esta dinámica evoca una suerte de juego de poder en el que los *streamers* más exitosos son aquellos capaces de mantener un equilibrio entre la provocación y la *toxicidad*, por un lado, y la proyección de una imagen de calma y control emocional, por el otro. Al mostrarse aparentemente imperturbables y "estar bien" mientras desencadenan emociones intensas en los demás, los *streamers* refuerzan su posición dominante y su capacidad de manipular las respuestas emocionales de su audiencia, pero de nueva cuenta no hay que dejar de lado el cuestionamiento y la reflexión, pues parece que se hace un esfuerzo constante por desaparecer o silenciar lo otro, todas esos afectos o emociones que puedan ser entendidas como no estar bien. ¿dónde queda? ¿Qué se hace con todo aquello que no encaja en estos dispositivos y discursos? Esta lógica recuerda a las nociones de supervivencia del más

apto, pues pareciese que no hay un lugar para el menos adaptado a las nuevas formas de entretenimiento, consumo o que se inscriba en las lógicas de la digitalidad, no entienda los memes, los chistes, las bromas y la forma en cómo se transmiten contenidos de este tipo. Al igual que en la naturaleza haciendo alusión a lo que mencionan que es incluso hasta natural, los más fuertes y dominantes son capaces de imponerse sobre los demás, en el mundo del *streaming*, aquellos que logran dominar y controlar las emociones de su audiencia, son los que emergen como los más "aptos" y exitosos, sin embargo al mismo tiempo manejando una visión de que todos podemos aspirar a ser esos grandes, aptos y éxitos *influencers*, cuando como hemos visto en algunas de las citas de los entrevistados, muy pocos llegan a ser así, pues la mayoría de *gamers* y *streamers* comienzan desde un lugar bastante precarizado y explotado.

Lo que yo les digo es que no solo es eso, es la furia, el enojo, la pelea, la gente te ve y te insulta y tú les devuelves el insulto, entonces es una interacción entre tú y el público, como que lo tóxico también vende y vende más, yo lo pienso cómo eso que nos decían nuestros papás de chicos, si alguien te molesta, tu pegale más fuerte, porque si te dejas pegar yo te voy a chingar a ti.

-Milordo Z-

La insistencia en que "lo tóxico también vende y vende más" pone de manifiesto una cruda interpretación de la realidad: la *toxicidad* y la hostilidad se han convertido en una mercancía altamente valorada y consumida en el ámbito del entretenimiento digital. La descripción de esa interacción tóxica entre el *streamer* y su audiencia, donde se intercambian insultos y se fomenta un ambiente de confrontación y agresividad verbal, evoca una dinámica preocupante de normalización y perpetuación de lo violento, la cual cuando se sale de control se justifica mencionando que era de broma, fue un chiste o como mencionan los entrevistados era de "*chill*". Esta dinámica parece estar arraigada en discursos y creencias sociales profundamente enraizadas y polarizantes, como la anécdota que se menciona sobre la enseñanza recibida en la infancia: "si alguien te molesta, tú pégale más fuerte". Sería quizá necesario buscar nuevas formas alternativas de generar viralidad y conexión en el mundo del *streaming* que no dependan de la explotación. Quizás sea hora de desafiar esos discursos sociales arraigados que fomentan la agresividad y la hostilidad, y explorar narrativas más constructivas.

La *toxicidad* genera tensión y esto produce un efecto contagio, cuando se juega en *rankeds* y alguien hace un mínimo error notorio, la gente se vuelve muy tóxica. Durante lo que falta

de partida, lo único que hacen es *flamear* y poner demasiados insultos, sin duda eso genera mucho sufrimiento.

-KaiohYami-

KaiohYami nos sumerge de lleno en la dinámica tóxica y destructiva que puede surgir en los juegos competitivos o "*rankeds*". La idea de que la *toxicidad* genera tensión y que esta tensión produce un "efecto contagio" evoca poderosamente la metáfora del virus que mencionaste anteriormente. Al igual que un virus biológico como lo pensábamos anteriormente, la *toxicidad* parece propagarse de manera exponencial y descontrolada, infectando a los jugadores y generando un ambiente de hostilidad y agresividad. El detonante suele ser un mínimo error notorio por parte de algún jugador, lo que desencadena una reacción en cadena de insultos, críticas destructivas y lo que se conoce como "*flamear*". El concepto de "*flamer*" en el contexto de los videojuegos es particularmente revelador. Proviene de la palabra inglesa "*flame*", que significa llama o quemar. Un *flamer* sería entonces aquel jugador que "quema" o "prende fuego" verbalmente a sus compañeros de equipo o rivales, a través de insultos y comentarios hirientes. Esta idea de "quemar" con palabras evoca una violencia simbólica sumamente destructiva, que busca infligir daño de forma psíquica al otro.

Aquí es donde entra en juego la tensión entre lo creativo y lo destructivo del sujeto. Por un lado, la dinámica del *flamear* y la *toxicidad* parecen responder a un impulso destructivo, a una necesidad de infligir sufrimiento y ejercer poder sobre los demás a través de la agresión. Es una manifestación de la dimensión destructiva del sujeto, que encuentra placer y satisfacción en el acto mismo de quemar al otro. Sin embargo, como bien se señala, también existe una ventana abierta hacia lo creativo. El acto de *flamear* requiere, en cierta medida, de una habilidad creativa para construir insultos y comentarios hirientes que tengan un impacto efectivo en el receptor. Es una suerte de creatividad destructiva, donde se emplean recursos lingüísticos y retóricos para generar daño de manera efectiva. En este contexto, el acto de *flamear* podría interpretarse como una manifestación del deseo de convertirse en ese objeto a, ese objeto causa del deseo que mantiene a los demás jugadores enganchados y sufriendo. Además, la cita sugiere que esta dinámica tóxica se intensifica en el contexto de los modos competitivos o *rankeds*, donde el reconocimiento y el *status* se juegan. La tensión por obtener un rango superior y ser reconocido como un

jugador habilidoso parece exacerbar la hostilidad y la agresividad verbal, convirtiendo el entorno de juego en una “grieta” como se denomina al campo de batalla del juego.

Al menos en temas de sufrimiento, pues como que en el caso de nosotros los *gamers* funciona ser así, sabes que tienes que ser o vender una imagen, que juegas al *LoL (League of Legends)* y que vas a gritar, te vas a enojar y eso conlleva que muy probablemente la gente te va a ridiculizar, se va a burlar de ti, Aunque seas patético para que la gente, ellos son los que deciden si quieren verte o no y te pagan hasta por lastima, es una forma de generar y hacer público contigo, en las plataformas es un arma de doble filo porque te pueden llegar a insultar súper horrible, pero si tú te sabes defender y no te afecta, va a terminar siendo como alguien admirable entre estas personas y van a pasar de ser tus *haters* a pasar a ser tus *followers*.

-Seneea-

Una de las muchas realidades en la industria del *streaming* y el *gaming* es la prevalencia de una lógica mercantilista como hemos visto y utilitarista en la que el fin (el éxito, la viralidad, los seguidores) justifica los medios (la *toxicidad*, el sufrimiento, la explotación y la precariedad). La frase que se piensa aquí, “*El fin justifica los medios, siempre y cuando haya followers y ganancia*”, resume de manera contundente esta dinámica perversa. Los *streamers* y *gamers* parecen haber interiorizado y normalizado una especie de estrategia de mercado en la que se convierten en sujetos-mercancía, dejando probablemente cada vez más de lado el ser sujeto, por ser un mero producto, quizá sería interesante preguntarnos si uno es mas deseado o reconocido siendo un producto, que siendo un sujeto. Pues a uno se le desea y se le reconoce mientras se tenga un valor, vendiendo su imagen sin importar el costo psíquico que esto pueda implicar.

Seneea describe cómo pareciese que el enojo, los gritos y la ira son casi requisitos indispensables para jugar *League of Legends* (*LoL (League of Legends)*) y tener éxito en el *streaming*. No importa si eres ridiculizado, burlado o incluso tratado con lástima por la audiencia, lo importante es generar atención y contenido viral. Incluso el sufrimiento y la humillación se convierten en mercancías explotables, siempre y cuando conduzcan a la obtención de seguidores (*followers*) y, por lo tanto, reconocimiento y ganancias. Retomando la máxima maquiavélica cualquier acción, por más cuestionable o dañina que sea, se considera aceptable si conduce al objetivo deseado. En este caso, el fin es el éxito en el

*streaming*, la viralidad y las ganancias, mientras que los medios incluyen la explotación y el sufrimiento.

De esta manera podríamos pensar también que quizá se sugiere que existe una especie de redención posible para aquellos *streamers* que logran aguantar y defenderse ante la *toxicidad* y los insultos. Si el *streamer* demuestra ser lo suficientemente resiliente y admirable al no dejarse afectar por los ataques y las burlas, puede experimentar una transformación en la percepción de su audiencia, convirtiendo a los *haters* en *followers*. Aquí es donde entra en juego la metáfora de la flama o el *flameo* que se menciona. El *streamer* que logra encenderse y brillar a pesar de la *toxicidad* y el sufrimiento que enfrenta, puede convertirse en un objeto de admiración y seguimiento. Es como si la capacidad de arder sin consumirse fuera una cualidad valorada y atractiva en el mundo del *streaming*. Si bien la metáfora de la flama parece representar una suerte de redención para aquellos *streamers* que logran brillar y ser admirados a pesar de la *toxicidad* y el sufrimiento, es crucial no perder de vista la naturaleza efímera e insostenible de esta dinámica. Al fin y al cabo, no importa cuánto brille un sujeto "encendido en flamas", el fuego inevitablemente terminará por consumirlo y reducirlo a carbón y cenizas. Esta realidad nos recuerda que la explotación de emociones negativas, Freud (1929) lo pudo pensar a partir de su concepto de pulsión de muerte, plantea:

El ser humano no es un ser manso, amable, a lo sumo capaz de defenderse si lo atacan sino que es lícito atribuir a su dotación pulsional una buena cuota de agresividad. En consecuencia, el prójimo (...) es una tentación para satisfacer en él la agresión, explotar su fuerza de trabajo sin resarcirlo, usarlo sexualmente sin su consentimiento, desposeerlo de su patrimonio, humillarlo, infringirle dolores, martirizarlo y asesinarlo (...) el mandamiento ideal de amar al prójimo como así mismo, que en la realidad efectiva sólo se justifica por el hecho de que nada contraría más a la naturaleza humana originaria" (p.108)

La *toxicidad* y el sufrimiento como medios para alcanzar el éxito y la viralidad son inherentemente destructivos y autodestructivos. Aun cuando un *streamer* logre convertirse en un objeto de admiración por su capacidad de "arder" sin consumirse, eventualmente llegará un punto en el que la flama se agotará y solo quedarán las cenizas. La metáfora del carbón nos advierte sobre las consecuencias a largo plazo de esta dinámica. Un sujeto reducido a carbón ha perdido su brillo y su vitalidad, convirtiéndose en una sombra apagada y estéril de lo que alguna vez fue. En el contexto del *streaming* y el *gaming*, esto podría

representar este no estar bien que se menciona en una de las citas, la pérdida de motivación e incluso el abandono de la actividad por completo. Esta perspectiva nos obliga a cuestionar si realmente vale la pena pensar en ese bienestar que tanto se nos predica actualmente, en esos sacrificios que hay que hacer para obtener una estabilidad y la entrega que se le ponen a algún largo plazo en aras de un brillo fugaz y un éxito temporal. ¿Estamos fomentando una industria que consume y reduce a cenizas a sus propios protagonistas? La verdadera apuesta no debería ser buscar un brillo fugaz, sino cultivar una llama constante y duradera. Esto implica reconocer y aceptar todo el espectro de la experiencia humana, incluyendo aquellos momentos que socialmente se entienden como "no estar bien". Parece que nos encontramos en una era donde eso tóxico de lo que se habla es más bien esa positividad desmedida, donde existe una presión constante por mostrar sólo nuestro mejor lado, nuestros momentos de éxito y felicidad. Sin embargo, esta narrativa es incompleta. La vida es una mezcla constante de experiencias positivas y negativas, y ambas son igualmente válidas y necesarias para la constitución de un sujeto. No se trata de glorificar el sufrimiento, sino de entenderlo como parte de la experiencia humana. El reconocimiento de que el trabajo en las redes sociales y las plataformas digitales conlleva un cierto malestar es un paso importante. La meta no debería ser eliminar completamente este malestar, sino aprender nuevas formas de habitarlo, entenderlo y, en última instancia, integrarlo de manera a nuestra experiencia como sujetos.

