

Videojuegos y sociedades de control: micropolítica en el ecosistema gamer

Sección: Artículo

Recibido: 30/04/2026

Aceptado: 12/06/2026

DOI: 10.46530/virtualis.v18i31.507

Videogames and Control Societies: Micropolitics in the Gamer Ecosystem

Isai González Valadez

Universidad Nacional Autónoma de México, México

ORCID: 0009-0006-1306-9455

correo: isai79@gmail.com

Alfonso Aramis Franco Díaz

Universidad Autónoma de Sinaloa, México

ORCID: 0009-0005-1569-4433

correo: afranco@uas.edu.mx

Resumen. El presente artículo reflexiona sobre el ecosistema gamer bajo la óptica de las sociedades de control. El objetivo de investigación es examinar cómo videojuegos, plataformas y streaming operan como vectores de creación de realidad. A partir de una revisión que vincula el lenguaje digital, la cibernética y las máquinas de tercera generación, la hipótesis de trabajo que se propone, partiendo de un enfoque micropolítico, es que los videojuegos operan no solo como un medio de control y modulación, sino como dispositivos de producción afectiva. Asimismo, se analiza la convergencia entre industrias creativas y corporaciones tecnológicas en la configuración del entorno digital y la interacción algorítmica. El texto cartografía el ecosistema a través de la interdependencia entre gamers, viewers y streamers, y analiza los elementos descritos en el caso del videojuego Fortnite. Se concluye que el videojuego trasciende el entretenimiento para constituirse en un campo afectivo,

Abstract. This article reflects on the gamer ecosystem through the lens of societies of control. The research objective is to examine how video games, platforms, and streaming operate as vectors for the creation of reality. Drawing from a literature review that links digital language, cybernetics, and third-generation machines, the working hypothesis proposed—from a micropolitical approach—is that video games operate not merely as a medium of control and modulation, but as devices of affective production. Furthermore, it analyzes the convergence between creative industries and technology corporations in shaping the digital environment and algorithmic interaction. The text maps the ecosystem through the interdependence among gamers, viewers, and streamers, and examines these elements in the case of the video game Fortnite. It concludes that video games transcend entertainment to constitute an affective field, where control is exercised through active participation, continuous

donde el control se ejerce mediante la participación, el flujo algorítmico continuo y la modulación de las comunidades virtuales en red.

Palabras clave: videojuego, plataformas, sociedades de control, micropolítica, ecosistema, gamer.

algorithmic flow, and the modulation of networked virtual communities.

Keywords: Videogames, Streaming Platforms, Societies of Control, Micropolitics, Gamer, Ecosystem.

Introducción

En mayo de 1990 Gilles Deleuze publica en la revista francesa *L'Autre Journal*, un texto capital en la historia del pensamiento político y social contemporáneo, el “*Post-scriptum* sobre las sociedades de control” (Deleuze, 2006). En este texto, el francés realiza una suerte de cartografía de aquellos funcionamientos que a su parecer configurarán el futuro próximo de nuestra civilización. Utilizando como base de sus reflexiones la propuesta foucaultiana de las “sociedades disciplinarias” (Foucault, 2009), Deleuze teje detenidamente una caracterización de la forma en la que estaría deviniendo nuestra contemporaneidad.

Como afirma González (2022), en este pequeño texto Deleuze pasa revista a por lo menos nueve tópicos relevantes: 1) el espacio, 2) el tiempo, 3) el cuerpo, 4) la interioridad, 5) el lenguaje análogo/digital, 6) la cibernética, 7) la física, 8) las máquinas (sobre todo aquellas de 3ª generación), y 9) el capitalismo.

Dichos puntos críticos pueden ser caracterizados igualmente a partir de nueve debates o problemas: a) el encierro vs. lo abierto: el problema del espacio; b) el adentro vs. el afuera: el problema de la crisis de la interioridad; c) lo analógico vs. lo numérico-digital (algoritmo): el problema del lenguaje, d) moldes vs. modulación: el problema del cuerpo; e) re-iteración vs. metaestabilidad: el problema del tiempo; f) marca/número vs. cifra/contraseña: el problema de la cibernética; g) energía vs. ondulación: el problema de la física; h) energética vs. silícica: el problema de las máquinas; e i) concentración vs. superproducción: el problema del (hiper/post)capitalismo (González, 2022).

Como se observa, dentro de este universo, es posible identificar un subgrupo orientado a fenómenos propiamente tecnológicos o tecnocientíficos a partir de lo numérico-digital (algoritmia), la cibernética y el tema de las máquinas. En estos primeros apartados recuperaremos algunas consideraciones de estos tres funcionamientos para

establecer posteriormente una relación entre ellos y la micropolítica, la micropolítica de la tecnociencia, y los videojuegos, las plataformas y el ecosistema *gamer*.

El objetivo de investigación es examinar cómo videojuegos, plataformas y *streaming* operan como vectores de creación de realidad. A partir de una revisión que vincula el lenguaje digital, la cibernética y las máquinas de tercera generación, la hipótesis de trabajo que se propone, partiendo de un enfoque micropolítico, es que los videojuegos operan no solo como un medio de control y modulación, sino como dispositivos de producción afectiva. Con base en estos elementos podemos señalar que la pregunta de investigación que nos planteamos es: ¿de qué manera los videojuegos, las plataformas y el *streaming* operan como dispositivos de producción afectiva y modulación micropolítica en el marco de las sociedades de control.

La tecnología vista desde el enfoque de las sociedades de control

El lenguaje digital

Para Deleuze, las sociedades disciplinarias, discurrían a partir de un “lenguaje analógico”. Dicho lenguaje, propio de los centros de encierro, estaría constituido a partir de variables independientes, esto es, siempre comenzando de cero, configurando un espacio y un tiempo delineados por sus funciones limítrofes y adyacentes. Igualmente funcionaría por reiteración, empleando magnitudes reales, a partir de medios no verbales (González, 2022, p. 35). En este tipo de lenguaje los segmentos dispuestos serían similares y contarían con una semejanza en sus funcionamientos (Deleuze, 2016:117). Así, el horror de vivir de forma compartimentalizada, sería compensado por una muy estricta lógica seriada que daría certidumbre y sosiego a los individuos.

Sin embargo, en las sociedades de control el lenguaje funcionaría de manera distinta. El lenguaje propio de este tipo de sociedad sería más bien numérico o digital. A diferencia del analógico, este constituiría un sistema hiper-móvil de geometría variable, de desplazamientos, de variaciones inseparables de los “controlatorios” o máquinas de control que generan. El lenguaje digital daría cuenta de espacios abiertos, así como de funcionamientos no reiterativos, discontinuos, no compartimentalizados, a-semejantes, en los que nunca inicia ni termina nada. A decir de autores como Patton, la caracterización del lenguaje como “numérico”, nos posiciona ya de lleno en el campo de lo que, en nuestros días, se ha caracterizado como “digital” (Patton, 2013, p. 91) o algorítmico.

La cibernética

Una segunda consideración importante tiene que ver con la cibernética. Para Deleuze (2006), las sociedades disciplinarias contarían con dos polos de posición e identificación de los individuos: la marca (sexo, género, religión, nacionalidad), y el número o matrícula (código postal, CLABE bancaria, número de empleado). Ambos funcionamientos tendrían como objetivo dar identidad, signar, estratificar y moldear a los cuerpos, posicionándolos en un lugar específico en relación con la masa. Marca y número/matricula, tendrían como característica presentar movimientos escasos o nulos.

Las sociedades de control por su parte serían más veloces. Esta aceleración generaría la necesidad de ir de las marcas y los números/matriculas a dispositivos más elaborados, tales como las cifras y las contraseñas. Estas últimas intentarían mantener el control sobre movimientos y flujos de movimientos cada vez más ágiles y vertiginosos a partir de “palabras de paso” situadas estratégicamente en un campo cibernético ya plenamente algoritmizado. Su objetivo será intentar dar un sentido o una dirección a las interacciones cada vez más complejas que fluyen y se derraman constantemente. Las contraseñas, así, significarán una suerte de meta-guardianes que resguardarán y regularían el acceso a flujos de información.

