

Construcción identitaria del yo en la transmisión de videojuegos online en Latinoamérica¹

Jerjes Loayza²

Universidad Nacional Mayor de San Marcos (Lima, Perú)

RESUMEN

El artículo plantea, desde la creación del proceso identitario en el interaccionismo simbólico, una exploración de la constitución del yo en la creación y el consumo de transmisiones de videojuegos por parte de diversos streamers en Latinoamérica. A partir de un abordaje sobre la saturación del yo y de las posibilidades del cuerpo para la socialización mediada por la tecnología, el objetivo del presente artículo es comprender la construcción identitaria del yo en un contexto de saturación del yo asociado a la transmisión de videojuegos en línea. Se aplican entrevistas en profundidad a *streamers* de distintos países de Latinoamérica. Los resultados demuestran que el *streaming* de video juegos rebasa su aspecto técnico o el de ser un mero mecanismo consumista. El contacto online con personas de afinidades semejantes cala en la seguridad del yo. Esta transmisión convierte al usuario en alguien que ve a otros jugar sin que, necesariamente, ello represente su principal atractivo, pues también le permite experimentar sensaciones semejantes con una comunidad y, en particular, con el streamer que retroalimenta sus expectativas a través del chat.

Palabras clave: Videojuegos, Stream, Identidad, Yo.

Identity construction of self in online video game streaming in Latin America

ABSTRACT

From the creation of the identity process in symbolic interactionism, this article proposes an exploration of the constitution of self in the creation and consumption of video game transmissions by various *streamers* in Latin America. Based on an approach about saturation of self and body possibilities for socialization mediated by technology, the aim of this article is to understand the identity construction of the self in a context of saturation of self, associated with the transmission of video games in line. In-depth interviews are applied with streamers from different Latin American countries. Results show that video game streaming goes beyond its technical aspect or that of being a mere consumer mechanism. Online contact with people of similar affinities permeates the security of self. This transmission turns the user into someone who watches others play, without being necessarily this its main attraction, because it also allows them to experience similar sensations with a community and with the streamer who feeds back their expectations through the chat.

¹ Artículo realizado en el marco del proyecto de investigación "Socialización masculina y argumentos para el estudio de la violencia contra la mujer en el Perú desde el año 2019 a 2021", Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Código E21150881, Resolución Rectoral 05753-R-21.

² Abogado, Licenciado en Sociología, Magíster en Sociología con Mención en Estudios Políticos y Doctor en Ciencias Sociales con mención en Sociología de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Código ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3814-4849>. Correo electrónico: mloayzaj@unmsm.edu.pe.

Keywords: Video Games, Stream, Identity, Self.

DOI: 10.25074/07198051.42.2725

Artículo recibido: 06/05/2024

Artículo aceptado: 14/06/2024

INTRODUCCIÓN

El consumo de videojuegos en América Latina, que ya era grande, se incrementó aún más tras la aparición de la pandemia COVID-19 en 2020 al pasar de 253.100.000 jugadores en 2019 a 272.500.000 en el mismo año. De hecho, Latinoamérica es una de las regiones con más rápido crecimiento de jugadores (Newzoo, 2021). Ello da cuenta asimismo de un aumento masivo de su valor socioafectivo al convertirse en un espacio de socialización de gran relevancia para las juventudes, condenadas en ese momento al encierro y el distanciamiento obligatorio. En efecto, la pandemia no solo trastocó la doble articulación entre medios y dispositivos tecnológicos, también obligó a que “el sujeto profundizara la domesticación tecnológica para poder cumplir con los nuevos ritos individuales/familiares y con los imaginarios sociales generados durante el confinamiento” (Olmedo, 2023, p. 157). Pese al prejuicio existente en torno al consumidor de videojuegos como alguien aislado y alejado de las relaciones amicales e incluso familiares, la pandemia, al afectar la sociabilidad de los jóvenes acostumbrados a la constante interrelación cara a cara, demostró que allí se producen otro tipo de interacciones sociales.

La pandemia, hasta el año 2022, significó el fallecimiento de 1.600.000 personas, con más de 65.000.000 de casos registrados en Latinoamérica, donde los países más afectados fueron Brasil, Perú y México (Cid y Marinho, 2022). Muerte, enfermedad, soledad y depresión son algunos de los indicadores que mantuvieron a las juventudes en una situación difícil debido a los fallecimientos y el desempleo –con la reducción en un 10 % de la tasa de ocupación en la región–, lo cual, a su vez, impactó en la economía de las personas y los países (Organización Internacional del Trabajo, 2021). El aspecto afectivo presente en el consumo de los videojuegos fue determinante para afrontar este contexto en la medida en que construyó puentes comunicantes entre desconocidos a lo largo del mundo. Incluso, en dicho contexto, el uso de internet, que solía ser superior en hombres antes de la pandemia, llegó a ser mayor entre las mujeres (Cívico et al., 2021).

Latinoamérica cuenta con una población juvenil significativa, puesto que más de 25.000.000 de sus habitantes cuenta entre 20 y 24 años (CEPAL et al., 2022). Hacia 2020, dicha población experimentó la preocupación por la pandemia y, al mismo tiempo, los videojuegos en línea cobraron especial relevancia y convocaron a nuevos consumidores y consumidoras en todo el planeta. Así, el masivo consumo de juegos como *DOTA2*, para PC; *Fortnite*, para PC y consolas; *Fall Guys*, para consolas; *Day by Daylight*, para consolas y PC, entre otros, se convirtió en un fenómeno en aumento. De ahí que, el hogar y, más específicamente, la habitación, como epicentro de lo privado y lo público, se constituyó en un importante nodo articulador de la juventud durante el confinamiento (Olmedo, 2023).

Sin embargo, jugar y conectarse con servidores desde diversas latitudes no fue la única fórmula utilizada para afrontar el distanciamiento social. El *streaming* o transmisión en vivo de videojuegos, ya sea juegos clásicos de los tiempos de Nintendo y Sega (década de 1990), nuevos (principalmente de Plays Station 5, Nintendo Swich y Series X) o cooperativos, se convirtió también en una novedad que fue creciendo en popularidad a medida que pasaban los meses. Sin que ello fuera algo necesariamente nuevo, sí lo fue la gran cantidad de personas que empezaron a transmitir por pasatiempo, por intentar ganar dinero o por encontrar algún quehacer que los distrajera de la pandemia y sus peligros. De esta forma, había disponibles canales con diversas propuestas prestos a acompañar a sus seguidores por las tardes, noches y madrugadas. Mediante este fenómeno se experimentó la capacidad de transmitir sensaciones y sensibilidades producidas por un juego no necesariamente jugado por los seguidores asistentes al canal: sensibilidades de segunda categoría o retransmitidas gracias a la virtualidad del *streaming*, término en inglés con el que se denomina a dichas transmisiones.