Es cierto que a menudo lo mediático y lo popular parecen alinearse con lo tóxico, violento o lo mediocre. Esto plantea preguntas importantes sobre la naturaleza de la popularidad en la era digital. ¿Es la popularidad un reflejo genuino de lo que valoramos como sociedad, o es más bien el resultado de algoritmos y dinámicas de viralidad que favorecen el contenido más provocativo? Sería interesante pensar en un llamado y hacer cimbrar esos soportes ideológicos, ya que se vuelve crucial para fomentar una conciencia crítica sobre nuestro consumo de medios digitales y plataformas. No se trata sólo de consumir lo que es popular, sino de tomar decisiones más conscientes sobre lo que consumimos y por qué.

Retomando la idea de que solo se puede transmitir o jugar cuando se está bien es un absurdo del juego del capital. Refleja una visión distorsionada del trabajo y el ocio en la economía digital. La presión por presentar siempre una imagen positiva y productiva es una manifestación de la lógica capitalista llevada al extremo en la era de las redes sociales. Esta situación apunta a una paradoja más amplia en nuestra sociedad contemporánea: a medida

que tenemos más herramientas para la expresión y la conexión, parece que tenemos menos libertad real para ser auténticos, autónomos y vulnerables. La solución si es que existe o hay algo similar a ello sin duda no es simple, pero podría comenzar por un cambio en nuestra relación con el contenido digital.

Ya hablamos mucho de lo bueno que tiene ser *streamer*, pero creo que dentro de este trasfondo hay muchas cosas también malas, muchos comentarios muy malos que pueden hundirte, yo creo que nuestra salud mental como *gamers* no es lo suficientemente estable para poder sobreponerte a todo lo que te dicen en las plataformas, y cuando no tienes esa mentalidad, te puede afectar muy cañón. Simplemente a veces juegas una partida normal, y hasta si la vas ganando, termina siendo malo, porque en los comentarios te dicen que no tienes una vida, que ellos no juegan así de bien porque ellos si tiene una vida, ellos sí tienen una pareja, que ellos tienen hijos, una casa y un trabajo real, a veces simplemente te dicen: -wey, suicídate mejor porque juegas mucho tiempo-. O sea, ese tipo de cosas son con las que si no puedes llevar esa carga todo el tiempo, lo tóxico al final más que vender, también genera que te digan que te mueras, que ojala se muera tu mamá, puede ser muy contraproducente para uno y en eso no hay que perderlo de vista, ahí no hay nada que pueda ser vendido.

-Vin511-

La narrativa de Vin nos confronta de manera cruda con las terribles consecuencias de la dinámica destructiva que permea el *streaming*. Aunque hemos explorado diversas facetas de este fenómeno, centradas en la mercantilización de emociones negativas, la búsqueda de viralidad a cualquier costo y la normalización de actitudes perjudiciales, su testimonio nos recuerda que hay un límite más allá del cual no hay nada que pueda ser "vendido". Es profundamente preocupante que reconozca que la salud mental de los *gamers* y *streamers* no es lo suficientemente robusta para soportar la constante avalancha de comentarios dañinos, insultos y amenazas que enfrentan en las plataformas. Esto revela una realidad en la que la explotación de emociones negativas y la *toxicidad* han alcanzado niveles insostenibles, poniendo en riesgo la integridad emocional de los creadores de contenido.

La descripción de los comentarios hirientes—como "suicídate", "que se muera tu mamá"—y la deshumanización que implica afirmar que no tienen una "vida real" son verdaderamente de pensarse. Estos mensajes no solo son tóxicos, sino que constituyen una forma de violencia que puede pensarse en términos de consecuencias devastadoras en el sujeto que

los recibe. Aquí es donde la metáfora del sujeto "encendido en llamas" que termina consumiéndose en carbón cobra una dimensión aún más sombría. Este discurso muestra a un sujeto que ha sido consumido por el sufrimiento y la *toxicidad*, reconociendo que no hay nada que pueda ser "vendido" en ese estado de ruina emocional. Esta realidad nos obliga a cuestionar profundamente la lógica neoliberal que hemos estado analizando, en la cual el fin (éxito, viralidad, ganancias) justifica los medios (*toxicidad*, sufrimiento, explotación). ¿Hasta qué punto estamos dispuestos a sacrificar la humanidad de los creadores de contenido en aras de esta dinámica perjudicial? El neoliberalismo, más que un gobierno de la vida, parece estar fomentando una administración de la muerte. El capital, en su incesante búsqueda de ganancias y viralidad, ha normalizado prácticas que distribuyen y perpetúan la muerte, no solo real, sino también simbólica e imaginaria de los involucrados. En un espacio donde la *toxicidad* ha arrasado con todo, donde solo quedan cenizas y ruinas, nos enfrentamos a la inquietante realidad de que no hay nada que pueda ser "vendido" o mercantilizado. Tal vez deberíamos referirnos a esta "dinámica tóxica" como "la marea de la deshumanización", una corriente que arrastra a los sujetos hacia un estado de descomposición, donde el sufrimiento se convierte en el precio de la visibilidad y el éxito.

El neoliberalismo, si pensamos más la premisa de que más que un gobierno de la vida parece estar fomentando una administración de la muerte, en el sentido de que opera bajo una lógica que minimiza la dignidad humana y promueve un consumo voraz de la subjetividad. En el ámbito del *streaming* y los videojuegos, podríamos sugerir que esto se traduce en una dinámica en la que el valor de los creadores de contenido se mide a menudo por su capacidad para atraer atención y generar interacciones, independientemente de las consecuencias para su salud mental y bienestar emocional. Los *gamers* y *streamers*, al buscar la validación y el reconocimiento en un entorno digital marcado por la competitividad y la *toxicidad*, pueden verse empujados a internalizar una narrativa que les exige rendir cuentas a un público que no solo evalúa su rendimiento en el juego, sino que también deshumaniza y deslegitima sus experiencias. Este proceso no solo erosiona su sentido de identidad, sino que también perpetúa un ciclo de sufrimiento y alienación, donde las emociones negativas son capitalizadas y monetizadas en lugar de ser abordadas de manera saludable y constructiva.

La administración de la muerte se manifiesta en la normalización de prácticas que despojan a los sujetos de su agencia y autonomía. Los creadores de contenido pueden sentirse

atrapados en una marea que exige una producción constante de contenido, llevando a una sobreexplotación de su propia subjetividad. Esta presión puede resultar en un desgaste emocional significativo, donde la búsqueda de éxito se convierte en una trampa que conduce a la despersonalización y a una sensación de vacío existencial. Sin embargo, es crucial que, como sujetos críticos, podamos vislumbrar grietas en este sistema opresivo. Estas grietas representan espacios de resistencia donde podemos empezar a re-imaginar lo que significa ser un *gamer* o un *streamer*. En lugar de sucumbir a la lógica de la producción constante y la búsqueda frenética de reconocimiento, podríamos cultivar un entorno que valore otras cosas. Al redefinir el impacto y el valor dentro de las comunidades de *gamers*, podríamos quizá desmantelar las estructuras que perpetúan la administración de la muerte y, en su lugar, construir una narrativa que celebre la vida, la creatividad y la diversidad de experiencias. Así, en lugar de ser meros productos del neoliberalismo, los *streamers* y *gamers* pueden devenir en otra cosa, aún con el uso de las plataformas como medio para abogar por un espacio más humano y significativo en el ecosistema digital.

## **Mundo 7 - 4: Un sujeto altamente precario y explotado, pero fantásticamente rico**

Ahora pensemos en torno a las subcontrataciones que pueden surgir bajo la lógica neoliberal, me centraré en lo visto y escuchado con los streamers y jugadores de *e-Sports* que entrevisté. Ellos son empleados formales de la empresa *5 SUN*, donde integran los equipos varoniles y femeniles de *League of Legends*. Sin embargo, su situación laboral presenta una contradicción interesante de analizar. Además de su trabajo como jugadores profesionales, estos sujetos también realizan *streaming* en la plataforma *Twitch*. Al ser "miembros *partners*" de esta plataforma propiedad de *Amazon*, quedan sujetos a ciertos requerimientos y metas que deben cumplir en sus transmisiones. Esto los coloca en una posición ambigua, pues si bien están contratados por *5 SUN*, al mismo tiempo son una especie de subcontratados encubiertos por *Amazon* a través de *Twitch*.

Esta dualidad laboral refleja una de las dinámicas clave del capitalismo neoliberal: la fragmentación y precarización de las relaciones de trabajo. Como plantean teóricos como Pierre Dardot y Christian Laval en su libro "La nueva razón del mundo", el neoliberalismo tiende a erosionar los antiguos esquemas de empleo estable y a impulsar formas de subcontratación y "trabajo por proyecto" que desprotegen a los trabajadores. En el caso analizado, vemos cómo una actividad que tradicionalmente se asociaba al ocio y el entretenimiento como los videojuegos, queda capturada por la lógica de mercantilización propia del neoliberalismo. El *streaming* se convierte en una forma encubierta de subcontratación por parte de las grandes plataformas digitales como *Twitch/Amazon*. Estos gigantes tecnológicos actúan como intermediarios que facilitan y normalizan nuevos esquemas de extracción de valor a partir del trabajo creativo y digital.

El neoliberalismo, como modelo económico y discurso ideológico predominante desde fines del siglo XX, ha impulsado una reestructuración profunda de las relaciones laborales

tradicionales. Una de las principales transformaciones ha sido la creciente tendencia a la subcontratación y la tercerización de actividades. Históricamente, bajo el modelo fordista, las grandes empresas tendían a concentrar todas las etapas de la producción bajo un mismo techo y con trabajadores contratados de manera directa y estable. Sin embargo, las políticas neoliberales de desregulación laboral y búsqueda de mayor "flexibilidad" han alentado a las empresas a externalizar o subcontratar partes del proceso productivo. La subcontratación implica que la empresa principal deriva ciertas tareas, servicios o la fabricación de componentes a otras empresas menores de carácter tercerizado. De esta manera, en lugar de contratar empleados directos, la empresa principal establece contratos comerciales con firmas subcontratistas. Este esquema le permite a las grandes corporaciones eludir responsabilidades laborales, reducir costos asociados a salarios y beneficios de los trabajadores, aumentar su capacidad de ajuste a las fluctuaciones de la demanda y debilitar la capacidad de negociación sindical de su fuerza laboral directa.

Las subcontrataciones en el neoliberalismo pueden verse como una radicalización de esta tendencia histórica. La empresa capitalista principal subcontrata operaciones o fases específicas a otras empresas menores, profundizando aún más la división social del trabajo. El trabajador subcontratado, al quedar separado de la empresa que realmente se apropiá del plusvalor que genera, experimenta una alienación y extracción de plusvalía aún mayor. Su vínculo con el proceso de valorización general del capital se vuelve sumamente opaco y mediado. Desde el análisis marxista, las cadenas de subcontratación neoliberales funcionan como un mecanismo que permite llevar al extremo la división técnica y social del trabajo, aumentando la tasa de extracción de plusvalor de los trabajadores.

La subcontratación habilita modalidades de superexplotación laboral tanto en el *streaming* como en los *e-Sports*, donde las jornadas extenuantes, bajos salarios y la inestabilidad laboral son la norma. Los trabajadores en este ecosistema se convierten en mercancías desechables, cuya fuerza de trabajo es fácilmente reemplazable. Esta precarización no solo les priva de derechos laborales fundamentales, sino que también le somete a un entorno de completa desprotección, donde la seguridad y el bienestar son sacrificados en el altar de la rentabilidad. La dinámica de subcontratación permite a las empresas principales evadir regulaciones laborales, lo que les otorga un mayor control sobre cada fase del proceso productivo. Esto se traduce en una flexibilidad para ajustar la producción según sus necesidades de valorización, lo que perpetúa la lógica neoliberal que prioriza la

maximización de ganancias por encima de las condiciones humanas de los trabajadores. En este sentido, la racionalidad mercantil, que antes podría haber sido limitada a esferas específicas, se infiltra en todos los aspectos de la vida laboral, transformando lo que solía ser un espacio de ocio y disfrute en una nueva frontera para la expansión del capital.

Los trabajadores del *streaming* y los *e-Sports* se ven atrapados en complejas redes de subcontratación que no solo les despojan de sus derechos, sino que también los sumergen en un ciclo de inseguridad e inestabilidad característicos del neoliberalismo. Esta situación revela cómo el discurso neoliberal coloniza progresivamente la vida laboral, moldeando las expectativas y experiencias de aquellos que operan en estas industrias. La necesidad de rendir cuentas a un público y a un mercado que demanda producción constante contribuye a crear un entorno donde el bienestar emocional se sacrifica por la posibilidad de reconocimiento y éxito, evidenciando así el impacto destructivo de esta lógica en la subjetividad de los creadores de contenido.