Cifras y contraseñas, en el último de los casos, tejerían un plexo que contendría elementos digitales distintos tales como: dispositivos tecnológicos, Inteligencia Artificial, redes sociales, los propios algoritmos, etc., el cual podemos denominar “cibernética”. Contrario a lo que se pudiese pensar, la cibernética no implica ni un sistema, ni un entramado estratificado de normas o reglas. No implica una organización tecno-automatizada cuya meta sería abarcar la totalidad de lo que es, esto es, una nueva metafísica.

Su funcionamiento principal no es dar un orden al mundo, proponer o tender a un punto de equilibrio. Tampoco regular de tal o cual manera la disposición de la realidad, sino por el contrario, conectar, interconectar, vincular, relacionar, encontrar a los heterogéneos: personas, máquinas, objetos, animales, pero también olores, colores, sentires, y precepciones diversas, efectos, ideas, etc. A diferencia de lo que supone un sistema, la cibernética no tiende a la unidad, sino a lo múltiple, a lo que, carente de jerarquía, enlaza constantemente elementos de distinta naturaleza. En nuestra lectura, la cibernética abre nuevas formas de ser, entender y percibir el mundo a partir

precisamente de lo contrario, de un des-orden a-sistemático, de una an-arquía generalizada a la que no escapa lo humano.

Los individuos en este universo cibernético, en este campo algorítmico, devienen “dividuales”, señala Deleuze. Los cuerpos pueden cambiar de naturaleza, interactuar con las cosas de diversas maneras, descomponerse y encontrar en esas partes lógicas distintas. Al cambiar de naturaleza, las masas, afirma Deleuze, se han convertido en indicadores, datos, mercados o bancos (Deleuze, 2006, p. 281).

Así, las colectividades en las sociedades de control pasan de ser conglomerados humanos o sociedades a territorios constituidos por encuentros, vínculos, relaciones y redes de relaciones, distribuciones múltiples, en los que la importancia deja de radicar en los nodos y para dar paso a las líneas de tránsito que en un funcionamiento rizomático varían y fluctúan de manera metaestable (González, 2022, p. 42).

Las máquinas de 3ª generación

El tercer funcionamiento relacionado con la tecnología que podemos encontrar en el *Post-scriptum* sobre las sociedades de control tiene que ver con las máquinas. Para Deleuze las máquinas de las sociedades disciplinarias, propias de la época humanista, eran mecánicas, productoras de energía, El ejemplo más claro sería la máquina de vapor.

Por su parte, en las de las Sociedades de control, las máquinas serían no sólo informáticas, sino cibernéticas. Estas máquinas de 3ª generación serían completamente digitales y, de hecho, tenderían toda una red distinta de relaciones y distribuciones. Videojuegos, *tablets*, *smartphones*, e incluso el mismo internet y las plataformas de *streaming* constituyen ejemplos de lo que Deleuze llama “la revancha del silencio” (Deleuze, 2014, p. 339).

Ahora bien, desde esta lectura deleuziana, ¿qué podemos decir que es una máquina? En la primera entrega del proyecto *Capitalismo y esquizofrenia* denominada “Anti-Edipo”, así como en las clases, entrevistas, coloquios, y textos que giran en torno a este texto, la imagen que Deleuze plasma del concepto de máquina es mayormente positivo. Si bien, une constantemente esta noción a la de deseo (las ya famosas “máquinas deseantes”), el funcionamiento que enuncia es favorable. Las máquinas deseantes serían aquellas que darían cuenta de diversos fenómenos de interconexión de multiplicidades: “Ya no existe ni hombre ni naturaleza, únicamente el proceso que los

produce a uno dentro del otro y acopla las máquinas. En todas partes, máquinas productoras o deseantes, las máquinas esquizofrénicas, toda la vida genérica: yo y no-yo, exterior e interior ya no quieren decir nada” (Deleuze y Guattari, 2010, p. 11-12).

Sin embargo, más allá de la cualidad “deseante”, Deleuze define la máquina como un sistema de cortes. Ahora bien, este corte señala Deleuze, no debe ser considerado como una desvinculación, como una disyunción exclusiva, dado el funcionamiento dinámico que toda máquina tiene en relación con la lógica de los flujos. El corte así, “no se opone a la continuidad, la condiciona, implica o define lo que corta como continuidad ideal” (Deleuze y Guattari, 2010, p. 42). Si como hemos mencionado, “en todas partes máquinas y máquinas de máquinas”, su funcionamiento de corte no exclusivo, no desvinculante, producirá esencialmente distribuciones distintas de flujos, que generarán a su vez distintos derroteros para las máquinas existentes y distintas posibilidades de generación de nuevas máquinas. Máquinas de máquinas, atravesadas por máquinas, que pueden cortar, interrumpir líneas de flujo, para inter-conectarse con partes y partes de partes-máquinas: “piezas [cualesquiera] conectadas a otras piezas exteriores (un árbol, una estrella, una bombilla, un motor)” (Deleuze, 2007, p. 41). Así, dichas partes desconectadas/conectadas con otras máquinas, compondrían máquinas complejas. No se trata de un mecanismo, afirma Deleuze, “sino de toda una maquinaria terriblemente discordante” (41), que tendría la potencia eventualmente para, o bien para “hacer saltar algo”, desplazar, por ejemplo, “el tejido social” (Deleuze, 2005, p. 298), o bien colapsar y arruinarse. En este contexto, el corte, o conjunto de cortes adquieren un sentido productivo: “toda máquina es corte de flujo con respecto a aquella a la que está conectada, pero ella misma es flujo o producción de flujo con respecto a la que se le conecta. Esta es la ley de la producción de producción.” (Deleuze y Guattari, 2010, p. 42).

Este sistema de cortes poseerá una característica muy importante: códigos. Para Deleuze “toda máquina implica una especie de código... inseparable no sólo de su registro y de su transmisión en las diferentes regiones del cuerpo, sino también del registro de cada una de las regiones en sus relaciones con las otras” (Deleuze y Guattari, 2010, p. 43). Estos códigos más que almacenar o distribuir información, dispondrían flujos de conexiones e interconexiones en el plexo de máquinas en el que se desenvolverían. Cabe decir que estas interconexiones seguirían un principio de heterogeneidad lo cual permitiría la interconexión de flujos de distintas naturalezas.

Sociedades de control y videojuegos

Un antecedente importante en la literatura sobre la relación entre la obra de Deleuze, específicamente el *Post-scriptum sobre las sociedades de control*, y los videojuegos lo podemos encontrar en el texto *Gaming. Essays on Algorithmic Culture* de Alexander Galloway.

Para Galloway, muy en sintonía con el espíritu deleuziano, los videojuegos son construcciones de realidad, procesos creativos: creaciones que crean a partir de funcionamientos particulares. Echando mano de la división realizada por Deleuze en el *Post-scriptum* entre sociedades disciplinarias y sociedades de control, Galloway establece que los videojuegos son dispositivos propios de las sociedades contemporáneas y que su funcionamiento coincide con la forma en la que el mundo opera actualmente (Galloway, 2006, p. 87). Para nuestro autor, así como el cine fue útil para entender algunos funcionamientos disciplinares, los videojuegos pueden ser apropiados para entender el funcionamiento del control y modulación actual, dado que no tienden a esconder la información sino, por el contrario, están diseñados para exhibirla (90).

Galloway se sirve del concepto de “alegoría” para señalar que los videojuegos más que ser representaciones constituyen formas de experimentación las cuales son vividas y compartidas por los jugadores. Es en este juego de experimentación en el que algoritmos, cibernética, y máquinas de tercera generación se entretajan para generar funcionamientos de control continuo, modulación permanente y acceso condicionado a redes y redes de redes que instauran un modelo específico de generación de realidad. Para nuestro autor, los videojuegos constituyen el paradigma cultural de las sociedades de control pues organizan la experiencia del jugador mediante elementos tales como algoritmos, protocolos, reglas, códigos, etcétera.