En este escenario, la presente investigación se plantea el objetivo de comprender la construcción del proceso identitario del yo de *streamers* latinoamericanos en el contexto de saturación del yo que implica la transmisión de videojuegos en vivo por parte de sus realizadores. Este objetivo se plantea a través de tres aspectos. Identificar el vínculo entre *streamery* consumidor en línea; explorar las emociones que empujan al realizador a emitir en vivo parte de su subjetividad ante un auditorio anónimo, y reconocer las posibilidades del cuerpo en la constitución del yo en el ámbito de la virtualidad y, especialmente, del consumo de videojuegos. Para alcanzar tales objetivos el artículo sistematiza, primero, un corpus teórico centrado en los antecedentes que explican la importancia de la socialización del yo en un contexto social como el descrito, así como los enfoques que explican el papel del cuerpo en la socialización mediada por la tecnología.

La constitución del yo y su permanente saturación

El aspecto teórico existente en torno a la socialización es variado y múltiple. En primer lugar, utilizamos lo que Castell (2001) denomina galaxia internet para referirse al ámbito infinito de información que se vierte en línea. Múltiples autores han visto la interacción entre personas que se produce en esta galaxia como un fenómeno nocivo en la medida en que la virtualidad no permite una relación directa cara a cara. Para Durán y Nieto (2006) allí no se navega con seres humanos reales, por lo que el aprendizaje se convierte en “una aventura personal y solitaria en el que participan solamente el cibernauta y las imágenes” (p. 100).

Ya Gergen (2018) señalaba que el bombardeo de imágenes y acciones ajenas en nuestra sociedad había aumentado exponencialmente y que ello ha llevado a los individuos a convivir con múltiples libretos. Esta enmarañada biopolítica ha ejercido su influencia sobre el cuerpo vivo mediante el ejercicio brutal de un poder que lo reduce a una mera entidad biológica expuesta a la manipulación y la anulación (Velásquez, 2010). Las tecnologías de los videojuegos serían parte de esta biopolítica, en la medida que saturan el yo “tanto de

voces que armonizan con las nuestras, como de otras que nos son ajenas” (Gergen, 2018, p. 24). Para este autor, la saturación nace de la multiplicidad de lenguajes del yo incoherentes y desvinculados entre sí, así como de la multiplicidad de relaciones desconectadas que nos impulsaran a direcciones distintas, obligándonos a una variedad de roles y propiciando que el yo, plenamente saturado, deje de ser un yo específico y delimitado, lo que lo obliga a elegir caminos contradictorios sin un sentido definido

Para hablar del yo nos remitimos a George H. Mead (1990), quien advierte la importancia de la comunicación en la gestación del proceso identitario a partir de su concepto *self*. El autor propone que el *self* se compone de dos tipos que se complementan: el *yo* y el *mí*. El primero es interior y se refiere a la labor subjetiva que desarrolla el individuo sirviéndose de la experiencia externa y reaccionando a la adopción de las actitudes de los otros. Dicha otredad, que el autor define como *otro generalizado*, implica la perspectiva externa que el yo observará, experimentará y adoptará a través del mí. El mí, por su parte, equivale al lugar que el individuo ocupa en la sociedad organizada, en la medida que se hace patente en las actitudes propias. La relación entre ambos permite explicar el vínculo existente entre lo que sentimos y lo que hacemos. De no hacer esta diferencia no se podría explicar la función que ocupa la expectativa de los demás en uno mismo mediante una serie de significantes, así como la capacidad creativa que posee todo individuo.

Para Mead (1990), el yo mantendría una suerte de independencia o agencia relativa frente al mí que, por el contrario, es la constitución en comunidad del individuo y fuente de la demostración de cuán internalizada o no está la costumbre en él. La tensión entre ambos significa en realidad la reflexividad que los individuos poseen para tener conciencia de sí considerando las actitudes de los demás. Ello les permite verse a partir de los otros.

Tal como lo señala Gergen (2018), en la actualidad hay una pluralidad de voces que rivalizan para existir y compiten para legitimarse. Esto plantea un dilema que radica en que, al ampliar su poder, esta pluralidad de voces subvierte lo que parece correcto o lógico. Esto hace sospechar que los objetos no están en el mundo, sino que son especulaciones particulares y que tienen que existir en un estado de “construcción y reconstrucción permanente: es un mundo en el que todo lo que puede ser negociado vale” (Gergen, 2018, p. 26). Frente a ello el joven debe legitimar su existencia en una sociedad que conduce a la individualización del sentido, lo vuelve obligatorio el instituirse primero por sí mismo (Le Breton, 2012). Si a esto le sumamos la pandemia del COVID-19, contexto en que este grupo etario deja de interactuar con otros cara a cara, lo descrito cobra especial dureza. Para Le Breton (2012), el joven se ha convertido en autor de su existencia en la medida que “no le bastan las respuestas probadas de generaciones anteriores; debe elaborarlas él mismo según las circunstancias, y ni el colegio ni la familia encarnan ya un centro de gravedad de la transmisión, sino a menudo sus pares” (p. 13).

En este contexto, los videojuegos aparecen como productos culturales con una gran potencialidad gracias a sus significados; una suerte de “herramientas mediáticas representativas que otorgan posibilidades de manifestar posiciones enunciativas

divergentes por parte de colectividades productoras no hegemónicas, y de aquellos jugadores que sobrepasan la línea del simple consumo pasivo” (Acevedo y Ortiz, 2021, p. 445). Es así que, desde hace más de cuarenta años, estos contribuyen a la interacción social desde los retos que imponen y que pueden ser compartidos con otras personas en partidas conjuntas en un espacio común. Así, el uso de los videojuegos posee ganancias a nivel cognitivo conductuales, sociales y emocionales (Marengo et al., 2015)

Desde hace quince años, esta posibilidad se ha ido amplificando gracias a la galaxia internet, que permite la construcción de espacios simbólicos afines en el juego *online* y que erige una corporeidad fundamental en la constitución del sujeto en la medida que

... circunscribe el cuerpo, los límites de sí, estableciendo la frontera entre el adentro y el afuera, de manera viva, porosa, puesto que es apertura al mundo, memoria viva, envolviendo y encarnando a la persona diferenciándola de los otros o vinculándola a ellos otros según los signos utilizados (Le Breton, 2010, p. 17).

El cibernauta interactuará, en este sentido, con personas que solo conocerá por su nickname y constituirá relaciones virtuales mediante el chat con las comparte gustos afines. Tal como lo indican Durán y Nieto (2006), así “conversan y entablan una ciberamistad en que pueden pertenecer a todos los mundos posibles; así, las barreras de sexo, edad, distancia, clase social, caen de manera casi mágica” (p. 100).

En la socialización de los videojuegos online las interacciones y relaciones interpersonales, por lo tanto, serán masivas,

... basadas en concepciones espacio-temporales que pluralizan la noción del socializar, mientras el sujeto se encuentra físicamente en la seguridad del espacio doméstico, pero a la vez presente en múltiples escenarios de manera simultánea como un avatar que se construye y reconstruye constantemente gracias a las relaciones e interacciones que experimenta a través de la red (Acevedo et al., 2016, p. 161).