Todas las personas que jugamos aquí como *gamers*, aparte tenemos nuestras ganancias de *streams* y todos siempre usan una segunda como plataforma en el caso de la mayoría de mujeres se usan donde vendan contenido, ya sea para fans o suscriptores, están el *OnlyFans* y este otro donde venden, que les dan paquetes donde venden fotos de cosplays y todo eso.

-Cygnus-

Comencemos por analizar las múltiples capas de subcontratación y mercantilización que operan sobre el trabajo de estos *gamers/streamers*, especialmente en el caso de las mujeres en esta ocasión, al menos desde la perspectiva entendida por Cygnus. En primer lugar, tenemos la subcontratación encubierta por parte de *Amazon* al ser *streamers* asociadas con *Twitch*. Como mencionamos, estos deben cumplir con ciertos requerimientos como "miembros *partners*", de esta manera quedan atrapados en una relación de trabajo precaria y sin las protecciones de un vínculo laboral formal con la plataforma. Pero lo que la cita agrega es una segunda capa de subcontratación y mercantilización de su fuerza de trabajo y su propia imagen. Ante la necesidad de complementar los ingresos que la plataforma principal no logra asegurar, estas mujeres recurren a sitios como *OnlyFans* u otros para vender contenido erótico/sensual, fotos en cosplay, entre otros tipos de contenidos, directamente a sus suscriptores o "fans".

Podemos ver aquí entonces cómo su capacidad de trabajo queda fragmentada en múltiples operaciones parceladas que son organizadas y captadas por diversas plataformas y circuitos de valorización del capital. Su fuerza de trabajo se divide así entre el *streaming "gamer"*, la venta de contenido sensual y posiblemente otras actividades paralelas. Se genera entonces una profunda alienación y separación respecto del proceso global de producción de valor. Las trabajadoras pierden por completo el control y la vista de conjunto sobre cómo el plusvalor que generan en distintos frentes termina siendo apropiado por capitales diferentes (*Amazon, OnlyFans*, otras plataformas). Hay una subcontratación en cascada o capas que multiplica su explotación y precariza aún más sus condiciones laborales. Al mismo tiempo, se produce una cosificación y mercantilización extrema de sus cuerpos, sexualidades e imágenes personales que deben monetizar para complementar sus magros ingresos. Esta dinámica exemplifica de manera cruda cómo el capitalismo neoliberal, apoyado en las nuevas tecnologías digitales, logra extraer valor de los aspectos más íntimos de la subjetividad a través de complejas redes y circuitos de subcontratación atomizados.

A parte de jugar *League of Legends* yo uso el *boosting*, que es subir cuentas de otras personas de nivel, y pues de eso sacas dinero extra por seguir jugando. El *boosting* es algo que hacemos los Elo alto... tú te metes a una página y en esa página llega gente, digamos que tú eres Plata IV y tú dices quiero subir a Oro I pero no puedo no soy muy bueno en el juego, entonces vas a una página y digamos que la persona cobra 10 USD por llevarte a Oro. De esta forma tú le pagas, le das tu cuenta y él te sube de liga, y cobra 10 USD por cada liga que te suba hasta llegar a la que tu querías, a uno eso le conviene porque eso lo *stremeas...* de la misma forma prácticas para el equipo y sacas dinero del *boosting*, ganas del *stream*, del *boosting* y del ser jugador del equipo. Recibes más dinero por eso. La verdad yo me decanto más por estos sistemas porque hay más ganancias

-Cygnus-

Las experiencias laborales narradas por los sujetos entrevistados constituyen un ejemplo paradigmático de los modos en que la lógica de acumulación neoliberal, potenciada por las nuevas tecnologías digitales, ha trastocado radicalmente las relaciones de trabajo. Siguiendo los aportes de los autores que hemos usado a lo largo del trabajo, podemos analizar aquí cómo operan una serie de mecanismos de subcontratación, mercantilización extrema y fragmentación del trabajo que expresan tendencias medulares del capitalismo contemporáneo. En primer lugar, resulta fundamental atender a la división sexual del trabajo

subcontratado que se manifiesta. Mientras que los trabajadores varones recurren al "boosting" de cuentas de videojuegos como una subcontratación asociada al terreno lúdico del juego en sí mismo, las mujeres se ven compelidas a incurrir en formas aún más extremas de mercantilización: la venta directa de su imagen, sexualidad y contenido sensual en plataformas como *OnlyFans*. Si bien esto no es generalidad, nos habla de cómo las dinámicas del trabajo subcontratado bajo el neoliberalismo se articulan de maneras diferenciales con dimensiones de género y sexualidad. La actividad creativa y "productiva" de las mujeres queda capturada por circuitos que las empujan a una sobreexploitación y reificación máxima de sus propios cuerpos. Como señalamos anteriormente aspectos de la vida íntima y la reproducción social son crecientemente conquistados y convertidos en nuevos nichos de mercantilización. Pero tanto para hombres como mujeres, la situación laboral que describen implica una parcelación y fragmentación extrema de su actividad productiva. Lejos de un empleo estable y unificado, su fuerza de trabajo queda atomizada en múltiples tareas subcontratadas por diferentes plataformas y empresas: ser jugadores profesionales de un equipo, hacer *streaming* en *Twitch*, el *boosting* de cuentas, la venta de contenido en *OnlyFans*, posiblemente ocupaciones adicionales.

Estas subcontrataciones encadenadas en cascada, lejos de ser una mera contingencia, constituyen un mecanismo clave que permite maximizar la tasa de explotación y extracción de plusvalor de la fuerza laboral. Al parcelar y distribuir las distintas operaciones entre múltiples eslabones de subcontratistas, las grandes empresas pueden eludir responsabilidades laborales y traspasar todos los costos y riesgos hacia los estratos más precarizados. De hecho, una de las razones fundamentales que impulsa a los entrevistados a multiplicar exponencialmente su carga de trabajo entre tantas actividades subcontratadas simultáneas, es la insuficiencia estructural de los ingresos percibidos en cada tarea individual. En una cruda demostración de la "ley general de acumulación capitalista" teorizada por Marx, el salario de cada empleo deviene inevitablemente insuficiente para la reproducción de la fuerza de trabajo, forzando a una sobreexploitación perpetua. Frente a esta realidad material, el discurso ideológico neoliberal logra una eficaz operación de normalización e incluso celebración de la autoexploitación. Como se expresa en las citas, los sujetos no solo naturalizan tener que desempeñar múltiples ocupaciones subcontratadas de forma paralela, sino que incluso se decantan por estos sistemas precisamente porque allí encuentran mayores ganancias potenciales. La subjetividad emprendedora que promueve el neoliberalismo los lleva a asumir como un desafío

individual y una vía de realización lo que objetivamente constituye su propia condición de sobreexplotación y precarización. De esta forma se demuestra cómo las distintas modalidades de subcontratación emergen como un paliativo desesperado frente a las falencias e insuficiencias estructurales del trabajo asalariado formal bajo el capitalismo contemporáneo. El *boosting* de cuentas, la venta de contenido erótico, u otras formas encubiertas de mercantilización aparecen en los intersticios del empleo tradicional, como vías para intentar complementar los exiguos salarios y condiciones laborales que las empresas principales ya no logran asegurar.

Existen en *Facebook*, *YouTube* y *Twitch*, los *partners*, *Facebook Partner*, *Twitch Partner* que a fuerza tienes que hacer horas y cumplir con esas horas para que se te pueda pagar, entonces lógicamente estés bien o estés mal, triste o feliz, con tiempo o sin tiempo, tienes que cumplir no solo con tus horas de entrenamiento y trabajo, tienes que cumplir con las horas de *stream* porque si no, no hay paga y si no hay paga pues ya no vives de eso, yo creo que ahí es cuando se convierte en un trabajo, que puedas percibir de algo, la diferencia es que acá si te gusta, lógicamente es más fácil porque tú vas sabiendo que si haces tantas horas vas a ganar tanto, a diferencia de los trabajos Godínez, aunque ya tengas un contrato no tienes a alguien que esté detrás de ti diciéndote si haces tanto vas a percibir tanto entonces, además de que no tienes que cumplir un horario que alguien más te obliga para que se te pague.

-Scarlett-

Podemos ver que aquí operan una serie de desplazamientos y ocultamientos ideológicos propios de las formas de subjetivación laboral promovidas por el neoliberalismo. En primer lugar, el uso del término "*partner*" en lugar de empleado u obrero busca borrar simbólicamente la relación asalariada y la división estructural entre capital y trabajo. Al nombrarse como "*socios*" o "*partners*", se crea la ilusión de una horizontalidad e igualdad de condiciones que en los hechos no existe. Es un mecanismo ideológico para encubrir la asimetría de poder inherente al vínculo de subcontratación. Pero este ocultamiento de la relación de subordinación salarial se complementa con otros desplazamientos discursivos muy sutiles como se apunta. Por ejemplo, el hecho de que "si te gusta es más fácil" y que exista una supuesta libertad para administrar los propios tiempos y recursos, genera la apariencia de una elección voluntaria y no alienada del trabajo. Sin embargo, la cita misma delata que en el fondo operan las mismas lógicas de disciplinamiento que en cualquier otro empleo: el tener que cumplir inevitablemente un determinado número de horas de

*streaming* so pena de perder los ingresos. La amenaza de la pérdida salarial, de "ya no vivir de eso", funciona como un mecanismo de sometimiento tan efectivo como cualquier horario impuesto externamente.

La subjetivación del trabajo bajo el neoliberalismo se manifiesta de manera particularmente insidiosa en el ámbito digital, donde los trabajadores, como los *gamers* y creadores de contenido, deben autogobernarse y autodisciplinarse para cumplir las cuotas y metas impuestas por las plataformas. Esta dinámica se traduce en una interiorización de la auto-vigilancia, lo que contrasta con los "trabajos godínez" más tradicionales, donde la dominación se ejercía de forma más opaca y vertical desde la gerencia patronal. En este sentido, el neoliberalismo desplaza los mecanismos de control hacia la subjetividad de los asalariados precarizados, quienes se ven forzados a internalizar las expectativas de producción constante y éxito.

Sin embargo, es esencial reflexionar sobre las diferencias en la explotación entre estos dos tipos de trabajos. Aunque tanto los trabajadores de oficina como los creadores de contenido enfrentan condiciones de explotación, la naturaleza de esta explotación puede variar. En los empleos tradicionales, la dominación se ejercía de manera más explícita y visible, con horarios fijos y un salario garantizado, aunque también con la carga de un sistema jerárquico que limitaba la autonomía. En contraste, el entorno digital tiende a ofrecer la ilusión de libertad y flexibilidad, lo que puede llevar a los trabajadores a autoexplotarse en un intento de alcanzar el éxito en un mercado saturado.

La "norma de vida" impuesta por la lógica neoliberal actúa como un doble filo. Por un lado, promueve una ilusión de autodeterminación y autonomía; por otro, esconde la realidad de una explotación que es igualmente, si no más, despiadada que en los empleos convencionales. La presión por maximizar ingresos y alcanzar el *status* de "*influencer*" transforma la subjetividad del trabajador digital en un campo de batalla donde la autoexplotación se convierte en la norma. Esta contradicción es central para entender cómo el discurso neoliberal enmascara las tensiones entre la supuesta libertad del trabajo digital y la realidad de la precarización. La búsqueda de reconocimiento y éxito en un entorno que valora la viralidad a toda costa puede llevar a los creadores de contenido a sacrificar distintas cosas, exacerbando la precariedad en sus vidas. En este sentido, la lógica de valorización del capital, que se despliega tanto en el trabajo tradicional como en el digital,

crea una estructura de subordinación que, aunque se presenta de forma diferente, opera con el mismo fin: la maximización de ganancias a expensas del sujeto.

Hay personas que todavía ven mal que digamos que ser *gamer* es un trabajo, pero eso va más enfocado como a la gente que tiene como envidia, gente que tiene una carrera completa, un doctorado, que son doctores, que tienen un trabajo godín por así llamarlo, el hecho de decir *wey a ti te pagan solo por jugar, yo me mato todo el día chingandole y ese wey nada más juega, está sentado y gana dinero*. Hay un sector que lo ve mal y se la pasa atacando, pero yo creo que las generaciones si han cambiado, y creo que ahora somos más felices porque trabajamos más de lo que nos gusta.