En el texto de Galloway, la forma de operar del poder descrita por Deleuze en el *Post-scriptum*, aparece como una constante. A diferencia de la manera en la que funcionaba el poder en las sociedades disciplinarias, en las sociedades de control podemos acceder a una suerte de radiografía de este, si analizamos la forma en la que operan los videojuegos. Para Galloway el poder ya no se ejerce de una forma lineal, sino que aparece como un entramado (nosotros lo hemos denominado “cibernético”) de motores de juego, reglas, códigos, interacciones y reacciones definidas e incluso espacializadas por el propio algoritmo. Esto sin duda genera una regulación de la libertad, pero una regulación muy particular qué poco tiene que ver ya con la coacción física. Evidentemente en el plano de lo virtual el cuerpo del usuario no está constreñido físicamente, sin embargo, su movimiento (y el movimiento de su deseo) está

condicionado por un sistema que va del creador del juego, al dueño de la corporación que lo produce, pasando por toda una intermediación con los otros jugadores. En la obra del norteamericano, conceptos como código, proceso, reglas, control, modulación y redes, pasan lista entreverándose con las propias posibilidades de los videojuegos. Pero no todo es negativo para Galloway. En todo caso, cómo señalaría Deleuze en el *Post-scriptum*, de lo que se trataría sería de encontrar nuevas armas que permitieran generar líneas de fuga al interior de los videojuegos y de sus propios funcionamientos. El concepto de flexibilidad que utiliza, por ejemplo, puede funcionar, tanto para la modulación de los usuarios como para establecer líneas de fuga que los liberen del propio control. En Galloway podemos leer, en sintonía con lo que hemos señalado antes, a los videojuegos tanto como un aparato de captura, como una posibilidad de abrir distintos campos del deseo y las afecciones. Dado que los “videojuego son siempre acciones” (Galloway, 2006, p. 2), “haceres”, el propio videojugar puede ser el vehículo que desafíe la lógica de la modulación y, nosotros agregaríamos, ese jugar y ese hacer, siempre va de la mano con afecciones y flujos de deseo.

Otros autores que recuperan a Deleuze para pensar los videojuegos son Nick Dyer-Witheford y Greig de Peuter. En su texto de 2009 *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*, elaboran argumentos similares a los de Galloway. Para estos autores, los videojuegos constituyen un dispositivo que puede dar cuenta de las dinámicas sociales de nuestra época. La modulación que generan partiría de la sistematización algorítmica que opera en cada videojuego e incluso en las relaciones entre jugadores. Los videojuegos así generarían la impresión de un mundo abierto, que en realidad estaría generando mecanismos de captura y modulación de la subjetividad. Siguiendo los pasos de Hardt y Negri, los autores caracterizan críticamente la operación de los videojuegos, a partir de una lectura crítica de mecanismos económicos en los que el trabajo y la coacción del capitalismo contemporáneo juega un importante rol. Los videojuegos para Dyer-Witheford y de Peuter, serían funcionales al capitalismo cognitivo el cual pretende construir subjetividades basadas en el rendimiento, el aprendizaje continuo, las competencias y la optimización. En su lectura, la propia participación social estaría modulada y regulada por el capitalismo tecnologizado (Dyer-Witheford y de Peuter, 2009). Un poco más pesimistas que Galloway, y que nuestra propia lectura de Deleuze, los autores encuentran algunos posibles usos positivos de los videojuegos a partir de la constitución de software libre, comunidades cooperativas, activismo digital y la creación de plataformas independientes.

La micropolítica de la tecnociencia

Un elemento complementario a la propuesta deleuziana de las sociedades de control, que puede ser de gran ayuda para entender el funcionamiento de los videojuegos, el ecosistema *gamer*, y las plataformas de *streaming* en el contexto del mundo algorítmico es la micropolítica.

Este importante concepto fue puesto sobre la mesa igualmente por Gilles Deleuze, pero en esta ocasión en conjunto con Félix Guattari en *Mil mesetas*. En el capítulo “1933- Micropolítica y segmentariedad”, Deleuze y Guattari nos ofrecen un panorama de la forma en la que estamos segmentados tanto como “in-dividuos”, como en comunidad. A su entender, la segmentariedad sería un elemento definitorio de los estratos que nos componen. Así, acciones tan cotidianas como el trabajo, el juego, o el propio habitar de los espacios estaría segmentado socialmente: “la casa está segmentarizada según el destino de sus habitaciones; las calles, según el orden de la ciudad; la fábrica, según la naturaleza de los trabajos y de las operaciones” (Deleuze y Guattari, 2008, p. 214). Si bien, este proceso de segmentación nos habría acompañado desde épocas primitivas, en las sociedades de control estaríamos asistiendo a un endurecimiento de la misma. Para nuestros autores es relevante no caer en falsas dicotomías sobre lo que implica una segmentariedad dura y una flexible. En todo caso tendríamos que saber identificar cuando estamos habitando una u otra.

En este juego, señalan, debemos entender que, en nuestros días, existe una sustitución de aquellos códigos inoperantes por una sobrecodificación que determina los ejercicios de territorialización a partir de las cuales operan los dos tipos de segmentariedades. Así, señalan:

Toda sociedad, pero también todo individuo, están atravesados por las dos segmentariedades a la vez: una molar y otra molecular. Si se distinguen es porque no tienen los mismos términos, ni las mismas relaciones, ni la misma naturaleza, ni el mismo tipo de multiplicidad... en resumen, todo es política pero toda política es a la vez *macropolítica* y *micropolítica*. Supongamos unos conjuntos del tipo percepción o sentimiento: su organización molar, su segmentariedad dura, no impide todo un mundo de micropreceptos inconscientes, de afectos inconscientes, segmentaciones finas que no captan o no experimentan las mismas cosas, que tribuyen de otra forma, que actúan de otra forma. Una micropolítica de la percepción, del afecto, de la conversación, etc. (Deleuze y Guattari, 2008, p. 218)

La micropolítica así es, en primera instancia, el resultado de un funcionamiento de segmentación siempre variable de la sociedad y el espacio que la atraviesa.

Macropolítica y micropolítica comparten un modo de operación común, pero escalas diferentes. El ejemplo que nuestros autores ponen es por demás pertinente en nuestros días: ante el funcionamiento de cualquier Ministerio del interior, de cualquier Secretaría de Gobernación o de Gobierno, operaría una gran seguridad macro-molar, que en todos y cada uno de los casos tendría un correlato micropolítico a partir de la gestión de todo un entramado relacional de lo que denominan “pequeños miedos”. Toda una inseguridad micro permanente (Deleuze y Guattari, 2008, p. 220). Como habían señalado los franceses ya en el *Antiedipo* (2010), es necesario comprender que desde la mirada micropolítica una sociedad no se define por sus contradicciones, sino por sus líneas de fuga que en todos los casos son moleculares.

Para nuestros autores, finalmente, es de gran relevancia considerar que lo “micro” que constituye la micropolítica, lo molecular, no es un asunto de tamaño sino de funcionamiento. Lo micro no se define por ser pequeño, sino por la forma en la que puede operar en el plexo espacial constitutivo de la sociedad en un determinado momento.

Deleuze y Guattari dedican espacios relativamente cortos a pensar la micropolítica en sus obras. Es por esto por lo que es necesario retomar sus reflexiones con el objetivo de ahondar en ellas y generar nuevo conocimiento que nos permita entender de mejor manera los fenómenos propios de vivir en nuestro tiempo.

Para el caso de la micropolítica, es oportuno recuperar el trabajo de la politóloga y filósofo mexicana Diana Michell Sánchez, quien ha profundizado en el concepto de micropolítica, orientándolo a fenómenos tecnológicos y tecnocientíficos.

A partir de una lectura detenida de la historia del pensamiento político en la que la propuesta de Deleuze y Guattari juega un papel primordial, Sánchez realiza una elaboración teórica que la lleva a definir a la micropolítica como: “una práctica que desterritorializa elementos conflictivos y los reterritorializa conectándolos y distribuyéndolos en espacios y relaciones plurales y heterogéneas, en las que los elementos se relacionan y articulan de manera a-centrada e irrepresentable, creando campos de acción en el que se vinculan agentes de diversa naturaleza en una multiplicidad” (Sánchez, 2024; 2025). Desde esta óptica, la micropolítica no tiende a producir sistemas, procesos o estructuras, sino hacer patente la relación de los elementos que relaciona y los fenómenos que a sí mismo genera. Así mismo, desterritorializa elementos conflictivos en tanto pone su atención en acontecimientos

cuya lógica resulta problemática para el *status quo* vigente heredado de la tradición (mayormente leído desde lo macro o molar).

Dichos elementos conflictivos, a decir de Sánchez, encuentran un proceso de reterritorialización cuando son remitidos a campos inmanentes en los que operan lógicas distintas a las tradicionales. Los nuevos espacios y relaciones, así, “se construyen por medio de la experiencia de diversas posibilidades de articulación. Por lo tanto, estamos ante espacios y relaciones irrepresentables, es decir; ya no hay elementos o ideas “puras” u “originales”, sino encuentros heterogéneos y posibilidades de experimentación” (Sánchez, 2025, p. 48).