En este proceso, el cuerpo aparecerá como un espacio de disputa y empoderamiento acorde al tratamiento que merecerá por parte del actual modo de producción, funcionalidad y necesidad (Pincheira, 2009).

Beck y Beck-Gernsheim (2011) se refieren al encuentro físico y el contacto corporal en el amor a distancia indicando que este apela a “la voz, el relato que tiene noticia de los paisajes de sentido interior del interlocutor y se adentra en ellos con otras palabras, el que domina el arte de la intimidad: hacer perceptible la cercanía en la distancia” (p. 71). Esta conceptualización, aunque se refiere a vínculos amorosos, puede colegirse de toda relación en la distancia que busca afianzarse. Así, aunque las comunidades en internet contribuyen al sentido de integración y al sentimiento sólido de pertenencia, podría producirse en esta interacción una distancia infranqueable que impide el diálogo (Zapatero y Estrada, 2022, p. 1138)

En esta línea, el *streaming*, que consiste en la transmisión en vivo de videojuegos, ya sea juegos clásicos, de la década de 1990, así como juegos del año, o juegos cooperativos,

constituye una intimidad muy particular y acorde a las exigencias juveniles, que, en su lejanía, se acercan en las transmisiones gracias al intermediario que representa el *streamer*.

MARCO METODOLÓGICO

Mediante un diseño cualitativo, basado en la aplicación de técnicas de observación participante y entrevistas en profundidad, se planteó una investigación cuyo trasfondo epistemológico conduce a una construcción intersubjetiva de la realidad.

Desde los inicios de la pandemia en marzo de 2020 hasta su control gracias a la vacunación en el año 2023, se visitaron diversos canales de *streaming*, sea en Facebook, Youtube o Twitch. Tal como se indica en la Tabla 1, se efectuaron entrevistas a seis participantes entre los años 2022 y 2023, seleccionados en base al nivel de confianza construido entre seguidor y *streamer* a lo largo de un año como mínimo, durante el proceso de seguimiento de los canales de *streaming*. Un segundo requisito de inclusión fue que los canales fueran amables con sus seguidores. Esto se materializó en el ritmo de respuesta a los comentarios, ante lo cual los canales con menos público mostraron un mayor esfuerzo en responderlos todos.

Tabla 1

Relación de las entrevistas

Entrevistado	Edad	País	Ocupación	Fecha de entrevista
Andruz Player	37	Argentina	Operario de panadería	28/08/2022
Luchex streamer (<i>Rincón de los mancos</i>)	45	Perú	Consultor	23/08/2022
Francisco (<i>Retrohouse</i>)	32	Costa Rica	Desarrollador web	23/08/2022
Yozhi Gamer	31	México	Contador	13/03/2023
Gordolover	28	Estados Unidos	Gerente de restaurante	13/03/2023
Lyzerod Cosplay	27	Ecuador	Recepcionista	15/03/2023

Cada entrevista duró entre una y dos horas y se aplicaron ítems flexibles para evitar limitar el diálogo fluido entre entrevistador y entrevistado. No fueron entrevistas anónimas, sino aplicadas a personas cuya personalidad y estilo de transmisión ya era conocido por el entrevistador. Ello en consideración al consentimiento informado suministrado por cada entrevistado y entrevistada, en el que cada participante dio su aprobación expresa para el uso de la información bajo esta lógica, con el deseo de ver publicado su canal a fin de obtener mayores créditos al esfuerzo realizado en cada transmisión. El objetivo fue representar la experiencia como *streamer* de los participantes a partir de las siguientes temáticas: 1) motivaciones e inicios de su experiencia como *streamer*, 2) desarrollo y ejercicio cotidiano de su rol como *streamer* al día de hoy, y 3) proyecciones hacia el futuro en torno a las transmisiones en vivo.

Una vez recolectada la información, esta fue ingresada a un banco de transcripción común. Posteriormente, se priorizaron los aspectos más resaltantes de acuerdo con los objetivos del artículo. Aquí se destacan algunos testimonios para dar mayor literalidad a los resultados. El enfoque de análisis utilizado fue el narrativo, en que polisemia y transversalidad disciplinaria son características para su uso en la investigación social (Camacho Velázquez et al., 2021). Se utilizaron las siguientes categorías: inicios en el ámbito del *stream*, motivaciones para su ejercicio y trascendencia solidaria en su interacción con los otros

RESULTADOS

El relato de Lyzerold Cosplay (Figura 1), *streamer* ecuatoriana que se inició con un canal de *streaming* en Facebook para migrar posteriormente al Twitch, da cuenta de las dificultades personales que presentaba durante su adolescencia para socializar. A partir de esta experiencia podemos analizar el rol que tuvieron los videojuegos online y, más específicamente, el *streaming*, en su vida:

Yo era niña, desde que tenía los ocho, diez años, cuando era adolescente, yo veía a mis compañeritos y decía “¿por qué yo no pienso igual que ellos?”. Mi cerebro siempre era muy centrado en las cosas y, a veces, justamente siendo adolescente, era muy difícil entender por qué a mis compañeritos se les daba hacer desmadre tan fácil y yo siempre pensaba en las consecuencias de un pequeño desmadre de que, bueno, los pueden expulsar: “¿no se están dando cuenta de ese tipo de cosas?” (Lyzerod Cosplay).

Su naturaleza era analítica, siempre midiendo las consecuencias de sus actos, irrumpiendo en un yo interior que definía claramente qué se debía hacer y qué no se debía hacer. Desde esta perspectiva, su experiencia delimitaba una distancia entre los otros y su propio juicio. No interiorizaba los actos irregulares de sus amigos fácilmente.

Entender a los demás, es decir, incorporar sus opiniones en el yo interior, no tiene especial valoración en su decisión final como mí social, tal como ella menciona. Esta característica la volcará en el *streaming*, en la medida que considera que realiza algo muy distante a lo que sus amigos o amigas hacen. Así recrea un nuevo contexto de seguidores que construyen, junto a ella, un mundo alejado de su mundo inmediato, sobre todo durante el contexto de la pandemia, donde el mundo cara a cara cobró una forma distante y el mundo virtual se convirtió en su mundo del aquí y ahora. Su pareja la acompañó en este proceso, siendo una piedra angular del mismo:

Cuando recién inicié, no había nadie ahí viéndome, solo estaba mi pareja, estaba mi novio, y él me escribía mensajes que me retroalimentaban, solo hablaba con él, o sea, yo hablaba y hablaba para básicamente no sentirme sola, entonces si estoy callada ahí sentada, pues me siento más la presencia de que estoy con un micrófono y una cámara al lado y me siento nerviosa, pero si comienzo a hablar, entonces, “no, este, miren, este es el nuevo juego que compré, estoy jugando algo de mi infancia” y comienzo a contar, así no haya nadie escuchándome, ya no me siento yo sola, que es algo que también

hago mucho, hablar sola, estoy haciendo cualquier otra cosa y me estoy hablando mentalmente sola de lo que tengo que hacer (Lyzerod Cosplay).