-Scarlett-

A partir de lo que Scarlett menciona podemos suponer que aparece esa tensión tan característica del discurso neoliberal: la percepción externa de que estos trabajadores simplemente "no hacen nada" y obtienen dinero de forma casi mágica, versus la vivencia interna de los propios sujetos que experimentan su actividad como un verdadero "trabajo", con todas las implicancias de esfuerzo, disciplina y desgaste que eso conlleva. Desde afuera puede parecer un juego, pero desde la subjetividad modelada por el neoliberalismo, se vive como un trabajo enajenado. Este discurso también pone en juego las categorías de reconocimiento, envidia y desvalorización del otro que estructuran los modos de subjetivación laboral. Se percibe un "sector" que "ataca" y desacredita desde su posición estamental de trabajos convencionales esa nueva forma de ganarse la vida. Hay una lucha en torno a qué actividades son legítimas para ser valoradas como un "verdadero trabajo".

Detrás de la fantasía de una "felicidad" asociada a trabajar en lo que nos gusta, se oculta una realidad bien distinta: una precarización severa, autoexplotación extenuante, desgaste corporal y subordinación real al capital. Este espejismo de felicidad se construye para ocultar la verdad más cruda sobre las condiciones laborales de los nuevos sujetos del trabajo digital. En este sentido, podemos abordar esta ilusión a través del concepto del "fantasma" en la teoría lacaniana, donde el fantasma no es simplemente una ilusión, sino una formación narrativa inconsciente que busca cubrir una falta estructural en el orden simbólico.

Así, el fantasma de ser "feliz porque se trabaja en lo que se ama" actúa como un velo que disfraza la precariedad y la falta de sustento real que enfrentan estos trabajadores. Al igual

que en el análisis lacaniano, donde el fantasma intenta taponear el agujero del deseo inconsciente, en el contexto laboral digital este constructo ideológico busca encubrir la dura verdad de que la realización del deseo se encuentra profundamente alienada. En lugar de ofrecer satisfacción, esta narrativa funciona como un mecanismo de defensa que permite a los trabajadores aceptar su condición de explotación y precariedad. La ilusión de felicidad se convierte, entonces, en un dispositivo que les impide ver su situación real, al mismo tiempo que perpetúa un estado de autoexplotación y sumisión a los imperativos del capitalismo neoliberal. El deseo de ser un "*influencer*" o un creador de contenido exitoso está atrapado en un ciclo de producción que se alimenta de la búsqueda constante de reconocimiento y validación externa, lo que a su vez desgasta condición del sujeto tanto física como de forma psíquica.

De este modo, el discurso neoliberal logra enmascarar la verdadera naturaleza de la relación laboral, haciéndola parecer más libre y autónoma de lo que realmente es. Esta construcción ideológica no solo oculta la explotación inherente a estas dinámicas, sino que también provoca un desvío del foco crítico hacia la realidad del deseo y la satisfacción personal de los trabajadores. La lucha, por tanto, no solo radica en cuestionar las condiciones laborales, sino también en desmantelar las narrativas que perpetúan la alienación y la precarización bajo el disfraz de la felicidad y la realización personal.

El concepto de fantasma se convierte en una especie de falso sembrado que permite a los trabajadores digitales participar cínicamente en las dinámicas de dominación y explotación del capital, mientras ocultan la verdad sobre su deseo profundo. Esta formación narrativa actúa como una pantalla que enmascara la división subjetiva radical y la falta del gran Otro que debería sostener su identidad. Al aferrarse a la fantasía de ser "feliz porque se trabaja en lo que se ama", como sujetos no solo se modifica su labor, sino que se colocan en una posición de goce, infligiéndose daño físico y psíquico a través de la autoexplotación. Esta situación se manifiesta como una pulsión de muerte en acto, donde la compulsión a la repetición conduce a los sujetos a insistir en caminos de profunda insatisfacción y sometimiento, formando un ciclo de masoquismo erógeno. En esta lógica, los trabajadores digitales caen en un "cinismo perverso": defienden conscientemente la narrativa de un empleo "cool" y realizado, mientras actúan compulsivamente para reproducir las condiciones de su propia opresión y explotación.

Este fenómeno revela una escisión del sujeto, un desgarro en lo simbólico que la ideología neoliberal intenta enmascarar mediante una totalización ilusoria. La relación imaginaria que los sujetos establecen con sus condiciones de existencia es siempre mediada por una desviación respecto a lo real, donde la simbolización se encuentra en crisis. En este sentido, la ideología dominante opera al ocultar esta falla a través de múltiples formaciones fantasmáticas. El fantasma entonces de la "felicidad laboral" actúa como un velo que recubre la realidad de explotación, vacío y alienación que define los nuevos empleos "creativos" del capitalismo digital. Al ocultar una verdad que resulta inadmisible, esta ideología genera un plus de violencia en la experiencia laboral. Por ello, es crucial emprender una "travesía del fantasma", explorando las narrativas conscientes e inconscientes que sostienen esta fantasía. Solo así quizás podamos acceder a la dimensión real del deseo y a la precariedad objetiva de esta "nueva condición obrera digital". Este proceso permitiría abrir espacios para nuevas formas de resistencia y transformación, proporcionando un punto de subjetivación un tanto más político que desarticule las capturas ideológicas del neoliberalismo y proponga alternativas.

## Mundo 7 - 5: ¿GameOver para el Sujeto Neoliberal?

A lo largo de nuestro análisis, hemos explorado las diversas facetas y tensiones que surgen en torno al fenómeno del *gaming* profesional y el *streaming* de videojuegos. Hemos examinado cómo estas prácticas se ven moldeadas por las lógicas del modelo neoliberal imperante, dando forma a dinámicas de competencia feroz, búsqueda incesante de reconocimiento, culturas tóxicas y exigencias de productividad constante. Sin embargo, sería un error asumir que estas fuerzas abarcan la totalidad de la experiencia de los *gamers* profesionales y *streamers*. Si bien estas narrativas dominantes son innegables, existe un trasfondo más profundo y complejo que merece ser explorado. Detrás de las presiones del mercado y la espectacularización, se encuentra una realidad más matizada, donde los videojuegos aún conservan el potencial de ofrecer algo más allá de la mera producción y el consumo.

Es en este punto donde las voces de los entrevistados sujetos de esta investigación cobran especial relevancia. A través de sus testimonios, podemos vislumbrar los resquicios de aquello que inicialmente los atrajo a los videojuegos, aquellas cualidades que trascienden la lógica mercantil y que apuntan hacia una dimensión más profunda y genuina de la experiencia lúdica. Una de estas voces expresa con claridad esta tensión:

Yo pienso que no debió haber llegado a los extremos de ser algo solamente productivo y de espectáculo, porque era como lo que hablábamos en otras entrevistas de que al momento de que ya se vuelve tanto trabajo como deporte ya esta más diseñado como un consumo, y eso ya esta fuera de lo que un juego debe ofrecer.

-Vin511-

El testimonio pone en evidencia una tensión fundamental en torno al propósito y la naturaleza de los videojuegos. Por un lado, reconoce la creciente mercantilización y espectacularización de esta actividad, donde prima la productividad, el consumo y la competencia. Esta dinámica está estrechamente ligada a las lógicas del modelo neoliberal que hemos analizado previamente, convirtiendo los videojuegos en una industria altamente lucrativa y orientada al rendimiento. Sin embargo, se señala que esta deriva ha llevado a los videojuegos a "extremos" que los alejan de su esencia original. Sugiere que hay algo inherente a los juegos que se ha perdido o relegado a un segundo plano en aras de la

producción y el espectáculo. Esta observación nos ayuda a reflexionar sobre qué es aquello que los videojuegos "deben ofrecer" más allá del consumo y la competitividad.

Podríamos inferir que se apunta a aspectos como la diversión desinteresada, la exploración creativa, la socialización y la experiencia inmersiva como elementos fundamentales que deberían estar en el corazón de los videojuegos. Estos aspectos parecen quedar opacados o desvirtuados cuando el foco se centra únicamente en la productividad, el reconocimiento y la viralidad. Aquí cabría preguntarnos: ¿Qué implica realmente la "esencia" de los videojuegos? ¿Es posible recuperar esos elementos lúdicos y creativos en un contexto cada vez más mercantilizado? ¿Cómo se pueden reconciliar las demandas del modelo de negocio actual con la preservación de la experiencia de juego genuina?

Estas tensiones apuntan a una contradicción inherente al fenómeno del *gaming* profesional y el *streaming*. Por un lado, se alimenta de la pasión y el disfrute por los videojuegos, pero por otro, se ve impulsado por una lógica de producción y consumo que puede terminar erosionando esos mismos aspectos que lo hicieron atractivo en primer lugar. Es en esta encrucijada donde los *gamers* profesionales y *streamers* parecen navegar constantemente, tratando de encontrar un equilibrio entre las demandas del mercado y la preservación de aquello que originalmente los atrajo a los videojuegos. Esta disyuntiva no solo refleja las contradicciones del modelo económico imperante, sino también la necesidad de repensar y redefinir el papel y el sentido de los videojuegos en la sociedad contemporánea.

Verlo como un trabajo, como un deporte es meterle una pasión entre comillas diferente o de plano es ya no tener pasión a nada, porque verlo desde un enfoque, que desde mi perspectiva, ya no es la de un *gamer*, por decirlo de alguna forma, nos trajo cosas que dejan el trabajo y el deporte, siento yo, que esas cosas no debieron aparecer, al menos no de la forma en las que aparecieron, había mejores formas. Pensandolo en las entrevistas lo que nos trajo fue una sobreexplotación de todo, nos trajo trabajo y todo lo que dijimos del competitivo, nos trajo los mundiales y con ello competencia con todo el mundo.

-KaiohYami-

KaiohYami establece una separación entre la perspectiva del "gamer" auténtico, movido por la pasión desinteresada, y la visión del videojuego como un negocio o actividad económica. Esta última mirada implica una pasión diferente o incluso la ausencia total de pasión. Esta

distinción sugiere una traición o perversión de los valores originales que atraen a los jugadores. Es revelador cuando menciona que ver los videojuegos desde un enfoque de negocio "ya no es la de un *gamer*", insinuando que esta lógica responde a un Otro, ya sea la cultura dominante, el mercado o el sistema capitalista en sí. Aquí no solo se trata de que el gran Otro imponga esta mirada desapasionada, sino que también formula una demanda.

Esta demanda no es simplemente una instrucción, sino que refleja un deseo inscrito en el Otro, un deseo de reconocimiento y validación que obliga al jugador a transformarse en algo más que un simple jugador: en un emprendedor, un socio, un capital humano que responde a las expectativas del mercado. El jugador internaliza esta demanda del gran Otro, no solo como una imposición externa, sino como un mandato inconsciente que lo moldea, una demanda. Se le pide que no solo juegue, sino que lo haga de manera productiva, rentable, y que transforme su pasión en una fuente de acumulación simbólica y económica. Así, el jugador ya no responde solo a su deseo personal de jugar, sino que se vuelve un agente dentro de esta red de expectativas y demandas que provienen del sistema neoliberal.

Este proceso convierte la experiencia del jugador en algo profundamente alienante, donde la autenticidad de la pasión queda subsumida bajo el peso de la productividad y la explotación. La demanda del gran Otro, al mismo tiempo que impone, condiciona al sujeto a buscar una forma de satisfacción que nunca es plena, siempre desviada hacia la lógica del mercado y de la valorización. La provocación que se plantea al señalar que "no debieron aparecer" ciertos aspectos del modelo actual del *gaming* profesional abre una reflexión más profunda sobre el sistema en el que operan los videojuegos. La crítica no radica tanto en el fenómeno mismo, sino en la manera en que se ha desarrollado y estructurado dentro del marco neoliberal, con todas sus implicaciones de explotación y mercantilización extrema. La afirmación sugiere que es posible imaginar "mejores formas" de abordar este campo, pero sin caer en una fantasía nostálgica o romántica sobre lo que los videojuegos eran o podrían haber sido.

En este caso, el Otro se manifiesta a través de las lógicas neoliberales que han colonizado el espacio del videojuego, transformándolo en una industria altamente competitiva y explotadora. Este Otro impone una demanda, no solo de productividad, sino de una forma específica de goce que se alinea con las exigencias del capital: maximización del

rendimiento, autoexplotación y la constante necesidad de validación en el mercado. El verdadero reto, entonces, no es simplemente resistir o rechazar este sistema, sino encontrar los puntos de fuga, los reversos en los cuales el sujeto pueda reinventar su relación con el videojuego. No se trata de "resistir" en el sentido clásico, sino de abrir espacios de creación y subversión desde dentro, donde lo lúdico y lo deseante puedan florecer sin estar completamente subsumidos en las lógicas del mercado.