La micropolítica, según Sánchez, instaaura campos de operación múltiples que decantan en la interacción de agentes de diversa naturaleza, que se “agencian” en multiplicidades en constante movimiento y transformación. “Estas multiplicidades agrupan individuos, colectividades, máquinas, instituciones, afectos, colores, sonidos, letras, pinturas y demás elementos que contribuyan en la formación de un trozo de realidad abierto y flexible” (Sánchez, 2025, p. 48).

La propuesta de Sánchez puede ser comparada, contrastada y complementada a partir algunas reflexiones que podemos encontrar en la obra tanto de Félix Guattari en solitario, como en la que realiza de la mano de Suely Rolnik.

En el texto *Micropolítica. Cartografías del deseo*, Guattari y Rolnik exponen que la micropolítica, en todo caso, tendría que ver con una “analítica de las formaciones del deseo en el campo social” (Guattari y Rolnik, 2013, p. 181). Recuperando la diferenciación antes mencionada entre lo molar y lo molecular, identifican el funcionamiento de la micropolítica con procesos de desterritorialización relacionados con la consistencia de las singularidades. Señalan: “toda problemática micropolítica consiste en intentar agenciar los procesos de singularización en el propio nivel en el cual emergen” (185). En última instancia, afirman, el tema principal de la micropolítica tiene que ver con la forma en la que reproducimos modos de subjetivación dominantes. En consonancia con lo señalado por Sánchez, para estos autores la micropolítica constituye una herramienta que permite analizar los agenciamientos, las multiplicidades, y en general las relaciones heterogéneas que constituyen estratos enteros de lo real, lo posible o lo virtual.

En la obra que Guattari realiza en solitario, podemos encontrar igualmente referencias al tema de la micropolítica y su campo de operación. En el libro *Líneas de fuga. Por otro*

mundo de posibles (2013), el francés realiza algunas reflexiones sobre este concepto llevándolo fundamentalmente al campo del deseo. Para Guattari, la incidencia del deseo en la micropolítica genera todo un campo de análisis qué va de lo semiótico a lo institucional, y qué es necesario pensar máxime si se desea incidir el funcionamiento del mundo. En esos términos, tanto los fenómenos moleculares como la gran política “pueden entrar en la dependencia de una micropolítica del deseo” (Guattari, 2013, p. 76).

En este texto, es fundamental para nuestro autor generar correlaciones activas entre diversas formas del discurrir político y los funcionamientos moleculares que hasta cierto punto pueden constituirlos. La micropolítica en estos términos podría dar cuenta no sólo de las desterritorializaciones de la subjetividad si no de otras formas posibles de experiencia, atravesadas por la heterogeneidad y la dinámica de los flujos de deseo. En este libro llama la atención cómo Guattari logra generar toda una “cartografía en rizoma”, de los cruces operacionales de las políticas del deseo (Guattari, 2013, p. 112). Estableciendo una suerte de matriz entre políticas moleculares y molares relacionadas con escalas micro y macrosociales, el francés genera un mapa reacción micropolítica el cuál puede ayudarnos a referenciar fenómenos como los videojuegos las plataformas y el *streaming*.

Tecnociencia

Por tecnociencia podemos entender, a grandes rasgos, una ruptura en la forma tradicional en el que se realizaba la investigación científica y tecnológica. La tecnociencia habría roto la frontera tradicional no sólo entre el conocimiento teórico y su aplicación práctica sino en la forma en la que las instituciones públicas y privadas llevaban a cabo desarrollos tecnológicos. Frente a la *Big Science*, propia del desarrollo armamentista de los Estados-nacionales durante la primera mitad de siglo XX, la tecnociencia modifica el eje de implementación científica y tecnológica a protagonistas no gubernamentales, los cuales pueden ser empresas, pero también centros de investigación e instituciones privadas de todo tipo.

Es a partir de esta lectura de la tecnociencia que Sánchez avanza en una definición que rescata los funcionamientos de la tecnociencia y los circunscribe a las formas de operar de la micropolítica. El resultado es una definición de la “Micropolítica de la tecnociencia”. Para Sánchez la micropolítica de la tecnociencia debe entenderse como: “una práctica que mediante tecnorelaciones no jerárquicas, abiertas y traducibles, conecta e interconecta actantes y actores plurales y heterogéneos, que se distribuyen

en multiplicidades (tecnocuerpos y tecnoespacios), conflictivas, irrepresentables y a-centradas” (Sánchez, 2025, p. 86).

Para efectos de este texto, es importante rescatar el elemento de interconexión que propone Sánchez. Las conexiones, vínculos e interconexiones que propone, tienen que ver con encuentros posibles entre elementos heterogéneos sin que medie una jerarquía: “de esta manera, al analizar algún artefacto o fenómeno de acuerdo con la micropolítica de la tecnociencia, este no debe darse por hecho como un objeto cerrado, sino que debe considerarse la relación entre sus componentes (Sánchez, 2025, p. 87).

El videojuego en las sociedades de control

Industria cultural, industrias creativas e industria de contenido en el gaming

Una vez establecidas las coordenadas teóricas de las sociedades de control, la micropolítica y la micropolítica de la tecnociencia, es posible avanzar en los funcionamientos particulares de nuestro fenómeno a estudiar.

En este sentido, una primera reflexión necesaria tiene que ver con el hecho de que, en la actualidad, los videojuegos demandan ser situados más allá de su condición inicial como mero dispositivo lúdico, para reconocerlos como parte de una infraestructura tecnológica, afectiva y cultural compleja y heterogénea inscrita en las dinámicas de producción propias del capitalismo de superproducción digital. En las últimas décadas, su expansión global, articulada con plataformas tecnológicas y sistemas de distribución en línea, ha configurado un ecosistema mediático múltiple donde convergen prácticas de ocio, interacción social, producción cultural y economía digital. Este proceso ha transformado las formas de deseo y de consumo, así como las maneras en que los agentes se relacionan con la tecnología y con los circuitos de producción de sentido (Bustamante, 2000).

En este contexto, la emergencia de plataformas de *streaming* ha ampliado significativamente las dimensiones del fenómeno videolúdico. El acto de jugar ha dejado de ser una práctica confinada al espacio doméstico privado para convertirse en un evento público, discontinuo, performativo y mediatizado, donde múltiples actores: *gamers*, espectadores, desarrolladores y plataformas, participan en una “red” compleja (Galloway, 2006, p. 87) y a-centrada de interacciones que redefine la experiencia cultural del videojuego (Castells, 2000; Cuenca, 2023). Este desplazamiento amplía el

alcance maquínico del medio y lo posiciona como un espacio privilegiado para observar las transformaciones de la cultura en entornos digitales virtuales.

Complementando la perspectiva teórica hasta ahora propuesta, es posible enmarcar el fenómeno antes descrito dentro del concepto de “industrias culturales”. La formulación clásica de esta noción (Adorno y Horkheimer, 1974), señalaba cómo los desarrollos culturales empezaron a producirse bajo lógicas industriales, dando lugar a procesos de estandarización y comercialización masiva. En el contexto de las sociedades de control, esta reflexión adquiere renovadas formas: la digitalización y el funcionamiento algorítmico incrementan la capacidad de organizar el consumo cultural a partir del control y la modulación de los contenidos tecno-digitales que se generan.

El videojuego, desde nuestro enfoque puede ser entendido como un ejemplo del funcionamiento de las industrias culturales en las sociedades de control, dado que, por un lado, continúa las lógicas de producción industrial tradicional; pero por otro, integra procesos tecnológicos complejos basados en la innovación algorítmica, al tiempo que se desarrolla sobre infraestructuras digitales que permiten la circulación global de contenidos, afectividades, deseos, sentidos de pertenencia, etc. Estos funcionamientos explican el reconocimiento de los videojuegos como una industria estratégica para la configuración de imaginarios colectivos y prácticas afectivas en las sociedades de control.

A nivel global, la industria *gamer* presenta una organización económica caracterizada por la concentración en grandes corporaciones tecnocientíficas, sin embargo, al mismo tiempo produce un ecosistema heterogéneo, creativo y diverso compuesto por desarrolladores independientes y comunidades de usuarios de distintas edades, nacionalidades, condiciones sociales, etcétera.