“Hablar para no sentirse sola” equivale a construir un espacio de sentido en lo que el *streamer* entiende como espacio de confluencia masiva y de significación colectiva. El *streamer* va edificando un mundo simbólico para sí y para aquel o aquella que llegue a su canal. En este sentido, la instancia del *streaming* no se asocia a un pensarse a sí mismo como alguien que se encuentra solo, sino como alguien que está siendo acompañado. Las emociones que se construyen en esta interacción reflejan el poder del mí social al irradiar una ligazón con la estructura de la comunicación básica en sociedad: ser oído para seguir emitiendo un mensaje. Lyzerold Cosplay construye un puente imaginario intersubjetivo que representa ese otro generalizado del cual decía rehuir: ciertamente, no ha dejado de interiorizar normas, modales y actitudes sociales. Es, entonces, convertirse en un objeto para sí en la medida que anticipa y ajusta su respuesta a las reacciones del otro, condicionando sus propios actos (Tomasini, 2018).

Su esfuerzo rindió frutos y, al día de hoy, tiene un grupo cimentado de seguidores. En efecto, cuerpo es “espacio que ofrece vista y lectura, permitiendo la apreciación de los otros” (Le Breton, 2010). Lyzerod Cosplay dedica su tiempo, además, a vestirse de personajes de animaciones o videojuegos. Muy responsable de su afición, se esfuerza en hacer el mejor “costume” y en estudiar el personaje para su desarrollo ante el público. Es invitada a numerosos eventos y ha ganado algunos certámenes. Es así que sus pasatiempos, los videojuegos y el cosplay, son parte integral de su desarrollo en la construcción de su propio yo, aun cuando se haya sentido distante de las demás personas durante buena parte de su vida.

Figura 1
Transmisión Lyzerod Cosplay.



Nota. Lyzerod Cosplay comparte la problemática moral de eliminar o no al perro que le impide salir de aquel espacio en el juego Minecraft. Emisión por Twitch y Facebook, año 2021.

En el caso de Andruz, *streamer* argentino, este se concentró en los videojuegos hacia el año 2021 a fin de buscar soluciones que le permitieran terminar los juegos en su Play Station 3. En dicha búsqueda conoció el *streaming*:

Me gustó la dinámica y la modalidad que vi, por lo que comencé a estudiar y dije “me gustaría hacer esto en mis tiempos libres. Esto es una mirada diferente al *gaming*, y soy un apasionado a los videojuegos, por eso voy a intentarlo a ver qué onda”. Y mis compañeros me animaron, por eso nace el perfil *Andruz Play* (Andruz Player).

Andruz se percibió como *streamer* gracias a las sensaciones que producían en él dichas transmisiones. Protagonizar un espacio en donde podía ayudar a otros a resolver problemas le pareció muy atractivo. Sin embargo, transmitir no implica únicamente tener deseos y apasionarse por los videojuegos, también significa afrontar los retos técnicos:

Poco a poco fui estudiando sobre el tema, es un bonito pasatiempo y a eso le agrego la audiencia que se fue acoplando a la página, que es muy linda y cálida, es como juntarse a tomar algo con los amigos por la noche y tiene esa idea mi canal y creo que siempre lo voy a tener (Andruz Player).

Su mundo de significantes lúdicos está fuertemente enraizado en las nuevas amistades que va sumando a su canal. Transmitir le permitió reunirse con amigos en plena pandemia y aislamiento social y reencontrarse con la calidez de individuos que no solo le acompañaron, sino que compartían los mismos gustos, algo que ni la copresencia podía darle, considerando que se desempeña como operario de panadería y que concentra buena parte de su tiempo en el cuidado de su madre. El internet *streaming* es capaz de acercar a individuos distantes y distintos y, en ese espacio, Andruz fue sentando las bases de lo que sería su familia gamer. Como acto fundacional, fue capaz de inaugurar un espacio en que personas de diferentes países podían aunar gustos afines. A su modo de ver, el *streaming* permite facilitar la vida de quienes llegan al Facebook donde él transmite en busca de respuestas. Así, Andruz aprende de sus seguidores, y ellos de él:

Me gusta saber su vida cotidiana y me gusta compartir los conocimientos, yo soy partidario de que de todo el mundo aprende, ya sea alguien mayor, menor, con o poca experiencia. Y hablando de videojuegos, se aprende mucho y uno puede compartir conocimiento, siendo de una doble dirección, ya que uno te puede decir agarra por aquí o por allá y cuando uno transmite enseña a jugar de una manera y ellos dicen: “ah, mira, esa no me la sabía” (Andruz Player).

El *streamer* construyó un relato compartido en tiempos en que la saturación del yo, el miedo a la muerte por el contagio y el desempleo se apoderaron de las expectativas futuras del joven. Tiempos en que “la seguridad ontológica es dañada, y es difícil asumirla en el contexto de nuestras sociedades, que descalifican la confianza necesaria para el vínculo social: ¿en quién confiar en un mundo cuya máxima es la obsolescencia?” (Le Breton, 2012, p. 19). En efecto, Andruz no busca el mero consumo de sus videos, sino una interacción en donde pueda surgir esa confianza mutua capaz de afianzar una complementariedad en la constitución de su personalidad, tal como él lo indica cuando

señala: “Pero más me atrae el ida y vuelta de la comunicación con la audiencia, porque de lo contrario haría un *mv player* y lo colgaría en Youtube” (Andruz Player).

Inclusive diversificó su contenido, añadiendo un espacio para la “poesía”, donde si se escribe la palabra “¡poesía!” en el chat, aparecerá una reflexión escrita por Andruz, sobre todo composiciones que animan a sus miembros:

Lo de la poesía nace con el comando poeta, como miro otros *streams* u otros contenidos. Ahí vi el famoso “*zing*”, donde escriben tu nombre en una pizarra, sobre todo las chicas hacen esto. Es como una especie de regalo por parte del *streamer* o del creador de contenido por donar tantas estrellas. Pero como no soy mucho de dibujar, pero sí escribir, decidí crear el comando “poeta”, cuando lo escribe les sale un mensaje. Y se ha vuelto algo llamativo, ya que es como un aliento. Siempre me gustaba escribir poemas o frases de buena vibra, ya que en la pandemia escribía y les mandaba a varios contactos (Andruz Player).