La perspectiva de antes, la de un *gamer* sería jugarlo porque te gusta, porque te llamó la atención la historia, porque te identificas con personajes, lo que hablábamos antes, era sentarte a ser feliz jugando una historia. El lore, las experiencias que generas con otros, la convivencia con los demás, conoces amigos, esa parte que no vemos que nos deja ser parte de equipos, cosas muy chidas, pero siento que como tal, en esos dos campos el del trabajo y el deporte en específico, mato la raíz de lo que es jugar, eso poco a poco ya no está, ya no se juega, solamente se queda en el mero espectáculo y el negocio desde mi punto de vista.

-KaiohYami-

Podemos pensar que esta idea se contrapone la otra perspectiva del *gamer* con las lógicas del trabajo y el deporte que han conquistado esta práctica al menos desde su esfera como espectáculo. Esta mirada inicial estaría ligada a dejarse seducir por la narrativa, la identificación con los personajes y el simple hecho de sentarse a ser feliz jugando. Una felicidad desinteresada, no orientada a la productividad ni al rendimiento. Además, destaca elementos colectivos y vinculares como conocer amigos, formar parte de equipos y generar experiencias colectivas a través del juego. Esto entra en tensión con el individualismo forzado del neoliberalismo.

Podríamos leer esta "perspectiva de antes" como un momento de mayor cercanía con el orden de lo Real, con ese goce no domesticado por el orden simbólico capitalista. Un goce más bien opaco, que no responde a la lógica del tener ni a las significaciones del Amo. La apuesta entonces sería poder resguardar o re-habilitar esos espacios de disfrute lúdico, de perder el tiempo como acto de resistencia ante la captura productivista y espectacular. No obstante, esta lectura se enriquece al pensar que no se trata solo de resguardar algo anterior, sino de abordar el goce desde la demanda del Otro. Esta demanda no es solo de producción y acumulación, sino también de goce; el sistema capitalista no solo impone

trabajo, sino que demanda una forma específica de goce que sigue las reglas del rendimiento y la espectacularización.

En lugar de ver el juego como una resistencia pasiva o un acto de desobediencia, el goce en su forma lúdica, no capturado del todo, revela la posibilidad de subvertir las demandas del Otro. Así, valorar ese resto que no se deja representar ni mercantilizar no solo implica mantener vivo el disfrute original del juego, sino también desafiar las formas de identificación que se han establecido en torno a él, como la del sujeto productivo o consumista. No se trata únicamente de crear una resistencia o rechazar el sistema, sino de encontrar formas de singularización que se desmarquen del deseo que el Otro impone, recuperando una dimensión de lo lúdico que no está subordinada a las lógicas del rendimiento. Al hablar de prácticas instituyentes, más que simples espacios de juego comunitario, debemos referirnos a la creación de nuevas formas de subjetividad que no solo escapan al control del capital, sino que quizá lo desborden. Este proceso no implica una negación frontal del Otro, sino una reconfiguración del vínculo con él, mediante la exploración de modalidades de goce que no estén capturadas por la lógica de la productividad y la acumulación. Reconnectarse con lo lúdico no es una simple vuelta nostálgica, sino la apertura de territorios donde el deseo pueda expresarse de maneras no mediadas completamente por la demanda de rendimiento del Otro.

Para continuar con este análisis me gustaría remarcar que durante una de mis visitas a la *gaming house* donde realizaba mi trabajo de campo, los jugadores parecían emocionados por contarme un suceso. Mientras conversábamos en la sala de estar, noté que algunos revisaban sus dispositivos móviles para enseñarme y hablarme de un suceso que resulta relevante. Uno de los miembros del equipo, mencionaba que quizá era importante que supiera lo que está pasando con la *North American Challengers League de League of Legends*, pues era una locura". procedió a explicarme los detalles: *Riot Games*, la compañía desarrolladora del juego *League of Legends*, había tomado recientemente la decisión de modificar las reglas de la *NACL*, que es la liga norteamericana de ascenso al circuito profesional por sus siglas en inglés. Específicamente, eliminaron la norma que obligaba a cada equipo a contar con una segunda plantilla de jugadores adicionales.

Esta decisión en palabra de ellos era un "duro golpe para muchos compañeros y *gamers*", las consecuencias de estas decisiones implican recortes, que generaban que más de "70

jugadores, entrenadores y personal se quedaron sin trabajo de la noche a la mañana". Lo que provocó que comenzaran a compartir experiencias de compañeros que pensaban que estas nuevas reglas podrían afectar en un futuro sus puestos en latinoamérica, una de los jugadores comentó con sorpresa que esta noticia había provocado que la Asociación de Jugadores de *League of Legends* convocará a una huelga para protestar contra estas medidas abusivas de *Riot*. En ese momento se me explicó que esta Asociación, creada en 2013, había llamado por primera vez en la historia a jugadores profesionales de videojuegos a sumarse a una huelga laboral. "Es algo sin precedentes en el mundo de los e-Sports".

Este caso de la primera huelga de jugadores profesionales de *League of Legends* representa una grieta significativa en las lógicas aparentemente monolíticas del capitalismo y el neoliberalismo en la industria de los videojuegos. Es un ejemplo contundente de que, a pesar de los intentos por construir un crimen perfecto de explotación y precarización laboral, siempre emergen fisuras, resistencias y expresiones de lucha colectiva. Desde una perspectiva marxista, podríamos leer este acontecimiento como un proceso de "devenir proletarios" de los jugadores profesionales. Si bien inicialmente eran vistos como sujetos privilegiados que disfrutaban de su pasión por los videojuegos, la creciente mercantilización y profesionalización de esta actividad los ha empujado a enfrentar las mismas condiciones de desposesión y explotación que el proletariado tradicional. La decisión unilateral de *Riot Games* de modificar las reglas de competición, dejando a decenas de jugadores, entrenadores y personal sin trabajo, representa un acto claro de despojo y violencia laboral por parte del capital. Ante esta situación, los jugadores no tuvieron más opción que reconocer su condición compartida de trabajadores precarizados y organizarse colectivamente a través de la Asociación de Jugadores para enfrentar esta ofensiva.

Este "devenir proletarios" implica un proceso de toma de conciencia de clase, de identificación con los intereses comunes del trabajo frente al capital. Ya no son meros *gamers* apasionados, sino trabajadores digitales cuya fuerza de trabajo es explotada y mercantilizada por las grandes corporaciones del sector. Al convocar a una huelga, los jugadores están apelando a una de las herramientas clásicas de lucha del movimiento obrero: la retirada colectiva de su fuerza de trabajo como medio de presión. Están desplegando su poder asociativo como clase trabajadora para disputar las condiciones impuestas por el capital.

Desde el marxismo, esta huelga representa un momento de afirmación de la subjetividad proletaria, de ruptura con la ideología individualista y meritocrática del neoliberalismo. Los jugadores están reconociendo su lugar en las relaciones de producción capitalistas y su capacidad de acción colectiva para transformar dichas relaciones. No obstante, este "devenir proletarios" no está exento de contradicciones y desafíos. Por un lado, aún pervive la fascinación por el carácter lúdico y pasional de los videojuegos, lo cual puede obstaculizar una plena identificación con la clase trabajadora tradicional. Por otro lado, el carácter inmaterial y deslocalizado de su trabajo puede dificultar la organización y la solidaridad con otras luchas obreras. Pero a pesar de estas tensiones, este caso demuestra que incluso en los sectores más novedosos y aparentemente "desregulados", las contradicciones fundamentales del capitalismo reaparecen y generan procesos de reverso, fallas y conflicto de clases. Los jugadores profesionales están comenzando a devenir proletarios, disputando su condición de fuerza de trabajo explotada y afirmando su capacidad de lucha colectiva. Esta huelga representa una grieta significativa en el supuesto "crimen perfecto" neoliberal, una muestra de que la acumulación de capital no puede darse sin generar sus propias contradicciones y antagonismos. Es una llamada a seguir analizando estos procesos emergentes de subjetivación proletaria en los nuevos frentes de trabajo digital y precario.

Milordo z: Yo empecé a jugar mucho porque en ese tiempo lo jugaba con un amigo, lo ocupábamos para pasar más tiempo juntos, lo que representó para mí en los inicios fue decir, aunque suena romántico, pasar el tiempo con este cabrón, porque me gusta el juego

Scarlett: Ahhh todos creímos que ibas a decir que tu amigo

KaiohYami: Si le gusta ese wey jajaja

Milordo Z: Me gusta agarrarle la mano nada más. Me gustaba que compartimos y perdíamos el tiempo, entonces yo creo que de ese lado le agarré gusto al juego por la diversión y por estar diciendo pendejadas y perdiendo el tiempo juntos compartiendo.

En esta conversación entre los integrantes del equipo, podemos identificar un espacio distinto frente a la lógica alienante del capitalismo contemporáneo. El relato sugiere una práctica que, a primera vista, puede parecer trivial: el juego compartido entre amigos. Sin embargo, cuando profundizamos en el análisis, se revela como un acto subversivo frente a los mandatos del productivismo y la competencia neoliberal. Este juego no es solo una actividad de ocio, sino una forma de "perder el tiempo" que posee un valor, despojado de cualquier función instrumentalizada por fines externos. Esto representa un desafío directo

a la lógica capitalista, que concibe el tiempo únicamente como un recurso productivo a ser maximizado.

El acto de compartir momentos de juego entre amigos resalta la importancia de la relación humana por encima de las exigencias de productividad. Aquí, el juego no es simplemente un medio para entretenerte o alcanzar una meta, sino un espacio donde se cultivan los vínculos de reciprocidad y compañerismo. Esta dimensión afectiva del juego se opone radicalmente a las jerarquías y divisiones impuestas en otros ámbitos de la vida. Donde todo parece orientado hacia la utilidad y el rendimiento, este compartir lúdico se presenta como una alternativa que permite experimentar una forma de estar juntos sin las presiones de la competencia y la eficiencia. En esta interacción, se abre una posibilidad de igualdad, una afirmación de la amistad que se vive como un fin en sí mismo. El testimonio de Milordo Z revela que su interés por los videojuegos no nació únicamente del deseo de jugar, sino de la compañía de su amigo. Este aspecto subraya que, para él, el verdadero placer no reside tanto en la competencia o en la destreza, sino en el compartir experiencias, en el disfrute mutuo de pasar tiempo juntos. En este sentido, la amistad que surge y se sostiene en el juego crea un espacio alternativo donde el vínculo se sitúa por encima de cualquier exigencia de productividad. Se desafía así la lógica dominante del capitalismo, que intenta subsumir todas las esferas de la vida bajo la consigna de maximizar el rendimiento y el éxito.

Cuando el relato introduce la transición de un jugador casual a un profesional en la escena de los *e-Sports*, notamos una dinámica distinta. Aquí, el juego se transforma: deja de ser una actividad compartida para convertirse en un campo de competencia, donde el rendimiento y la profesionalización toman el control. En este ámbito, las relaciones de amistad pueden verse afectadas por jerarquías y presiones externas. Ya no se trata simplemente de disfrutar el tiempo en común, sino de sobresalir, ganar y ser reconocido dentro de un sistema que premia la productividad y la eficiencia. Las cualidades igualitarias y recíprocas del juego en su estado original corren el riesgo de perderse ante estas nuevas exigencias. Este contraste en su origen, el juego es un espacio de resistencia frente a la colonización de la vida por las lógicas del capital. Se trata de revalorizar el tiempo compartido y el goce que se encuentra en las actividades no productivas, en esos momentos en los que "perder el tiempo" no es visto como algo negativo, sino como una afirmación de lo que significa vivir en comunidad. Así, el juego entre amigos se convierte en

un terreno donde se pueden cultivar formas de relación alternativas, más horizontales y menos subordinadas a las lógicas mercantiles.

El carácter lúdico y la ausencia de objetivos trascendentes, como cuando se habla de "decir pendejadas", desafían directamente la seriedad propia de la ética protestante que organiza el capitalismo. Este espacio de juego abre la puerta a lo gratuito y lo intrascendente, características que son profundamente denostadas por la lógica utilitarista burguesa. Así, el juego se configura como un montaje pulsional que excede las dinámicas del placer regulado por el principio de realidad capitalista. Estos actos introducen una disrupción en la pulsión, en la que el goce se sitúa más allá del rendimiento y las demandas del tener. No se trata de una sublimación represiva que transforma la energía pulsional en algo socialmente aceptado o elevado, sino de una pulsión que se despliega sin el sometimiento a los objetivos productivos del capital. Es importante aquí distinguir la sublimación y la represión: mientras la primera canaliza el impulso hacia un fin más elevado o culturalmente valorizado, la represión actúa como una barrera que inhibe directamente el deseo, y en el juego, más bien, lo que emerge es una desregulación que desborda estas rutas de contención.