En este sentido, el videojuego no puede ser comprendido únicamente como un producto de la industria cultural sin más, sino como un lugar donde se articulan, intereses económicos y de modulación social (Dyer-Witthford y de Peuter, 2009), pero también formas novedosas y heterogéneas de construcción de lo comunitario, así como diversas formas de experimentación del deseo. Esta complejidad, a nuestro entender, posiciona este fenómeno como un objeto privilegiado de las sociedades de control para el análisis crítico, particularmente en lo que respecta a las tensiones entre relaciones maquínicas, lenguaje digital y modulación en la era digital.

Videojuego y *streaming* como convergencia mediática

La comprensión del videojuego en las sociedades de control demanda desplazar la mirada de su condición de objeto lúdico aislado, hacia su integración en un ecosistema mediático complejo, heterogéneo, abierto y no jerárquico, donde distintas plataformas, formatos y prácticas convergen en una misma lógica de producción, circulación y consumo. El videojuego, además de pensarse únicamente como un producto de entretenimiento interactivo, es un dispositivo articulador dentro de un entramado digital más amplio, donde confluyen deseos, infraestructuras tecnológicas, modelos económicos y dinámicas culturales propias de la era de las plataformas (Bustamante, 2000).

Este fenómeno se inscribe en un proceso de convergencia mediática, en el cual las fronteras entre medios tradicionales y digitales se desvanecen, dando lugar a encuentros híbridos donde el contenido circula de forma transmedial. Así, el videojuego genera constantemente relaciones con diversos dispositivos tecnoculturales, particularmente con las plataformas de *streaming*, generando un sistema abierto en el que a partir de los videojuegos se observa y reconfigura el mundo desde perspectivas innovadoras (Scolari, 2014; Garfias y Cuenca, 2020).

En este sentido, el *streaming* no debe entenderse como un factor externo al funcionamiento de los videojuegos, sino como una extensión de su propia forma de operar. La experiencia del jugar se transforma en contenido mediático al ser transmitida en vivo, convirtiendo el acto de jugar en una práctica visible, compartida y potencialmente monetizable (Castells, 2000; Bárcenas, 2023).

La convergencia entre videojuego y *streaming* puede observarse en dos actividades diferentes pero relacionadas. Por un lado, el *home streaming* ha permitido la expansión de universos narrativos originados en el contexto de los videojuegos, hacia producciones audiovisuales de gran escala, por ejemplo, cinematográficas. Por otro lado, el *personal streaming* ha configurado nuevos funcionamientos de mediación y relación digito-afectiva en los que los usuarios transmiten sus juegos en tiempo real, generando comunidades, códigos compartidos y dinámicas de interacción propias del entorno digital (Scolari, 2014).

Estas actividades ponen de manifiesto la convergencia mediática como fenómeno cultural, económico, o incluso existencial. Dado que los contenidos no se limitan únicamente a una circulación entre plataformas, asistimos a una reconfiguración de

sus modos de operar adaptándose a lógicas específicas de participación, interacción e incluso de monetización. En este proceso, el videojuego se convierte en materia prima de una economía libidinal basada en la atención, donde su valor va más allá de lo pecuniario, se refleja en su capacidad de generar flujo constante de deseo, interacción, datos y presencia mediática (Sun, 2022; Hollanders, 2013).

Sin embargo, estos funcionamientos también introducen nuevas problemáticas. La integración entre videojuegos y *streaming* intensifica la potencial dependencia de los creadores y de los propios usuarios respecto a las plataformas que median la experiencia. La visibilidad, la monetización y la participación podrían encontrarse condicionadas por estructuras que, aunque invisibles en apariencia, ejercerían un control tecno-afectivo sobre las dinámicas del ecosistema. La convergencia mediática puede ser leída como una oportunidad de expansión cultural en un campo de disputa donde se articulan intereses económicos, tecnológicos y simbólicos (Ramírez, 2021).

Así, el videojuego en interrelación con el *streaming* configura uno de los espacios más representativos de los agenciamientos digitales propios de las sociedades de control: un proceso de territorialización en el que jugar, ver jugar y compartir lo jugado interconectan una multiplicidad heterogénea. En este sentido, la experiencia lúdica se convierte en tecno-lenguaje digital, en contenido y en práctica social simultáneamente, anticipando el papel que tendrán los usuarios en la configuración de las dinámicas culturales del ecosistema *gamer*.

Cabe aquí hacer algunos señalamientos sobre la especificidad lúdica del videojuego en relación con otras plataformas y *streaming*. Si bien hemos mencionado que el videojuego en las sociedades de control demanda desplazar la mirada de su condición de objeto lúdico aislado a otra cosa, la particularidad lúdica del videojuego debe ser analizada.

A nuestro entender, la especificidad lúdica del videojuego que lo diferencia de otras tecnologías digitales no lúdicas es que los videojuegos no constituyen un medio pasivo de recepción de información, sino que constituyen dispositivos interactivos de intercambio de afectos y afectividades, razón por la cual se encuentran en una situación de vulnerabilidad para ser modulados o controlados.

Mientras el *streaming* tradicional recae en la difusión y en un espectador pasivo, en los videojuegos el usuario hace cosas, “pone en acción cosas” (Galloway, 2006, p. 2) y en

este crear se despliega todo un universo afectivo que va de la felicidad a la tristeza, la ira y la alegría.

La relación entre juego y creación ha sido ampliamente trabajada por Gadamer (2003), quien lo entiende no como una actividad infantil sino como proceso en el que son creadas nuevas realidades y nuevos sentidos. Para nuestro análisis de los videojuegos podemos retomar esta idea y complementarla con algunas particularidades propias de estos dispositivos.

En videojuegos como Minecraft, los usuarios parten de universos desiertos, los cuales en necesario poblar. Así, los elementos que introduce el jugador no sólo tienen una correlación con su deseo, sino que generan espacios y una suerte de “habitabilidad” que lo remite constantemente a la alegría y el goce de la creación. A diferencia de plataformas de streaming como *Netflix* o *TikTok*, los videojuegos requieren necesariamente que los usuarios ejecuten una actuación creativa. No basta sólo con permanecer conectado, es necesario intervenir. Y esa intervención se da a partir de acciones que históricamente han sido relacionadas con el propio funcionamiento de lo lúdico: explorar, aprender, gozar, emocionarse, experimentar, recibir placer, la alegría de ganar (o la frustración de perder), resolver problemas, ser recompensado, etc.

Cuando el juego se realiza en compañía de otros usuarios, la interacción lúdica no sólo acontece con el propio algoritmo del juego, sino con otras personas que, igualmente, experimentan la condición creativa del videojuego. En este sentido, el usuario puede igualmente generar en sus compañeros diversas experiencias lúdicas.

Máquinas y máquinas de máquinas: interacciones entre videojuegos, usuarios, plataformas y sistemas digitales

Si, como se ha mencionado, el videojuego y el *streaming* configuran un ecosistema múltiple y heterogéneo de convergencia mediática, resulta necesario ahora desplazar la atención hacia el elemento que activa y da sentido a dicho entramado: el usuario. Lejos de ocupar una posición pasiva dentro del circuito de consumo, los agentes que habitan el entorno *gamer* participan activamente en la producción de sentido, en la circulación de contenidos y en la configuración de dinámicas sociales que redefinen la experiencia del videojuego en la era tecnocientífica actual.

El rol del ‘video jugador’ en las sociedades de control no se limita al ejercicio del juego, sino que se expande hacia formas de co-creación que incluyen la generación de

contenido, la participación en comunidades digitales, así como la construcción de identidades múltiples a través de las plataformas. Este desplazamiento permite entender al usuario, en palabras de Toffler, como ‘prosumidor’, es decir, como un sujeto que simultáneamente consume y produce contenido dentro del ecosistema digital (Toffler, 1992).

Esta dimensión participativa y creativa, se encuentra estrechamente vinculada con la infraestructura tecnológica que la sostiene. Las plataformas digitales no son únicamente medios de comunicación, constituyen sistemas cibernéticos complejos que organizan la interacción de los agentes mediante códigos, reglas y estructuras algorítmicas.