La “poesía” que comparte Andruz se convierte en un ejercicio sensorial “socialmente codificado y virtualmente inteligible, en el seno de un mismo grupo [...] permitiendo la comprensión del mundo como asunto del cuerpo, siendo éste un vector de comprensión de la relación del hombre con el mundo” (Le Breton, 2010, p. 18). Ese aliento que buscan sus seguidores lo encontrarán en este espacio creado por Andruz, quien, a su vez, va construyendo un lugar que lo diferencia de los demás espacios de streaming: “Sumar esto al directo le da color y a su vez lo hace distinto, dándole una identidad que uno tiene que buscar” (Andruz Player). Como individuo y agente de cambio, Andruz define su existencia mediante el desarrollo de su talento: “Un profesor de secundaria de cuarto año me dijo que uno tiene que escuchar lo que el alma pide, ‘trata de dedicarte a lo que el alma pide y es así como tu vida va a tener éxito’. Yo me quedé con ese consejo, por eso si yo tengo ese espíritu que me gusta escribir y puedo explotar ese talento, bienvenido sea” (Andruz Player).

Por otra parte, Gordolover, streamer mexicano instalado en Estados Unidos, es un caso de sumo valor para el estudio debido a las circunstancias que han marcado su vida en los últimos diez años. Migrante en el país del norte, experimentó la desesperación al perder a su padre luego de trabajar con sumo ahínco para pagar su tratamiento de salud. Endeudado por los gastos realizados se dispuso a pagar la deuda y a trazarse objetivos de desarrollo personal a fin de no desmoronarse. El *streaming*, nuevamente en este caso, resultó un espacio de encuentro y de seguridad, al permitirle encontrar una calma con otros sujetos y actores encabezados por el *streamer* que leía sus comentarios. Fue así que con los años decidió abrir un canal propio:

Originalmente al canal le puse *Alan Pumero*, porque pues mi nombre es Alan y le iba a los Pumas de la Universidad Nacional de México. Entonces, los uní y pues dije *Alan Pumero*. Después, al rato, dije: “¿Sabes qué? Esto como que no da un punch, no da como que un tipo de ‘ah, pues mira, se me hace gracioso, se me hace interesante, se me hace chusco”, entonces dije: “Bueno, ¿sabes qué? Mira, estoy yo gordito, soy una persona que siento que puedo ser muy amable”, entonces me puse *Gordolover* (Gordolover).

El *streamer* desdobra su propia identidad entre la asignada y la que recrea a partir de las expectativas de las demás personas. Su relato demuestra que no le bastaba con establecer sus gustos deportivos, sino que debía ir más allá, destacando las características de su cuerpo y los sentimientos que el cuerpo mismo establece como parte de su personalidad. Hace de sus propios “defectos” una cualidad a fin de despertar la simpatía de los demás:

“Bueno, vamos a darle *Gordolover*” y pues pegó, o sea, de cierta manera sí, la gente lo aceptó muy bien, la gente lo tomaba bien. Siento que aparte de ser chistoso, le da cierta cara a las personas que se sienten, pues, así gorditas como yo, que se sientan un poco más cómodos consigo mismos, de que no tengan ninguna falta de autoestima o de oportunidad de decir: “¿Sabes qué? Pues sí, se puede hacer” (*Gordolover*).

Gordolover hace de su cuerpo uno colectivo, con el cual puedan identificarse otras personas que, como él, tienen sobrepeso, pero que no deben sentirse inferiores al resto por su condición. Para el *streamer*, su apelativo no solo busca cierta simpatía entre el público, sino también que lo designen como el gordo amable que aparecerá en diferentes *streams* comentando, colaborando y participando: “Me ha tocado que entro a otros streams en Twitch y dejo un mensaje o mando unos bits y ‘ah, mira, es el gordo’, ‘ya regresó el gordo’ o ‘ya, el *Gordolover* ya está aquí’; entonces, también por eso se me hizo muy bueno” (*Gordolover*). Cabe resaltar que el *streamer* relata cómo construyó esta trayectoria simbólica frente a la vergüenza que podía darle poner su cámara. A sabiendas de cuán segregados son unos cuerpos de otros, decide afrontar sus miedos autodenominándose como alguien gordo:

Antes me daba vergüenza prender la cámara y decía “es que no estoy guapo, no soy de tez blanca, no tengo ojos de color, no soy rubio, no soy europeo, soy morenito, soy gordito”. Y dije: “Bueno, pues de una vez les doy la herramienta que más van a poder usar en mí contra, que es decir que estoy gordito”. Y pues bueno, “dale gordo” y de esa manera siento que los desarmé y, aparte, les mostré la confianza y la autoestima que tengo en mí mismo de decir: “¿sabes qué?, yo sé lo que soy, sé lo que tengo y en base a eso, mira, ten, ahí está, úsalo si quieres”, pero, al mismo tiempo, me conviene porque si tú estás aquí viendo, pues yo sigo creciendo (*Gordolover*).

Los *streamers* pueden afrontar todo tipo de insultos, comentarios negativos o el desprecio de determinadas personas que llegan a los canales. Adversarios o simples individuos con el ánimo de disminuir la confianza de quien transmite son las principales amenazas. Los *streamers* tienen dos herramientas para enfrentarlos, ya sea “vaneándolos”, es decir, evitando que sigan escribiendo, o pidiéndole a un colaborador que modere la sala en caso de que haya comentarios negativos o hirientes. Lyzerold Cosplay, por ejemplo, siempre tiene un moderador que cuida que en los chats no haya ningún exabrupto.

Gordolover relata que quedó satisfecho con su desempeño gracias a las palabras de aliento que recibió luego de sus primeros *streams*:

Empezaron a llegar los comentarios “oye, qué onda, mira, me gusta lo que estás haciendo”, “me gusta esto que estás subiendo”, “es tu primer *stream*”. Empecé a hablar, y muchos de los que todavía me ven llegaron ese primer día, entonces me sentí bien,

me gustó y por eso quise continuar haciéndolo. Durante ese tiempo me agradó bastante, de hecho, se me hizo más fácil que hacer un video de Youtube, porque cuando grabas un video de Youtube es “ah, *okay*, vamos a planear las cosas, vamos a hacerlo”, pero en cualquier momento te sale algo mal y tienes que volver a empezar, y aquí no, aquí es como de “ah, algo malo pasó, cualquier cosa, pues sigues dándole”, es como parte del show, o sea de “ah, bueno pues, algo se descompuso”, algo así, lo usas a tu favor y dices: “Bueno, es parte de la naturaleza del *stream*, es parte de la naturaleza del contenido” (Gordolover).