En esta línea, el simple gesto de "agarrarle la mano" a un amigo revela una dimensión libidinal que trasciende el orden simbólico. Este vínculo amistoso no solo es lúdico, sino que lleva consigo latencias homoeróticas que, aunque no se concretan de manera explícita, desestabilizan las normas heteronormativas del capital. En este sentido, la amistad aparece como un espacio de tensión y apertura a lo otro, no como una relación cerrada o definida de manera rígida. El vínculo amistoso rompe las fronteras de la identidad fija, permitiendo un tipo de relación que desafía las categorías tradicionales de amigo-enemigo o interior-exterior, dejando abierta la posibilidad de transformación y cambio. Esto sugiere que la amistad no solo desestabiliza las normativas capitalistas de competencia y rendimiento, sino que también introduce una incertidumbre que desafía la estabilidad del sujeto.

Desde una óptica marxista, podemos ver cómo la amistad en el juego genera un espacio intersticial de resistencia frente al atomismo y el hiperindividualismo promovidos por el neoliberalismo. Este tipo de camaradería representa un remanente de lo común, un reservorio de lazos sociales primarios que son sistemáticamente erosionados por la forma mercancía. El juego, entonces, se convierte en un acto que recupera lo social y lo colectivo,

donde el tiempo compartido entre amigos se transforma en un espacio para construir nuevas subjetividades y desafiar las dinámicas alienantes del capital.

Sin embargo, sería ingenuo no advertir las ambivalencias y límites de estas prácticas. Aunque representan focos de resistencia, estas experiencias de ocio compartido no pueden escapar completamente de la lógica del capital. Se inscriben dentro de los márgenes del tiempo libre concedido por el mismo sistema que busca regular la vida cotidiana. Su potencial emancipador es limitado y momentáneo. Lo que en un primer vistazo parece subversivo, como el juego o la amistad desinteresada, está también mediado por la sociedad de consumo. Este tiempo de "no-trabajo" es, en última instancia, habilitado por las mismas estructuras que organizan el tiempo de trabajo alienado. El capitalismo avanzado ha integrado ciertos ámbitos de entretenimiento y ocio, no como actos de resistencia, sino como válvulas de escape necesarias para la reproducción de su lógica productivista. Así, estas prácticas que parecen escapar del sistema están, en gran medida, capturadas por la ideología del consumismo recreativo. La industria cultural, desde los videojuegos hasta las aplicaciones de citas, ofrece los soportes y códigos que configuran estas experiencias, aparentemente "subversivas", pero profundamente funcionales a las estrategias de mercantilización de los afectos y del tiempo libre.

En este sentido, aunque puedan generar microterritorios de disidencia momentánea, su alcance desestabilizador se ve necesariamente limitado y cooptado por el poder integrador del capital. Se corre el riesgo de que operen como simples válvulas de escape que, lejos de socavar al sistema, permiten su perpetuación al generar zonas de catarsis controlada. Incluso la dimensión libidinal y homoerótica que se vislumbra solo puede ser tolerada en la medida en que no desborde los causes de la transgresión regulada por el mercado. Las resistencias al orden heteronormativo son rápidamente reabsorbidas por las lógicas del nicho de consumo "queer" o la estetización despolitizadora de la disidencia sexual.

Por otra parte, no debemos idealizar en demasía estos vínculos amistosos que, al fin y al cabo, se desarrollan entre sujetos formados y moldeados por los imperativos del individualismo posesivo neoliberal. Los riesgos de cosificación de la alteridad y la reificación de lo común-afectivo nunca están del todo conjurados. En definitiva, si bien es valioso desentrañar los atisbos de subjetivación no capitalista que puedanemerger en los pliegues del ocio y el juego compartido, debemos mantener una mirada crítica y no sobredimensionar

su alcance emancipatorio. Se trata de fisuras y devenires menores que, aunque nos recuerdan la persistencia de otros posibles, se hallan inevitablemente capturados y limitados por las capturas integrativas de la matriz socioeconómica dominante. El desafío radica entonces en cómo potenciar y ensanchar esas grietas hacia una verdadera reconfiguración de la economía deseante y la producción de otros modos de subjetivación y de vínculos sociales más allá del capital. Pero esa es una ardua tarea que excede con mucho estas prácticas vislumbradas momentáneas.

## Mundo 8: The Final Boss, Conclusiones y reflexiones

Al llegar a la etapa final de esta investigación, es inevitable evocar la metáfora de los videojuegos, donde el jugador se enfrenta al "*final boss*". Este personaje, que simboliza el desafío culminante, exige no solo habilidades adquiridas a lo largo del juego, sino también una profunda concentración y la integración de todas las lecciones aprendidas. En este sentido, esta etapa de la investigación ha sido un proceso de conocimientos, reflexiones y desafíos, que nos han llevado a un nivel en el que intentamos tener mayor comprensión sobre la subjetividad de los *gamers* profesionales.

La producción de subjetividad en ese sentido podemos decir que no es un proceso lineal ni simplista. Más bien, se revela como un fenómeno dinámico y multifacético, donde las interacciones sociales, las expectativas del rendimiento y la precarización laboral juegan un papel crucial en la formación y constitución de un sujeto. En lugar de ser fija o estática, la subjetividad en el ámbito de los *e-Sports* se configuran en un escenario donde las identidades se vuelven estáticas, se ven influenciadas por las exigencias del capitalismo contemporáneo y las dinámicas del discurso neoliberal. Este entorno propicia la creación de identidades rígidas que pueden resultar reductoras y limitantes, obstaculizando la fluidez y diversidad inherentes a la experiencia subjetiva.

Es fundamental reconocer que la subjetividad no es un constructo preexistente, sino que se forma y se transforma en un proceso continuo, moldeado por la interacción con el entorno y las experiencias vividas. Los *gamers* profesionales, al navegar por la industria de los *e-Sports*, se encuentran en un proceso constante de redefinición, resistiendo las presiones que buscan imponerles y demandarles esas identidades estáticas y homogéneas. La subjetividad se manifiesta como un fenómeno complejo, influenciado por una red de relaciones sociales y prácticas culturales.

Al formular la pregunta de investigación: *¿Cómo se produce la subjetividad en gamers profesionales dentro de la industria de los e-Sports*, dominada por la lógica del rendimiento y la competitividad inherente al capitalismo neoliberal?, hemos llegado a comprender que no hay una sola respuesta, podemos pensar en una respuesta multifacética y que está sujeta a constantes cambios. La subjetividad de los *gamers* es un fenómeno que se encuentra en continua transformación, desafiando las etiquetas y roles predeterminados

que el sistema busca imponer. Al enfrentarse a su propio "*final boss*", cada jugador despliega no solo sus habilidades técnicas, sino también su capacidad de adaptación y resistencia ante un mundo que a menudo busca reducir su singularidad.

Esta perspectiva nos ha permitido comprender que los procesos de subjetividad en los *gamers* están marcados por una compleja interacción de instancias y experiencias. La producción de subjetividad refleja las dinámicas laborales específicas de los *e-Sports*, en un marco más amplio que abarca la era digital y el trabajo en plataformas digitales. Sin embargo, estas características no son aisladas; se entrelazan con dinámicas capitalistas y neoliberales presentes en trabajos más tradicionales, creando una experiencia subjetiva singular para el *gamer* profesional. Este enfoque sugiere que los procesos de subjetividad deben entenderse como un devenir histórico, influenciado por contextos grupales e institucionales, donde la convergencia de ritmos, densidades y temporalidades diversas se convierte en parte integral de cómo los sujetos hacen historia a partir de su potencialidad deseante.

Al explorar la producción de subjetividad en los jugadores profesionales de *e-Sports*, descubrimos que sus experiencias están profundamente influenciadas por las dinámicas laborales y tecnológicas de la era digital. Aunque estas dinámicas pueden parecer novedosas, al examinarlas con mayor detenimiento, se revelan resonancias con estructuras de trabajo más tradicionales. Así, observamos que los *gamers* no operan en un vacío; su realidad está interconectada con una serie de presiones laborales que reflejan la precarización y explotación características del capitalismo contemporáneo.

La precarización y la explotación, que podemos desvelar a través del análisis de entrevistas y narrativas, así como la revisión de estudios previos en la industria de los *e-Sports*, nos hace pensar en la presión constante por el rendimiento crea un entorno laboral precario. Muchos jugadores compartieron experiencias en las que se ven obligados a dedicar largas horas a la práctica y a la competencia, a menudo sacrificando su bienestar personal y social. Los testimonios recolectados reflejan una cultura de competencia feroz en la que el éxito no solo es deseado, sino que se convierte en una necesidad imperativa. La producción continua y el rendimiento se convierten en factores centrales. Muchos *gamers* expresan que su valor profesional se mide en función de sus logros en competencias y su capacidad

para atraer audiencias en plataformas de *streaming*, lo que intensifica la presión para sobresalir constantemente.

Podemos pensar sobre una producción continua que se manifiesta en la forma en que los jugadores son impulsados a estar siempre activos, buscando mejorar sus habilidades y mantenerse relevantes en un entorno altamente competitivo. A partir de las observaciones realizadas durante competiciones y eventos de la industria, así como del análisis de las dinámicas en plataformas digitales, quedó claro que el rendimiento se convierte en un factor de evaluación crítica en la carrera de un *gamer*. La necesidad de estar siempre disponible para competir, crear contenido y conectarse con la audiencia refuerza un ciclo de trabajo que es difícil de romper.

Por último, la digitalización y el auge de las plataformas han introducido tanto oportunidades como desafíos únicos para los *gamers* profesionales. A partir de esta investigación, hemos observado que, si bien las plataformas digitales ofrecen una vía para alcanzar audiencias más amplias y construir carreras, también imponen dinámicas de trabajo que pueden ser explotadoras. La dependencia de estas plataformas para la monetización y visibilidad crea un entorno en el que los *gamers* deben adaptarse constantemente a las expectativas del mercado y a los algoritmos, lo que puede despojarles de autonomía en sus propias carreras.

Además, es fundamental reconocer que ser *gamer* es solo una de las muchas dimensiones del sujeto. Los jugadores profesionales no se definen únicamente por cómo se es *gamer*, también ocupan otras esferas de la vida que están profundamente influenciadas por su historia personal y social. Esta subjetividad se entrelaza y se hace más compleja con otras dimensiones de la vida cotidiana, incluidas la temporalidad, la dimensión económica y la política que nos atraviesa a todos como sujetos. Este entrelazado enriquece el análisis, pero también dificulta la obtención de una respuesta concreta sobre los procesos de producción de subjetividad. A medida que se estudian más profundamente estos procesos, surgen más preguntas y complejidades en lugar de respuestas definitivas. Este enfoque, aunque no ofrece certezas absolutas, es sumamente enriquecedor y potente, ya que abre múltiples interrogantes y nuevas vías de exploración que invitan a reflexionar sobre cómo los *gamers* navegan en un mundo que los define a través de múltiples lentes.

A lo largo de esta travesía para construir esta Idónea Comunicación de Resultados, se han identificado varios hallazgos arrojan cierta luz sobre los procesos de subjetividad en los *gamers* profesionales que son parte de la industria de los *e-Sports*, y que está marcada por la lógica del capitalismo contemporáneo y el neoliberalismo. Hemos observado que ciertas estructuras y dinámicas propias del capitalismo y del neoliberalismo se encuentran ocultas en la industria de los *e-Sports*. Estas dinámicas, aunque invisibles a primera vista, condicionan profundamente la subjetividad.

En este sentido, la precarización laboral es una de las características más evidentes: los jugadores enfrentan condiciones inestables donde su éxito depende de su rendimiento en competencias y en el contenido que generan. Esta presión genera incertidumbre y les obliga a adaptarse a un entorno en constante cambio. Además, la explotación del tiempo y recursos se hace evidente cuando consideramos que la demanda de rendimiento continuo limita su tiempo para el descanso y la vida personal, lo que se traduce en un agotamiento. La competitividad inherente a la industria no solo fomenta una atmósfera de comparación constante, sino que también puede alimentar sentimientos de insuficiencia, afectando su bienestar emocional y su sentido de valor. La penumbra y falta de luz sobre estas estructuras permiten encubrir ciertos efectos que tienen en los sujetos, como la precarización y la explotación. A través de las narrativas recopiladas, los jugadores han compartido sus experiencias de cómo la presión por el rendimiento y la constante necesidad de sobresalir afectan no solo su desempeño en el juego, sino a ellos mismos en su totalidad.