Sin embargo, esta construcción virtual no puede entenderse al margen de los funcionamientos que la hacen posible. Las plataformas de *streaming* operan bajo lógicas algorítmicas que modulan la visibilidad de los contenidos y, por ende, las posibilidades de interacción. En este sentido, la agencia del usuario se encuentra atravesada por sistemas de recomendación, métricas de rendimiento y economías de la atención que pudiesen orientar su comportamiento dentro del ecosistema digital (Sun, 2022; Patiño, 2025).

Esta instancia problemática entre agencia y funcionamientos se hace evidente en la forma en que los usuarios realizan sus prácticas dentro de las plataformas. Por un lado, existe una capacidad real de apropiación: los jugadores generan comunidad, desarrollan identidades múltiples, generan contenido y construyen vínculos afectivos que dotan de sentido a su experiencia digital. Por otro lado, estas mismas tecnoprácticas pueden ser capturadas, organizadas y en algunos casos monetarizadas por las mismas plataformas. El usuario forma parte, pero al mismo tiempo produce cierto tipo de valor. Juega y se divierte, pero de la misma forma robustece sistemas de datos de las empresas creadoras de las plataformas y los videojuegos.

Desde esta perspectiva, podemos entender la relación entre videojuegos, usuarios y plataformas como un encuentro múltiple, a-jerárquico, abierto y dinámico donde los usuarios no solo “consumen” los videojuegos, sino que resignifican su propio mundo y lo expanden a través de sus prácticas digitales cotidianas. Sin embargo, esta capacidad de acción se encuentra inscrita en un funcionamiento en el que las plataformas pueden operar como aparatos de captura y control que organizan la experiencia y condicionan sus posibilidades.

El ecosistema *gamer*

Teconciencia y plataformas de *streaming*: convergencia, control y transmedia

Si en los apartados anteriores se ha establecido que el videojuego opera como un dispositivo dentro de un ecosistema de convergencia mediática, y que los usuarios participan activamente en la producción de sentido dentro de este entorno, resulta necesario ahora examinar las estructuras y funcionamientos que organizan, regulan y capitalizan dichas dinámicas. En este nivel de análisis, el ecosistema *gamer* se revela como un campo múltiple atravesado por relaciones de poder donde empresas tecnológicas, tecnocientíficas y plataformas de *streaming* desempeñan un papel central en la configuración de la experiencia cultural en las sociedades de control. Lejos de constituir un entorno desorganizado, el ecosistema del *gaming* se encuentra estructurado heterogéneamente por lógicas económicas características del hiper-capitalismo de super producción digital.

En este contexto, las plataformas de *streaming* emergen como infraestructuras clave dentro del ecosistema *gamer*. Más que simples intermediarias, estas plataformas operan como dispositivos de modulación tecnocientífica que integran producción, distribución y consumo en un mismo entorno digital.

Sin embargo, desde un punto de vista crítico, es posible señalar cómo estas dinámicas pudiesen responder a una reconfiguración de las formas de control y modulación propias de las sociedades de control. En lugar de operar mediante estructuras rígidas o centralizadas, el poder se ejercería a través de mecanismos flexibles, distribuidos y, en gran medida, invisibles, inscritos en la arquitectura misma de las plataformas digitales. En este sentido, los denominados ‘algoritmos de recomendación’ o las métricas de visualización pueden funcionar como dispositivos de modulación y captura. Así, el control no se ejerce mediante prohibición, sino mediante la organización de posibilidades, configurando un entorno donde la libertad aparente se encuentra estructurada por lógicas algorítmicas (Patiño, 2025).

Este desplazamiento del control hacia formas más sutiles de modulación puede entenderse como hemos señalado antes, como parte de una micropolítica en la cual las relaciones de poder se inscriben en los dispositivos tecnocientíficos que median las interacciones de los agentes. Las plataformas de *streaming*, en este sentido, al gestionan contenidos, definen criterios de visibilidad, relevancia y significación para todo el ecosistema. De la misma manera, las empresas generadoras de contenidos

extienden su control más allá del producto original a través de estrategias tales como la venta de *merchandising*, las adaptaciones cinematográficas, así como el contenido generado por los propios jugadores (Corona, 2018).

No obstante, estas dinámicas no eliminan por completo la posibilidad de agencia. Como se ha señalado antes, los usuarios generan continuamente prácticas de apropiación, creación y digito-resistencia.

Una cartografía en juego: *gamers*, *viewers* y *streamers*

El ecosistema *gamer* contemporáneo no puede comprenderse únicamente a partir de sus estructuras tecnológicas o económicas. Requiere necesariamente de un ejercicio cartográfico de los agentes que lo habitan y lo reproducen en su dinámica cotidiana. La distinción entre *gamers*, *viewers* y *streamers* puede ayudarnos a realizar este mapa, identificando los diferentes roles funcionales dentro del ecosistema, así como las formas diferenciadas de participación, producción de valor y construcción de sentido en el entorno digital.

Lejos de constituir categorías estáticas, estas figuras deben entenderse como posiciones móviles dentro de un mismo circuito de interacción, donde los usuarios transitan constantemente entre el consumo, la producción y la mediación cultural. Esta condición dinámica responde a la transformación del sujeto contemporáneo en prosumidor, cuya actividad se inscribe simultáneamente en lógicas de participación simbólica y de valorización económica (Corona, 2018; Toffler, 1992).

En primera instancia, el *gamer* constituye la figura principal del ecosistema, es el agente que participa de manera directa con el videojuego. No obstante, entender su papel como un mero jugador (actor pasivo) redundaría en el desconocimiento de la complejidad de su rol en el ecosistema. Al participar de esta dinámica interactiva, el usuario constituye y es constituido a partir de una experiencia lúdica y de deseo en la que cada actividad genera datos, produce contenido potencial y retroalimenta la dinámica de todo el ecosistema.

Por su parte, el *viewer* juega un papel fundamental en el ecosistema, a pesar de que podría ser considerado meramente como un agente pasivo. El espectador de contenido *gaming*, en cualquier tipo de plataforma (*Twitch*, *YouTube*, *TikTok*, etc.), participa activamente en la generación de distinto tipo de valor a partir de la información que consume, su eventual participación en los chats de las plataformas, así como su

adscripción a comunidades digitales. Como señala Sun (2022), la “economía de la atención”, y el tiempo de visualización se convierte en un recurso económico central, susceptible de ser monetizado mediante publicidad, suscripciones y donaciones. Durante la realización del videojuego, los viewers no solamente observan al juego, sino que de igual forma comentan, *reaccionan* y eventualmente consumen los productos que son mostrados en la publicidad.

La figura del *streamer*, por su parte, sintetiza de manera más evidente las tensiones y problemáticas del ecosistema *gamer*. Como mediador entre el videojuego y la audiencia, el *streamer* transforma la experiencia lúdica en contenido observable, mostrado en tiempo real. Su actividad implica habilidades técnicas dentro del juego y competencias comunicativas, afectivas y performativas que le permitan sostener la atención de su audiencia.

Los streamers, así, desarrollan estilos de juego y narrativas propias que los particularizan dentro de un entorno digital complejo y competitivo.

Aunque mayormente positiva dentro de la lógica del ecosistema, desde un ángulo crítico, podemos señalar que la actividad que realizan los *streamers* puede denotar formas precarización laboral típicas del hiper-capitalismo digital. Aunque el *streaming* se presenta como una oportunidad de emprendimiento individual, sólo un pequeño número de *streamers* logra acceder a los beneficios pecuniarios (Barberán, 2021).

El mapeo de estas figuras permite comprender que el ecosistema *gamer* funciona como un entramado donde las tres participan en un circuito continuo de producción de expectativas, deseos, emociones, pero también valor pecuniario. En este sistema cada agente se relaciona e influye en los otros, generando una dinámica de retroalimentación e interdependencia constante.

Sin embargo, esta red de relaciones no debe interpretarse como un sistema equilibrado. Las asimetrías de poder, las lógicas de control algorítmico y las dinámicas de monetización configuran un entorno donde la participación de los usuarios, aunque activa, se encuentra constantemente mediada y capturada por las plataformas. En este sentido, las figuras del *gamer*, el viewer y el *streamer* representan formas distintas de participación, en una estructura que organiza la producción y apropiación del valor en el ecosistema digital.

Micropolítica, socialización y formación de comunidades

Si bien el ecosistema *gamer* puede entenderse como un sistema donde convergen industrias, plataformas y agentes diferenciados, su dimensión más compleja se manifiesta en las formas de socialización que emergen en los territorios tecnodigitales. Es en este nivel donde el videojuego deja de ser únicamente un dispositivo técnico o económico para convertirse en un espacio micropolítico de producción simbólica, afectiva y relacional, en la que los usuarios construyen comunidad, identidad y sentido en interacción constante.