La cotidianidad del *stream* es la cotidianidad del día a día del *streamer*, de su vida, de sus historias y de su transcurrir en el tiempo libre. Ello incluye los errores y confusiones que pueden ocurrir en vivo, a diferencia de un video debidamente preparado como producto comercial, como el que se emitiría por Youtube. Para el *streamer*, ese aspecto convierte al *streaming* en un acontecimiento antes que en un mero discurrir de un producto de consumo. Y con acontecimiento nos referimos no a la expresión de la regla, sino a una excepción o novedad radical, a una discontinuidad que permite que surja lo imposible en cada situación (Pérez Analco, 2022). Francisco (Figura 2), *streamer* de Costa Rica, se suma a este sinnúmero de situaciones inesperadas, propias de quien inicia este proceso de aprendizaje. Entre los entrevistados es una excepción, ya que inició su experiencia en este ámbito mucho antes de la pandemia. Empezó haciendo podcast o videos preparados que daban preeminencia al contenido escuchado:

Creo que fue en diciembre del 2017, el primer video que hice. Traté pues de entrevistar entre gente que conocía. En el año 2018, empecé a hacer un *stream* por primera vez y era distinto, no tenía tanta experiencia y uno mete las patas y hace cosas medio extrañas. Pero ya después era como algo que hacía muy casualmente. Pero cuando llegó la pandemia, especialmente, el encierro era algo que todos estábamos ya determinados a tener que vivir. Pero yo por fortuna ya hace un año antes de eso ya había empezado a hacer *streaming*. Entonces no había mucho que hacer dentro de la casa y demás. También por tiempo y en los *streams* se mantiene la idea de seguir e ir interactuando con la gente para tener contacto con la gente que conozco y que le gusta el retro. Muchos de mis amigos también están metidos en esto de coleccionar y lugares retro y así era una de las mejores maneras de contacto (Francisco).

Su objetivo es servir como punto de encuentro para quienes gustan de los videojuegos retro, es decir, aquellos de los años noventa e inicios de los dos mil. Es un ejemplo del acontecimiento como práctica disruptiva que se produce al margen de toda determinación e introduce una novedad radical que escapa a cualquier consecuencia lógica determinada en una situación dada (Pérez Analco, 2022). Gracias a este espacio, muchas personas se reúnen en torno a la nostalgia de los videojuegos de antaño. Ciertamente, quienes asistimos a su canal tenemos entre 30 y 40 años, por lo que representamos a una generación afín a las mismas ensoñaciones del pasado. El *streamer* relata:

Mi juego favorito sería *Castlevania*. Tengo varias formas de jugar: los cartuchos, en disquetes (que también tiene una versión japonesa en disquetes), que me gusta mucho.

Si tengo un ratillo, juego, porque como es un juego corto y ya me lo sé, entonces es para matar así sus 30 minutos (Francisco).

Asimismo, construye una definición de su canal a partir de un orden y una jerarquía de lo que desea mostrar en el trasfondo de su habitación, sus consolas, sus cartuchos y alguna figura de acción:

Aquí está mi televisor para jugar, un par de consolas apiladas porque es lo que estoy jugando. Conectando y desconectando cosas. Eso es lo que se llama un truco de cámara, porque si realmente enfoco para acá se ve todo el desorden que tengo porque tengo un poco de cosas ahí, eh, allá, tengo el closet abierto y todo. Aquí en el escritorio estoy haciendo lego. Es una mezcla de cosas en realidad. Tuve que acomodar el cuarto un poco para que se viera mejor en el *stream*. Al final, el asunto es cómo saber jugar con los ángulos. Toma su tiempo al principio, se tiene que buscar dónde es más cómodo para la cámara y los micrófonos (Francisco).

Figura 2
Transmisión Canal Retrohouse



Nota. Francisco describe las ventajas de un control alternativo NES Advantage para Nintendo Entertainment System, lanzado en 1987. Emitido en Facebook, especial navideño año 2022.

Por su lado, Luchex, *streamer* peruano, sintió el llamado y fundó El rincón de los mancos durante la pandemia (Figura 3). Sus inicios se relacionan con otro canal, cuya dinámica le interesó mucho. Comenzó así a imitar a un *streamer* de fama internacional, pero replanteando las cosas desde otra óptica: jugaría lo que le gustaría y asumiría los aprendizajes que ello implicaba:

Tuve que tomarme un tiempo para entender cómo funcionaba esto de la transmisión en directo. Ya en ese entonces no tenía una PC como la que tengo ahorita, solamente tenía una laptop, una pequeña. Con esta yo transmitía y hacia la misma jugada, me compré una capturadora de vídeo para poder hacer la transmisión así chiquita, y con eso empecé a hacer la transmisión y ahí fui probando, y ahí pues empecé a ver algunas

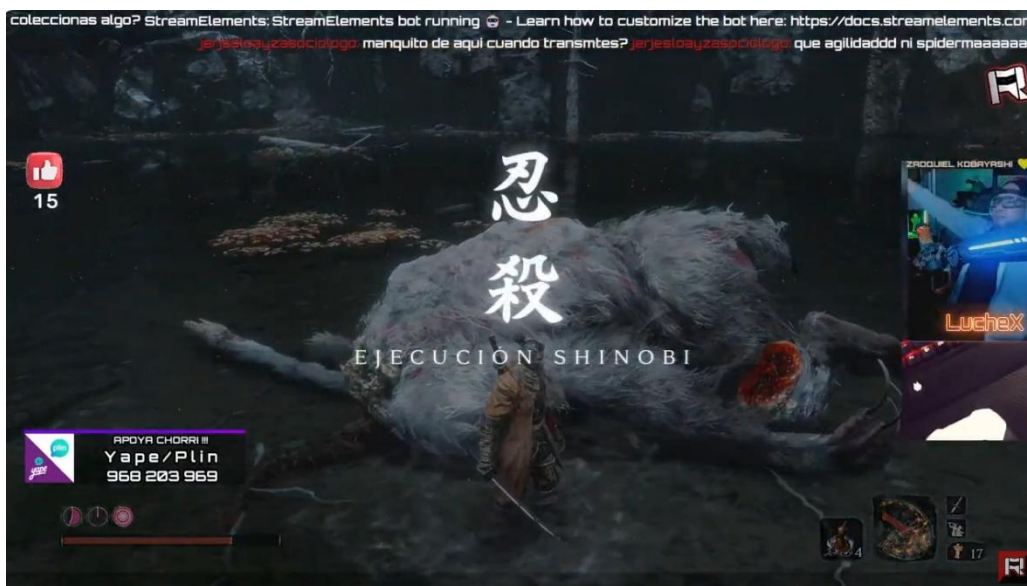
cosas que se podían mejorar y poco a poco fui comprando una cosita, hasta que se tiene lo de ahorita (Luchex).

Al relatar sus inicios, el *streamer* plantea la evolución que fue atravesando en el tiempo. Si bien empezó con muy poco, al día de hoy cuenta con un estudio, tres pantallas, dos laptops, media docena de mandos de juego, dos cámaras ultra HD y tres consolas de juego. Una de sus peculiaridades es transmitir con una cámara enfocándole y otra enfocando en el mando y el teclado. Su ímpetu por transmitir se vincula con la necesidad ser apreciado por otros mientras jugar y, más aún, jugar acompañado por una comunidad a la que le gusta el juego como a él:

Siempre hasta antes de hacer directo siempre he jugado, pero lo que hice fue dedicar esas horas que me dedicaba a jugar a transmitir, compartiéndolo con la gente. Porque yo sé que hay otras personas a las que les puede gustar este mismo juego, qué sé yo, ¿no? (Luchex).