Un hallazgo significativo también de esta investigación va más allá de simplemente criticar el capitalismo. El capitalismo no se limita a ser un mecanismo económico, pues podemos inferir que es una lógica totalizante que estructura la vida social y subjetiva, reconfigurando incluso los espacios aparentemente ajenos a la producción. El neoliberalismo no solo privatiza bienes comunes, sino que coloniza los deseos, las relaciones, gobierna la vida y administra la muerte y las prácticas cotidianas, transformando al sujeto en un *emprendedor de sí mismo* cuya existencia gira en torno a la optimización, la competencia y la mercantilización de todo vínculo. En el universo del *gaming* y el *streaming*, esta lógica convierte el ocio en un campo de producción de valor, jugar ya no es un acto autónomo, sino un trabajo que exige generar contenido viral, gestionar una marca personal y someter la creatividad a los dictámenes de los algoritmos. La amistad se reduce a seguidores, la diversión a métricas de *engagement*, y la autenticidad a una estrategia de mercado.

Esta dinámica no es un error del sistema, sino su funcionamiento esencial, el capitalismo opera como una racionalidad que naturaliza la autoexplotación, disfrazando la precariedad como "libertad" y el cansancio crónico como "pasión". Así, el sujeto no solo vive bajo el capitalismo, sino que lo internaliza como el único marco posible para entender el mundo, incluyendo aquello que alguna vez fue refugio como los videojuegos. Reconocer esta dimensión cultural es clave para desmontar su hegemonía, si el capitalismo se reproduce a través de nuestras prácticas más íntimas, su fisura comienza cuando cuestionamos qué deseos nos habitan y qué lazos construimos más allá de la lógica del rendimiento.

Este análisis sugiere que la resistencia al capitalismo no se trata únicamente de confrontar sus estructuras opresivas, sino de encontrar un reverso en las dinámicas que lo sostienen. Al buscar este reverso, nos planteamos cómo las interacciones sociales y las experiencias compartidas pueden abrir espacios de reflexión y transformación. En este sentido, el hallazgo más importante radica en la idea de que no se trata de crear resistencia en un sentido tradicional, sino de explorar alternativas que permitan nuevas formas de vivir y relacionarse. Esto implica un proceso de extrañamiento de lo propio y de lo constituido, no viéndolo como algo negativo, sino como parte de un proceso de constante construcción y comprensión. La subjetividad, en este marco, no es estática, es un fenómeno que se descubre y redescubre, que deviene a lo largo del tiempo. Esta es la complejidad que presenta la investigación. Se hace evidente que los hallazgos no son definitivos. Lo que inicialmente parecía claro puede cambiar con nuevas perspectivas, temporalidades y datos obtenidos de otros sujetos. Esta dinámica refleja la naturaleza cambiante de la subjetividad misma, que se ve influenciada por contextos históricos, sociales y personales, y que desafía las definiciones fijas y estáticas que a menudo se les atribuyen.

También podemos hacer un acercamiento ante la idea de que jugar pueda ser un trabajo remunerado "¿te pagan por hacer *nada*?" no es un prejuicio individual, sino un síntoma de las contradicciones del capitalismo. Por un lado, el sistema económico y neoliberal promueve la fantasía de convertir cualquier actividad (incluso el ocio) en un emprendimiento rentable, volviendo estrellas a los *streamers* monetizando la pasión. Pero, por otro lado, esa misma lógica desvaloriza el trabajo afectivo y digital, al presentarlo como una mera extensión del juego, algo que "cualquiera podría hacer". Este doble movimiento revela una

tensión muy clara el capitalismo necesita mercantilizar hasta las prácticas más íntimas, pero al hacerlo, las vacía de su dimensión política y las reduce a meros simulacros.

La resistencia por reconocer el *gaming* como trabajo no se debe a que jugar sea "fácil", sino a que el capitalismo oculta su propia explotación tras la narrativa de cumplir los sueños. Los *streamers* son celebrados como ejemplos de éxito individual ("¡ganar dinero haciendo lo que les gusta!"), pero esa idealización nos mantiene distraídos las horas de autoexplotación, la ansiedad por mantener audiencias y la precariedad sin derechos laborales. Al decir "no haces nada", como sociedad reflejamos nuestra propia alienación que normaliza que el trabajo "real", el clásico, debe ser sufrimiento productivo, mientras el placer (aun cuando es monetizado) se considera un lujo ilegítimo. Así, el juego como trabajo expone una paradoja propia de este sistema económico, el capital nos exige ser productivos incluso cuando jugamos, pero nos niega el derecho a dignificar esa productividad.

La conclusión es totalmente política, cuestionar por qué ciertos trabajos se valoran y otros no, implica desmontar la jerarquía capitalista que divide entre "trabajo digno" y "ocio improductivo". Si jugar se siente como "no hacer nada", es porque el capitalismo ha fracasado en reconocer que el valor no está en el sudor físico, sino en la capacidad de crear vínculos, narrativas y comunidades, algo que los videojuegos, en su esencia, llevan décadas tratando de demostrar. Al abordar el "reverso" de estas dinámicas capitalistas, buscamos explorar alternativas que puedan surgir de la experiencia subjetiva. Estas alternativas no necesariamente deben ser vistas como resistencias, sino como nuevas formas de vida que desafían el *status quo* y permiten la emergencia de nuevas formas de subjetividad que escapan a las narrativas dominantes.

La investigación sobre la producción de subjetividad *gamer* ha revelado la complejidad y las múltiples capas que constituyen este fenómeno. Aunque hablar de videojuegos se ha vuelto cada vez más común, muchas investigaciones previas se han centrado en aspectos como el avatar y el espacio digital. Sin embargo, este estudio demuestra que la discusión puede ir mucho más allá, abarcando una gama más amplia y profunda de temas y dinámicas que configuran la experiencia de ser *gamer*. A medida que este fenómeno crece y se populariza, especialmente entre aquellos que se dedican profesionalmente a los videojuegos, se abren numerosas posibilidades para la investigación. Las dinámicas del trabajo digital, los espacios como las *Gaming houses*, el juego, el espectáculo y la

competencia son áreas fundamentales para la psicología social, los estudios de grupos y la conformación de instituciones.

La subjetividad en los *gamers* profesionales de los *e-Sports* no debe entenderse como un fenómeno aislado, sino un producto dialéctico en donde la intersectan las narrativas personales y discursos hegemónicos que emanan de la lógica del rendimiento y la competitividad del capitalismo neoliberal. Bajo la lógica del rendimiento, la competitividad y la mercantilización de la vida, estos sujetos se constituyen a través de un acto discursivo que, por un lado, internalizan los mandatos del sistema (ser eficientes, virales, siempre "mejorables"), y por otro, negocian el deseo, el goce y lo social en un espacio que exige convertir incluso el ocio en capital. La subjetividad aquí emerge en un campo donde lo íntimo choca con lo sistémico y donde la "narración de sí" se ve mediada por algoritmos que premian la espectacularización sobre la profundidad.

Desde la perspectiva la subjetividad se teje en relaciones de poder asimétricas, los *gamers* no solo se narran a sí mismos, sino que son narrados por plataformas, patrocinadores y audiencias que imponen significados hegemónicos (el "éxito" como números). Sin embargo, como desde una perspectiva freudiana, el aparato psíquico nunca es totalmente colonizable, el inconsciente, con sus fantasías y resistencias, fisura la uniformidad neoliberal y capitalista.

La industria de los *e-Sports*, en su búsqueda de optimizar cuerpos y mentes, evidencia que busca vaciar al sujeto de su capacidad para decidir fuera de la lógica del rendimiento y a la producción. La subjetividad del *gamer* profesional no es, entonces, una mera imposición, sino una práctica donde se juega (literal y metafóricamente) la posibilidad de existir más allá de las métricas. ¿Cómo se produce? A través de microactos, un emotivo *stream* sin monetizar, una partida jugada por puro placer off-camera, una crítica pública a las condiciones laborales en los *e-Sports*. Estos gestos, aunque frágiles, muestran que la subjetividad no es una prisión, sino un proceso inacabado donde lo humano persiste, incluso bajo presiones estructurales.

En última instancia, la pregunta por la subjetividad en los *e-Sports* no se responde solo analizando a los jugadores, sino develando las reglas impuestas por un juego mayor, por este *Final Boss*: un sistema que nos convierte a todos en avatares de un capitalismo que

juega sus propias partidas a costa de cualquier vida. La tarea crítica no es denunciar, sino amplificar las grietas donde lo lúdico, lo ocioso recupere su potencia política, recupere espacios donde jugar no es rendir, crear no es producir, y existir no es acumular. El "*game over*" neoliberal no está escrito, en ese sentido la próxima jugada depende de si elegimos seguir sus reglas o hackearlas para narrarnos de nuevo y desde otro lugar.

Una de las implicaciones más significativas de esta investigación es la reflexión sobre mi papel y responsabilidad como investigador, especialmente dado el estrecho vínculo que se genera con el mundo de los videojuegos. Como psicólogo que ha trabajado en una empresa de *e-Sports*, reconozco que mi perspectiva y experiencias personales inevitablemente influyen en mi enfoque y análisis. Mis vivencias en la industria han introducido sesgos en mi investigación, a pesar de mis esfuerzos por mantener una distancia crítica y objetiva. Esta familiaridad con el campo, así como las relaciones personales y profesionales que he forjado, pueden haber coloreado mis observaciones e interpretaciones.

Sin embargo, esta cercanía también tiene sus ventajas. Mi conocimiento interno del mundo de los *e-Sports* me ha permitido acceder a una comprensión más profunda y matizada de las dinámicas en juego, algo que podría haber sido más difícil de lograr desde una posición completamente externa. Un aspecto crucial y de reto ha sido mi rol como investigador pues mantener la capacidad de sorpresa ante el tema estudiado ha sido todo un desafío. Enfrentar la investigación con una mirada crítica y fresca, evitando dar nada por sentado, ha sido esencial, aunque complejo y que quizás por momentos no se logre, pero busca evitar simplificaciones y suposiciones. Este enfoque implica un constante esfuerzo por cuestionar mis propias percepciones y estar abierto a nuevas interpretaciones y hallazgos.

Durante el desarrollo de esta investigación, atravesé una de las pérdidas más dolorosas de mi vida, la perdida de mi madre. Es entonces que este trabajo se convirtió en una forma de sublimar ese dolor, proporcionando un medio para canalizar mis emociones y darles un lugar. No se trata de transformar la pérdida en una "*ganancia*" bajo la lógica capitalista de producción, sino más bien de encontrar una manera significativa de habitarla. El proceso creativo de la investigación fue un camino alternativo para elaborar el duelo, permitiéndome darles sentido a mis experiencias personales de una manera diferente. Así, el hacer creativo no solo se presenta como una estrategia de supervivencia o superación emocional, sino como un vehículo para reconfigurar el sentido del dolor, darle un sitio y buscar alternativas

de significado de esa perdida. Este proceso de búsqueda de un "reverso", de algo más allá de lo dado, resuena con las dinámicas que también enfrentan los *gamers* profesionales, quienes deben lidiar con sus propios desafíos y significados en el mundo de los *e-Sports*.

Uno de los aspectos más enriquecedores de haber realizado esta ICR ha sido descubrir cómo los resultados resuenan con otros temas y debates que abordé durante la maestría. Las conexiones con estudios sobre subjetividad, neoliberalismo y trabajo digital permiten entrelazar campos que a menudo parecen aislados, creando una red de posibilidades para un análisis más crítico y profundo. Este trabajo, más que un cierre definitivo, es un punto de partida para continuar desenmarañando las complejidades que atraviesan la construcción de sujetos en contextos digitales. Al abrir estas preguntas, no se pretende ofrecer respuestas cerradas, sino invitar a otros investigadores a retomar estos hilos, profundizar en ellos y seguir tejiendo nuevas formas de entender las dinámicas en juego.

En conclusión, esta investigación no debe verse como un trabajo acabado, sino como una apertura hacia nuevos caminos de exploración. La producción de subjetividad en el ámbito digital es un campo vasto y en constante evolución, y mi mayor esperanza es que este estudio sirva como una plataforma para que otros continúen explorando y cuestionando qué significa ser un sujeto en y de la era digital. En ese sentido, invito a seguir pensando, criticando y, sobre todo, buscando esas grietas donde lo establecido puede ser repensado y reconfigurado, reconozco que este es solo el comienzo de nuevas aventuras en el estudio de la subjetividad en la digitalidad y las plataformas.