La micropolítica, la sociabilidad y la formación de comunidad, como gesto natural de la experiencia humana, encuentran en los entornos digitales renovadas formas de expresión que reconfiguran las dinámicas tradicionales de interacción “humana”. En el amplio mundo de los videojuegos, esta reconfiguración se articula a partir de la posibilidad de generar y habitar espacios virtuales donde los usuarios juegan, se relacionan e intercambian afectos a través de avatares, prácticas compartidas, así como codificaciones de significados.

Las relaciones entre *gamers* construyen una visión de mundo compartida y común que a su vez genera otras formas de cohesión social. Conformer equipos, realizar planificaciones, e incluso bromear son actividades que cohesionan formas de sentir creando equipos, grupos, comunidades, etc., que en sí mismas desarrollan roles diferenciados y mecanismos heterogéneos de pertenencia. Así, en el ecosistema *gamer* se construye una comunidad y un sentido de pertenencia a partir ya no de la proximidad física, sino de los territorios virtuales y los dispositivos tecnológicos. La comunidad se convierte en un territorio heterogéneo donde los usuarios negocian identidades, establecen jerarquías y construyen vínculos afectivos.

Esta lógica de territorialización y desterritorialización comunitaria digital confirma la noción de que el espacio virtual no es neutral, sino más bien es una construcción en el que se desarrollan distintos tipos de relaciones de poder. En sintonía con Deleuze y Guattari, Llanos-Hernández (2010), plantea que este tipo de territorio puede entenderse como el espacio donde se articulan las relaciones sociales en sus dimensiones culturales, económicas y políticas. En el caso de las comunidades *gamer*, este territorio se configura de manera tecnológica, pero reproduce dinámicas propias de la vida *real*: reglas, premios, sanciones, castigos, etcétera.

En consecuencia, los territorios cibernético-digitales del *gaming* nos aparecen como fenómenos híbridos donde convergen lo afectivo, lo social, lo comunitario, lo político y lo económico. Lejos de ser meras subexpresiones que dan cuenta del entretenimiento en las sociedades tecno-digitales actuales, estos fenómenos constituyen territorios donde se reproducen y transforman dinámicas fundamentales de la vida individual y social contemporánea. En ellos, jugar no se trata únicamente interactuar con un sistema técnico, con máquinas ciegas, sino participar en una red compleja y heterogénea de relaciones donde se negocian identidades, se construyen comunidades y se articulan formas emergentes de poder.

Así, la socialización entre usuarios en territorios digitales cierra el análisis del ecosistema *gamer* mostrando su dimensión más profunda: aquella donde la cultura digital se materializa en prácticas cotidianas, en vínculos afectivos y en formas de organización social que, aunque mediadas por la tecnología, conservan una raíz profundamente humana.

El caso de Fortnite

Finalizaremos este texto exponiendo un caso en el cual podemos encontrar la operación y los funcionamientos del videojuego en el registro de lo hasta aquí trabajado.

Hemos elegido el caso de Fortnite pues incluye los tres objetos de investigación al ser de la misma forma videojuego, plataforma y *streaming*. Siguiendo la premisa de que los videojuegos producen realidad y afectividad, podemos señalar de Fortnite además de ser un juego y un conjunto de algoritmos, constituye lo que Deleuze denominaría una multiplicidad: es una red social, una plataforma de eventos, un entorno de creación, un espacio de intercambio económico, un punto de encuentro, en el que no se llevan a cabo ya solamente partidas, la producción de todo un ecosistema heterogéneo en el que la afectividad de los jugadores se desarrolla y fluye. Siguiendo a Galloway, en Fortnite no asistimos meramente a una representación del mundo. El videojuego, la plataforma, y el funcionamiento de *streaming* producen espacios micropolíticos plurales y heterogéneos donde toda una red de acontecimientos ocurre. Así, conciertos de artistas *reales*, comparten espacio con estrenos cinematográficos, eventos narrativos, espacios de creación y toda una amplia gama de experiencias creadas por los usuarios (amistad, romance, peleas, etc.). Fortnite, parafraseando a Deleuze, no es un escenario, sino una fábrica en la que la realidad se crea y se actualiza.

Según datos de la propia plataforma (Fortnite, 2025), en el año 2024 existían 70 000 creadores activos (frente a 24 000 en 2023), así como 198 000 islas publicadas. En 2024, los jugadores dedicaron 5 230 millones de horas a islas creadas por usuarios, lo que equivale al 36.5% de tiempo total de juego. “En promedio, se jugaron casi 60 000 islas de creadores todos los días en Fortnite y, en 2024, más del 70% de todos los jugadores de Fortnite siguen disfrutando por igual de juegos de Epic y hechos por la comunidad. Aunque las interacciones varían mes a mes debido a las temporadas, este año el número promedio de jugadores interactuando con islas de creadores por día, mes y año se ha incrementado en todos los casos, con un aumento en el promedio de jugadores diarios del 15% en 2024” (Fortnite, 2025). La empresa desarrolladora distribuyó 352 millones de dólares a creadores durante ese año. Finalmente, indica el reporte, se juegan diariamente cerca de 60 000 islas distintas.

Dentro del vasto universo que constituye Fortnite, los jugadores no entran a contemplar, sino a habitar un mundo en constante cambio. El dato de 5 230 millones de horas jugadas en mundos creados por otros usuarios hace patente que, en buena medida, la experiencia lúdica y afectiva que provee Fortnite radica en el habitar espacios producidos por otros usuarios, diseñados según las emociones, los afectos, el deseo y las expectativas de estos otros jugadores. Esta suerte de metacomunidad en específico compone el 36% del tiempo total de juego. Lo que nos permite afirmar que los usuarios más que *consumir* un juego cerrado, participan de un plexo (cibernético y dividual) de relaciones constitutivas de mundo.

Por otro lado, cuando un usuario decide abandonar la realidad *real* del mundo físico y regresa a la plataforma, vuelve porque desea reunirse con amigos, conocer nuevas personas, festejar alguna alegría o incluso quejarse por haber tenido un mal día. Todo lo que el mundo real sustrae a los jugadores puede ser ganado de nueva cuenta en el universo digital que Fortnite pone al alcance de los usuarios.

Desde nuestra lectura, en este videojuego es clara la tensión entre la modulación, el control, y la generación de afectividades positivas o pasiones alegres. Efectivamente Fortnite pertenece a un corporativo digital (Epic) que diseña el funcionamiento del videojuego, sin embargo, el flujo incesante de deseo y los funcionamientos micropolíticos que se dan entre los usuarios salen por completo del control corporativo. La felicidad que genera un encuentro en este universo escapa siempre de la estructura del hipercapitalismo digital contemporáneo. El micropoder del algoritmo (como en su caso el macropoder del Estado), no puede contener los flujos de deseo que se generan cuando un jugador construye un pedazo de dígito-realidad virtual en su isla.

Conectarse diariamente, hablar con amigos, seguir temporadas, asistir a eventos *públicos*, construir identidad mediante *skins*, aprender continuamente, son ejemplos de la realización micropolítica de elementos de deseo. En nuestra opinión, las dividualidades que genera Fortnite resultan más interesantes para el estudio micropolítico que los dictados ideológicos que entienden todo desarrollo tecnológico como algo alienante o enajenante (Dyer-Witheford y De Peuter, 2009).

En lo que tiene que ver con el *streaming* los datos también son interesantes. Fortnite es uno de los juegos más vistos en *Twitch*. Según *Statista* (2026), “las transmisiones y eventos de Fortnite en este servicio de transmisión de video acumularon un total de 30,7 millones de horas de visualización en junio de 2025” (*Statista Research Department*, 2025), con cerca de 42 700 espectadores en promedio. Estos datos son relevantes pues abonan a nuestra hipótesis en tanto buena parte de la experiencia que brinda Fortnite acontece sin jugar. Observar, comentar, bromear, compartir estrategias, incluso “fanear” streamers, son actividades que producen intercambios afectivos que desbordan la naturaleza “corporativa” del algoritmo y del videojuego.