La pandemia lo llevaría a buscar un nicho con otros sujetos capaces de fortalecer el espíritu colectivo del individuo. Es en esta búsqueda de narrativa en que comenzó a transmitir juegos de su agrado, aunque sin alargarlos tanto. A ello le sumó juegos en línea, en los que puede jugar, inclusive, con sus seguidores. Es parte de ese placer por contar historias que hace de la narración una necesidad para la construcción del conocimiento de uno mismo, de los demás y del mundo (Sola, 2018).

Figura 3
Transmisión Canal El rincón de los mancos.



Nota. Luchex vence a uno de los jefes en *Sekiro Shadow die Twice*. Emitido por Youtube, Facebook y Twitch.

La narrativa ofrecida por el *streamer* lleva a jugar a una diversidad tolerada por el realizador en beneficio de un público diverso. Es el *role talking* o el mecanismo en que se

adoptará la actitud del otro. Para Luchex, esta diversificación de gustos es como la música: “trato de ofrecer un poco de variedad tratando de no repetir quedándome en un solo sistema todas las semanas, sino tratar de brincar entre uno y otro para hacerlo más entretenido, más variado y también para que la gente se pueda ir conectando, porque hay streams que se han ido al techo y hay otros que se han ido al suelo” (Luchex). En la perspectiva del interaccionismo simbólico los intercambios sociales le permiten al individuo convertirse en un objetivo para sí mismo, en la medida que anticipa las actitudes de los otros que están implicados en su acción (Tomasini, 2010).

El caso del *streamer* mexicano Yozhi Gamer se suma a esta acción social debido a su afición por *Minecraft*, juego por el cual tenía reparos en un inicio y gracias al cual lo conocí en una transmisión:

Cuando yo recién empecé a jugar *Minecraft* fue recomendación de un amigo, yo toda mi vida le hacía al feo: “ah, qué aburrido, ¿no?, qué aburrido” y me decía mi amigo “Dale una oportunidad, está chido, dale una oportunidad”. Desde el día que lo jugué, no lo solté; o sea, es un fenómeno, es algo grande; o sea, es una adicción (Yozhi Gamer).

Yozhi Gamer también inició su periplo como *streamer* durante la pandemia: “para ser preciso, el día primero de abril del 2020” (Yozhi Gamer). Lo destacable de su caso son los motivos que lo llevaron a recurrir a la transmisión en vivo. Debido al encierro, Yozhi Gamer atravesó una crisis producto del trastorno que le aqueja:

Yo tengo un pequeño, un ligero trastorno de TOC; entonces, nos mandaron a *home office* y me dio una crisis muy fuerte. Me empezó a dar ansiedad, me daban ataques de desesperación, tenía que buscar algo. Entonces un amigo me dijo: “oye, ¿no has visto los *streams* de tal persona?”, y luego, “oye, ¿sabes qué?, deberíamos hacer stream para esto (Yozhi Gamer).

Este caso revela y refleja la importancia que pueden llegar a tener los videojuegos como mediadores eficaces para el equilibrio de la salud mental de sus consumidores, siempre y cuando se puedan compartir con otros. Un canal de *stream* es una puerta abierta a la interacción y a la compañía, ya sea como receptor o como emisor. En el caso de Yozhi Gamer, esto lo llevó a convertirse en *streamer*.

Tenemos la consola, tenemos la computadora, vamos, de abajo se empieza. O sea, si era una manera para distraerme, pues va: “Vamos a intentar”. Empezamos lento, pero como por la gracia de los cielos, fue la gente siendo amable cayendo más seguido, trayendo raza, haciendo host. Fuimos creciendo muy bien a tal grado que, ahorita, pues, algunos seguidores, ya que empezaron con cuando uno empezó, ya se quedaron, ¿no? Todo empezó a raíz de la ansiedad, pero dije: “¡vámonos, *Yozhi Gamer!*” y de ahí para arriba (Yozhi Gamer).

Figura 4
Transmisión Canal El rincón de los mancos



Nota. Yozhi Gamer juega *Pokemon* en Nintendo Switch. Transmisión de junio de 2024.

Yozhi Gamer, además, propone un proyecto paralelo al del *stream*. Tiene un programa llamado *Las medias de la tía*, donde expone preguntas y consultas sobre temáticas sentimentales. Aunque ambos proyectos le obligan a otorgarles tiempo, los mantiene, aun cuando trabaja. De todas maneras, relata que esto ha tenido un costo elevado:

He tenido que sacrificar espacios, horas con amigos, pero siento que sí he ganado. Entonces, por ejemplo, yo salgo del trabajo, como, este, preparo, órale, *Las medias*; órale, *YozhiGamer*. Y a jugar, y a jugar, y a jugar; y pues aprovechar también cuando hay día libre, día de asueto, o sea, también es como sí hay que saber organizarse también porque sí es muy agotador (Yozhi Gamer).

El *streamer* sabe muy bien que debe cuidar el estrés y la ansiedad por su condición mental. Por ello se preocupa de administrar su tiempo y su espacio: “En el trabajo todos saben: ‘es que tiene que tener todo así bien acomodadito. Sí es muy de estar acomodando las cosas en su lugar’. Entonces, créeme que sí tengo que tener poquito ahí organización con los tiempos y... y sí; o sea, los espacios, eso sí” (Yozhi Gamer).

Yozhi Gamer comparte su tiempo jugando con sus seguidores, organizando pequeños campeonatos y dando la oportunidad de que prueben su destreza en determinados juegos: “yo voy más para jugar *multiplayer* con mis seguidores, con mis amigos” (Yozhi Gamer). No deja de brindarles un respeto especial, más aún cuando la riqueza de su canal se encuentra en el vínculo que lo une a ellos:

Hay días que vengo muy estresado y digo “no puedo ahora”, porque yo considero que si vienes cansado o si vienes hartado, enojado, molesto; o sea, mejor no prendas, ¿no? O

sea, no impactes a la gente con tu mala vibra. No te va a salir bien, mejor tómate un tiempo, un respiro. Un día, dos, y vuelve con todo (Yozhi Gamer).

Convivir con el estrés, el miedo y la saturación representa un reto, tanto para Yozhi Gamer como para muchos otros *streamers*, aunque siguen apostando por edificar más y más espacios de confluencia de significados trascendentales a través de ese espacio, incluso ahora que ya se ha vuelto a la presencialidad.

CONCLUSIONES

En la experiencia de cada *streamer* entrevistado es posible palpar tres aspectos. El primero es la agencia de su comportamiento social establecida como acontecimiento, es decir, un espacio de contingencia que inaugura un fenómeno diferente y de gran relevancia. Cada usuario buscó soluciones a partir de su propia iniciativa, lo que generó un autoaprendizaje (Rivera y Torres, 2018) y los conectó con el mundo de los *streamers* y las redes que allí se reproducen.