## Bibliografía

- Agamben, G. (2015). *¿Qué es un dispositivo?* Anagrama.
- Alemán, J. (2016a). El neoliberalismo es la primera formación histórica que busca intervenir directamente en la constitución misma del sujeto. El 22 de enero de 2016 AMP Blog. [https://ampblog2006.blogspot.com/2016/01/el-neoliberalismo-es-la-primer\\_22.html](https://ampblog2006.blogspot.com/2016/01/el-neoliberalismo-es-la-primer_22.html)
- Alemán, J. (2016b). *Soledad: común*. Ned Ediciones.
- Alemán, J. (2016c). *Horizontes neoliberales en la subjetividad*. Grama Ediciones.
- Alemán, J. (2018, 18 de mayo). El "aceleracionismo", un nuevo debate en la izquierda. *Página/12*. <https://www.pagina12.com.ar/101605-el-aceleracionismo-un-nuevo-debate-en-la-izquierda>
- Alemán, J. (2019). *Capitalismo: Crimen perfecto o emancipación*. Ned Ediciones.
- Aronskind, R. (2001). *El trabajo en la Argentina: Transformaciones y perspectivas*. Biblos.
- Bauman, Z. (2004). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica.
- Baudrillard, J. (1993). *Cultura y simulacros*. Editorial Kairós.
- Baudrillard, J. (2009). *La sociedad del consumo: Sus mitos, sus estructuras* (A. Bixio, Trad.). Siglo XXI de España Editores. (Trabajo original publicado en 1970)
- Berardi, F. (2007). *Generación post-alfa: patologías e imaginarios en el semiocapitalismo*. Tinta Limón.
- Belli, S., & López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 14, 159-179. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>
- Betto, F. (2005). ¿Qué es el neoliberalismo? ALAI-AMLATINA. Publicado originalmente el 23 de marzo de 2005, São Paulo.
- Bleger, J. (1985). *Temas de psicología: Entrevista y grupos*. Nueva Visión.
- Braverman, H. (1974). *Trabajo y capital monopolista: La degradación del trabajo en el siglo XX*. Nuestro Tiempo.
- Cano, P. (4 de abril de 2024). Amador Fernández-Savater: "Las ideas que no tocan los cuerpos dejan el mundo igual". ctxt.es. <https://ctxt.es/es/20240401/Politica/46118/Paco-Cano-Amador-Fernandez-Savater-libro-capitalismo-libidinal-filosofia-deseo-libido.htm>
- Carpintero, E. (2016). Patologías del neoliberalismo. *Revista Topia*, 77. <https://www.topia.com.ar/articulos/patologias-del-neoliberalismo>
- Carroll, L. (2004). *Alicia a través del espejo*. Ediciones del Sur.
- Castro, E. (2004). *El vocabulario de Michel Foucault: Un recorrido alfabético por sus temas, conceptos y autores*. Prometeo.
- Cerón, J. A. (2018). *Proceso productivo y construcción de identidades en los streamers de videojuegos* [Tesis de maestría]. Universidad Autónoma Metropolitana.

- Cerón Hernández, J. A., & Rodríguez Barrientos, A. V. (2020). Trabajo para jugar y juego para trabajar: Apropiaciones de la práctica de videojugar como actividad laboral y transformación identitaria. *Controversias y Concurrencias Latinoamericanas*, 11(20), 1-20. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=588663787007>
- Darley, A. (2002). *Cultura visual digital: Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Paidós Ibérica.
- De la Garza, E. (2017). ¿Qué es el trabajo no clásico? *Revista Latinoamericana de Estudios del Trabajo*, 21(36), 5-44.
- de Seta, G. (2021). Tres mentiras de la etnografía digital. *Revista SOMEPSO*.
- Debord, G. (1967). *La sociedad del espectáculo*. La Marca Editora.
- Do Nascimento, M. L., & Silveira Lemos, F. (2022). La investigación-intervención en psicología: los usos del diario de campo. En Gómez Plata, del Río, Falleti y Scheinvar (coords.), *Análisis Institucional: Diálogos entre Francia y Brasil*. UAM – Xochimilco.
- Elias, N., & Dunning, E. (1992). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización* (Primera edición en español). Fondo de Cultura Económica.
- Ellul, J. (1960). *La sociedad tecnológica*. Ediciones Península.
- Fernández Savater, A. (2024). *Capitalismo libidinal*. Ned Ediciones.
- Ferraris, S. (2008). Comunidades virtuales lúdicas: jóvenes y videojuegos. En *Ciberculturas juveniles: Los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de Internet* (pp. 205-224). Editorial.
- Fiennes, S. (Directora). (2012). *The Pervert's Guide to Ideology* [Documental]. British Film Institute (BFI); Lone Star Productions.
- Fisher, M. (2009). *Realismo capitalista: ¿No hay alternativa?* Caja Negra. (Título original: *Capitalist Realism: Is There No Alternative?*).
- Flick, U. (2004). *Introducción a la investigación cualitativa*. Morata.
- Foucault, M. (1969). *La arqueología del saber*. Siglo XXI.
- Foucault, M. (2007). *Nacimiento de la biopolítica: Curso en el Collège de France (1978-1979)*. Fondo de Cultura Económica.
- Freud, S. (1991). La interpretación de los sueños. En *Obras completas de Sigmund Freud* (Vol. 4). (J. L. Etcheverry, Trad.). Amorrortu.
- Freud, S. (1992a). El yo y el ello. En *Obras completas* (Vol. 19). Amorrortu Editores.
- Freud, S. (1992b). El porvenir de una ilusión. En *Obras completas de Sigmund Freud* (Vol. 21). (J. L. Etcheverry, Trad.). Amorrortu.
- Freud, S. (1992c). El malestar en la cultura. En *Obras completas de Sigmund Freud* (Vol. 21). (J. L. Etcheverry, Trad.). Amorrortu.
- Frosh, S. (2013). Desintegrando la investigación cualitativa. En I. Parker & D. Pavón Cuella (Eds.), *Lacan: Discurso, acontecimiento. Nuevos análisis de indeterminación textual* (pp. 25-37). Plaza y Valdés.
- Guber, R. (2001). *La etnografía: Método, campo y reflexividad*. Editorial Norma.

- Han, B.-C. (2014a). *La sociedad del cansancio*. Herder Editorial.
- Han, B.-C. (2014b). *Psicopolítica: Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*. Herder Editorial.
- Hardt, M., & Negri, A. (2002). *Imperio* (E. Sadier, Trad.). Paidós. (Trabajo original publicado en 2000).
- Harvey, D. (2009). *Breve historia del neoliberalismo*. Akal.
- Haug, F. (2006). Hacia una teoría de las relaciones de género. En A. A. Boron, J. Amadeo, & S. González (Orgs.), *La teoría marxista hoy: Problemas y perspectivas* (pp. 327-340). CLACSO. [http://resistir.info/livros/boron\\_la\\_teoria\\_marxista\\_hoy.pdf](http://resistir.info/livros/boron_la_teoria_marxista_hoy.pdf)
- Heidegger, M. (1994). La pregunta por la técnica. En *Conferencias y artículos* (pp. 9-37). Ediciones del Serbal. (Trabajo original publicado en 1954).
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alianza Editorial.
- Hutchins, B. (2008). Signs of meta-change in second modernity: The growth of e-sport and the World Cyber Games. *New Media & Society*, 10(6), 851-869. <https://doi.org/10.1177/1461444808096248>
- Iñiguez, L. (2003). *Análisis del discurso: Manual para las ciencias sociales*. UOC Press.
- Kent, S. L. (2001). *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond*. Three Rivers Press.
- Lacan, J. (1949). El estadio del espejo como formador de la función del yo [je] tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica. En *Escritos 1* (pp. 86-93). Siglo XXI.
- Lacan, J. (2001). La tópica de lo imaginario. En *El Seminario 1: Los escritos técnicos de Freud*. Paidós.
- Lacan, J. (2009). *El Seminario 3: Las psicosis*. Paidós.
- Lacan, J. (2007). *El Seminario 7: La ética del psicoanálisis (1959-1960)*. Paidós.
- Lacan, J. (2010). *El seminario 11: Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*. Paidós.
- Lacan, J. (2008). *El seminario 17: El reverso del psicoanálisis (1969-1970)*. Paidós.
- Land, N. (2011). *Fanged Noumena: Collected Writings 1987–2007*. Urbanomic.
- Lazzarato, M., & Negri, A. (2001). *Trabajo inmaterial: Formas de vida y producción de subjetividad*. DP&A Editora.
- Levis, D. (2013). *Los videojuegos, un fenómeno de masas* (2<sup>a</sup> ed.) [Versión electrónica]. Sivel, Palabras Escritas.
- Malinowski, B. (1989). *Diario de campo en Melanesia*. Júcar.
- Mandel, E. (1979). *El capitalismo tardío*. Ediciones Era.
- Marx, K. (2007). *Grundrisse: Elementos fundamentales para la crítica de la economía política* (Tomo 1). Siglo XXI Editores.
- Marx, K. (2007). *Grundrisse: Elementos fundamentales para la crítica de la economía política* (Tomo 2). Siglo XXI Editores.
- Marx, K. (2008). *El capital: Crítica de la economía política* (Tomo 1 Vol. 1). Fondo de Cultura Económica.

- Marx, K. (2009). *El capital: Crítica de la economía política* (Tomo 1, Volumen 2). Siglo XXI Editores.
- Marx, K. (2004). *Manuscritos económicos y filosóficos de 1844*. Alianza Editorial. (Trabajo original publicado en 1844).
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano*. Paidós.
- Míguez, P. (2014). Del *General intellect* a las tesis del “capitalismo cognitivo”: Aportes para el estudio del capitalismo del siglo XXI. *Bajo el Volcán. Revista del Posgrado de Sociología. BUAP*, 13(21), 27–57. <https://doi.org/10.32399/ICSYH.bvbuap.2954-4300.2014.13.21.372>
- Muriel, D., & Crawford, G. (2023). *Los videojuegos como cultura*. Editorial Ampersand.
- Negri, A. (1999). *El poder constituyente: Ensayo sobre las alternativas de la modernidad*. Traficantes de Sueños.
- Negri, A., & Lazzarato, M. (2001). *Trabajo inmaterial: Formas de vida y producción de subjetividad*. Akal.
- Pavón-Cuéllar, D. (2018). *Marxismo y psicoanálisis: historia, teoría y política*. Siglo XXI Editores.
- Prensky, M. (2010). *Nativos e inmigrantes digitales*. Adaptación al castellano del texto original “Digital Natives, Digital Immigrants”. Distribuidora SEK, S.A.
- Roldán, M. (2000). *Derechos humanos y trabajo*. Eudeba.
- Ross, A. (2016). *Las industrias del futuro*. Ariel.
- Ryan, M.-L. (2004). *La narración como realidad virtual: La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Paidós.
- Sadin, É. (2018). *La silicolonización del mundo: La irresistible expansión del liberalismo digital*. Caja Negra Editora.
- Sadin, É. (2020). *La inteligencia artificial o el desafío del siglo*. Caja Negra Editora.
- Sennett, R. (2006). *La cultura del nuevo capitalismo*. Anagrama.
- Sibilia, P. (2005). *El hombre postorgánico: Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales* (1<sup>a</sup> ed.). Fondo de Cultura Económica.
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo* (R. Fernández Labriola, Trad.). Fondo de Cultura Económica.
- Spivak, G. C. (2003). ¿Puede hablar el subalterno? En *Cultura y poder* (pp. 271-313). Paidós.
- Squire, K. (2006). De contenido a contexto: Los videojuegos como experiencia diseñada. *Educational Researcher*, 35(8), 19-29.
- Srnicek, N. (2017). *Capitalismo de plataformas*. Caja Negra.
- Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. MIT Press.
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the stakes: E-Sports and the professionalization of computer gaming*. MIT Press.
- Taylor, T. L. (2018). *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*. Princeton University Press.
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla: La construcción de identidad en la era de Internet*. Paidós Ibérica.

- Vargas Isla, L. E. (2003). ¿La subjetividad del sujeto o el sujeto de la subjetividad? En *Tras las huellas de la subjetividad* (2<sup>a</sup> ed.). UAM-X, CSH.
- Vilar Peyrí, E. (2019). *La entrevista grupal: Instrumento para la investigación/intervención en psicología social*. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, División de Ciencias Sociales y Humanidades.
- Virno, P. (2003). *Gramática de la multitud: Para un análisis de las formas de vida contemporáneas*. Traficantes de Sueños.
- Wark, M. (2019). *Capitalismo de plataformas*. Caja Negra.
- Žižek, S. (2008). *En defensa de la intolerancia*. Sequitur.
- Zuboff, S. (2019). *La era del capitalismo de la vigilancia: La lucha por un futuro humano en la nueva frontera del poder*. Paidós. (Título original: *The Age of Surveillance Capitalism*).