Un segundo aspecto es el asociado al consumo de un producto cultural compartido por muchos otros. El poder construir un espacio de encuentro y de capital social mediante el fortalecimiento de redes de amistad y confianza le otorga un valor fundamental en la definición del yo mediante un referente común.

Como tercer aspecto se remarca el esfuerzo del *streamer* y de sus seguidores por fortalecer nodos de confluencia que afronten la saturación del yo en que se encuentran sumidos y frente a lo cual la pandemia del COVID-19 no ofrecía un panorama positivo. Ante la saturación del individuo que estaban experimentando, se resguardaron en un ámbito virtual de confianza, familiaridad y satisfacción, lo que les permitió no solo conservar la calma, sino acrecentar su confianza gracias a dinámicas de consumo que son, a su vez, identitarias y socialmente estructurantes.

Así, es posible observar que los y las *streamers* buscan estructurar, con firmeza y decisión, significantes de sentido para grupos que se encuentran en búsqueda de confluencias. Al mismo tiempo, los entrevistados van construyendo para sí un importante espacio para la seguridad del yo a través de sus transmisiones e interacciones con el público. Tal como dice Yozhi: "El hacer *stream* me enseñó a saber que puedo tener amigos que no los tengo físicamente, pero yo sé que ahí están; los tengo y yo sé que ahí hay apoyo [...] la pandemia vino; pero yo pongo mi granito de arena para ayudarte a sobrellevarla". Un granito de arena que ha sido fundamental para el desarrollo permanente de la vida social en tiempos que siguen siendo duros.

En este sentido, estos relatos también dan cuenta de lo importante que es dar voz a los protagonistas del *streaming* pues su experiencia rebasa el ámbito comercial para instalarse en la constitución del yo a través del propio reconocimiento mediante la interacción de los cuerpos en la virtualidad, emociones que se construyen en el continuo devenir del *streamer* y sus asistentes.

A modo de reflexión final, el estudio alcanza sus límites en la apreciación de los aspectos intersubjetivos que construyen las y los seguidores en cada transmisión, así como en los canales de mayor impacto con cientos y miles de espectadores. Plantear estudios que abarquen espacios de interacción resulta fundamental para continuar la exploración del impacto de este espacio virtual en sus realizadores y público espectador.

REFERENCIAS

Acevedo, Á. y Ortiz, Z. (2021). Videojuegos y subjetividades: Una reflexión desde Hispanoamérica. *Revista de Ciencias Sociales*, 27(4), 440-448. <https://doi.org/10.31876/rcs.v27i4.37291>

Acevedo, A. A., Chaux, J. A. y Rodríguez de Ávila, U. E. (2016). Las relaciones de pareja en los videojuegos de rol multijugador masivos en línea (MMORPG). *Athenea Digital, Revista de Pensamiento Investigación Social*, 16(3), 131-165. <https://doi.org/10.5565/rev/athenea.1641>

Beck, U. y Beck-Gernsheim, E. (2011). *Amor a distancia: Nuevas formas de vida en la era global*. Paidós.

Camacho Velázquez, D., Ruiz de Oña Plaza, C. y Torres Freyermuth, A. (2021). La narrativa como enfoque metodológico para el estudio multidisciplinario de la frontera sur (Chiapas-Guatemala): Experiencias y reflexiones. *Entre Diversidades*, 8(1(16)), 141-163. <https://doi.org/10.31644/ED.V8.N1.2021.A06>

Castell, M. (2001). *La galaxia Internet*. Areté.

CEPAL, CELADE y UN (2022). *Tendencias de la población de América Latina y el Caribe: Efectos demográficos de la pandemia de COVID-19*. CEPAL. <http://repositorio.cepal.org/handle/11362/48488>

Cid, C. y Marinho, M. (2022). *Dos años de pandemia de COVID-19 en América Latina y el Caribe: Reflexiones para avanzar hacia sistemas de salud y de protección social universales, integrales, sostenibles y resilientes*. CEPAL. <http://repositorio.cepal.org/handle/11362/47914>

Cívico, A., Cuevas, N., Colomo, E. y Gabarda, V. (2021). Jóvenes y uso problemático de las tecnologías durante la pandemia: Una preocupación familiar. *Hachetetepe, Revista Científica de Educación y Comunicación*, 22, 1204. <https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2021.i22.1204>

Durán, J. y Nieto, S. (2006) *Mujer, sexualidad, internet y política. Los nuevos electores latinoamericanos*. Fondo de Cultura Económica.

Gergen, K. (2018). *El yo saturado: Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo*. Paidós.

Le Breton, D. (2010). *Cuerpo sensible*. Metales Pesados.

Le Breton, D. (2012). *La edad solitaria: Adolescencia y sufrimiento*. LOM.

Marengo, L., Nuñez, L. H., Coutinho, T. V., Leite, G. R. y Rivero, T. S. (2015). ¿Gamer o adicto?: Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Neuropsicología Latinoamericana*, 7(3). <http://dx.doi.org/10.5579/rnl.2015.0266>

Mead, G. H. (1990). *Espíritu, persona y sociedad*. Paidós.

Newzoo (2021). *Newzoo's global esports & live streaming market report 2021*. Newzoo.

Olmedo, R. (2023). Comunicación en pandemia: Implicaciones tecnológicas y simbólicas en la experiencia de jóvenes universitarios. *Revista de Ciencias Sociales y Humanas Universitas XXI* (39), 139-160. <https://doi.org/10.17163/uni.n39.2023.06>

Organización Internacional del Trabajo (2021). Panorama Laboral 2021: América Latina y el Caribe. OIT. <https://www.ilo.org/es/media/376386/download>

Pérez Analco, H. J. (2022). La política como acontecimiento: Un replanteamiento ontológico de lo social. *Espacio Abierto*, 31(1), 10-29. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/espacio/article/view/37851/41712>

Pincheira, I. (2009). Cuerpo, poder y resistencia (para el archivo de las actuales políticas de control social). *Revista Temas Sociológicos*, 13, 169-186. <https://doi.org/10.29344/07196458.13.232>

Rivera, E., y Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo*, 8(16), 267 - 288. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>

Sola, S. (2018). Los sentidos e interpretaciones del yo: Un análisis multidimensional. *Dixit*, 29, 20-33. <https://doi.org/10.22235/d.v0i29.1695>

Tomasini, M., (2010). Un viejo pensador para resignificar una categoría psicosocial: George Mead y la socialización. *Athenea Digital, Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 17, 137-156. <https://doi.org/10.5565/rev/athenead/v0n17.668>

Velázquez, C. (2010). Biopolítica y nihilismo: Las paradojas de la crítica moderna del sujeto ante los retos de la emancipación. *Astrolabio, Revista Internacional de Filosofía*, 11, 519-529. <https://raco.cat/index.php/Astrolabio/article/view/239053/321326>

Zapatero, T. y Estrada, M. (2022). Subjetividades juveniles mediadas por tecnologías digitales en el nivel medio superior. *RME*, 27(95), 1115-1142. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14074127005>