Conclusiones

En las últimas décadas, la expansión global de los videojuegos, articulada con plataformas tecnológicas y sistemas de *streaming*, ha configurado un ecosistema múltiple mediático donde convergen prácticas afectivas de todo tipo. El videojuego se ha convertido en una práctica micropolítica, social y cultural, que puede dar cuenta de las formas de control y modulación propias de las sociedades de control.

Desde este concepto propuesto por Gilles Deleuze, podemos señalar que videojuegos como Fortnite, plataformas y en general, el ecosistema *gamer* participan de lo que se ha denominado lenguaje numérico o digital. No solo por el contenido algorítmico, sino porque constituyen en sí mismos sistemas hiper-móviles de geometrías y geografías variables, inseparables de los ‘controlatorios’ o ‘máquinas de control’ que los generan. Dan cuenta así mismo de espacios abiertos, así como de funcionamientos no reiterativos, discontinuos, no compartimentalizados, a-semejantes, en los que nunca inicia ni termina nada.

El videojuego igualmente puede ser leído desde el enfoque cibernético no solo por la velocidad acelerada implícita en el funcionamiento tecnológico, o por el obvio uso de contraseñas, sino porque generan un plexo micropolítico, un campo heterogéneo y múltiple de deseos, afectividades, expectativas, y relaciones cada vez más complejas

que fluyen y se derraman constantemente. Videojuegos y plataformas logran exitosamente interconectar, vincular, relacionar, encontrar a los heterogéneos: usuarios, máquinas, colores, sentires, y precepciones diversas, efectos, ideas, etc. tendiendo no a la unidad, sino a lo múltiple, a lo que, carente de jerarquía, enlaza constantemente elementos de distinta naturaleza.

Por otra parte, el videojuego y las plataformas ejemplifican de manera sin igual el funcionamiento de las máquinas de 3ª generación dentro de los funcionamientos señalados por Deleuze. En el funcionamiento de los videojuegos podemos ver claramente la conjunción y ensamblaje que Deleuze caracteriza como “máquinas y máquinas de máquinas” en el entendido de que los propios “humanos” presentan un devenir maquinico cuando juegan.

La modulación que permiten los videojuegos y las plataformas permite un encuentro de mutuo aprendizaje que posibilita incluso la evolución constante, a-paralela, de la dividualidad que se conecta digitalmente. Mas que de captura, propia del molde disciplinario, podemos observar entidades amorfas, móviles y mayormente rápidas, que dan paso a otras formas y otras posibles relaciones. No estamos señalando que el *gamer* de hecho sea *nadie*, sino que, en todas las posibilidades de ser, se juega la posibilidad de escapar al propio control.

Respecto al tipo de máquina que es el videojuego, podemos señalar que no son máquinas que “produzcan” algo (energía, mayormente). Más bien, dada su lógica veloz de cortes y cortes de cortes, abren en tiempo real líneas de fuga, agenciamientos y devenires múltiples. Al jugar y hacer *streaming*, entramos en un devenir con la máquina. El *streaming* convierte el juego en un evento vivo, donde la máquina de 3ª generación procesa no solo el código del juego, sino la interacción social de miles de personas al mismo tiempo. David Cronenberg ha visto muy bien esta relación. En su película de 1999, *eXistenZ*, el norteamericano logra ilustrar de manera magistral lo mencionado anteriormente. Videojuego e ‘in-dividuo’, se conectan de tal forma que llegado a cierto punto no hay diferencia ontológica ya entre uno y otro.

Una vez superada la individualidad de las sociedades disciplinarias, podemos observar en el caso específico del *gaming* cómo opera la ‘dividualidad’ deleuziana. En el ecosistema de los videojuegos y el *streaming* la identidad sólida, estable y única desaparece para dar paso a una fragmentación. Esto permite una multiplicidad de formas de ser. La dividualidad libera del peso existencial *físico-real* de tener una sola personalidad social obligatoria, nos permite experimentar con fragmentos de *nosotros*

mismos. En lugar de una firma que valida la personalidad el usuario echa mano de una *cuenta*. Esa cuenta es un flujo de datos que las plataformas de *streaming* y los juegos de 3ª generación procesan constantemente. Videojuegos como Fortnite o plataformas como *Twitch* o *YouTube Gaming* no entienden al usuario como un espectador estático, sino como un punto de datos en un plexo cibernético. Es posible entrar y salir de círculos sociales digitales con una facilidad que el mundo físico no permite.

Respecto al tema de la micropolítica, el videojuego y las plataformas constituyen adecuados ejemplos de cómo funciona ésta. Dichos desarrollos maquínicos no dan cuenta de macro fenómenos políticos (partidos, sindicatos, elecciones, etc.), sino de devenires moleculares múltiples que reconfiguran el espacio y las interacciones entre los agentes que juegan.

Desde esta perspectiva podemos señalar que plataformas y los videojuegos no deben ser considerados como meros dispositivos tecnológicos, sino como agenciamientos micropolíticos vivos: relaciones heterogéneas que conectan cuerpos tecnológicos, pero también deseos, expectativas, alegrías, etc., de personas devenidas usuarios. Así, el usuario, más que dar cuenta de una subjetividad trascendental moderna, se convierte en un ente dividual, el cual logra interactuar en muchos niveles, tanto con elementos digitales y tecnológicos, como con otros usuarios.

Finalmente, resta establecer que en este trabajo se ha intentado compartir un acercamiento general al fenómeno del videojuego, las plataformas y el *streaming*, utilizando de manera breve el caso de Fortnite. Resta para futuras investigaciones señalar en el caso concreto de otros videojuegos, otras plataformas y otros servicios de streaming, cómo es que su funcionamiento está sujeto de manera particular a mecanismos de control y modulación, pero cómo también en cada caso, se generan afectividades capaces de ir más allá de estos contemporáneos fenómenos.

Obras citadas

- Bárceñas Curtis, C. (2023). La expansión global de los videojuegos. Riesgos de la concentración corporativa en la era del capitalismo digital. *Doxa Comunicación*, (36), 273–289. <https://doi.org/10.31921/doxacom.n36a1710>
- Bustamante, E. (2000). Las industrias culturales y creativas. *Periférica: Revista para el análisis de la cultura y el territorio*, (1).
- Castells, M. (2000). *La era de la información: economía, sociedad y cultura: Vol. I. La era de la información*. Alianza Editorial.
- Corona Reyes, S. A. (2018). *Identidad-agencia-espacio: el videojuego desde los estudios culturales*. Editorial Fontamara.
- Cuenca Orozco, D. (2023). *Cultura gamer contemporánea: Interacciones digitales hipermidia*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Deleuze, G., y Guattari, F. (2008). *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia II*. Pre-Textos.
- Deleuze, G., y Guattari, F. (2010). *El antiedipo: capitalismo y esquizofrenia I*. Pre-Textos.
- Deleuze, G. (2005). *La isla desierta y otros textos. Textos y entrevistas (1953-1974)*. Pre-Textos.
- Deleuze, G. (2006). Post-scriptum sobre las sociedades de control. En *Conversaciones*. Pre-Textos.
- Deleuze, G. (2007). *Dos regímenes de locos. Textos y entrevistas (1975-1995)*. Pre-Textos.
- Deleuze, G. (2014). *El poder. Curso sobre Foucault*. Cactus.
- Deleuze, G. (2016). *Francis Bacon. La lógica de la sensación*. Arena Libros.
- Dyer-Witheford, Nick y de Peuter, Greig. (2009). *Games of empire. Global capitalism and video games*. University of Minnesota Press.
- Fortnite. (2025, 22 de enero). *Fortnite ecosystem 2024 year in review: Celebrating creators and looking ahead*. <https://www.fortnite.com/news/fortnite-ecosystem-2024-year-in-review-celebrating-creators-and-looking-ahead>
- Foucault, M. (2009). *Vigilar y castigar. El nacimiento de la prisión*. Siglo XXI.
- Gadamer, H.-G. (2003). *Verdad y método*. Sígueme.
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. University of Minnesota Press.
- Garfías, J. Á., y Cuenca Orozco, D. (2020). *Industrias creativas y proceso de transmediación: Streaming, videojuegos y cultura visual*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- González Valadez, I. (2022). Sociedades de control y agenciamiento de desarrollo. En Delgadillo, Javier, González, Isaí y Lee, Jimena (Eds.), *Agenciamiento de desarrollo y territorio: Acción pública y gestión institucional en ámbitos rurales y urbanos*. CRIM-UNAM.

- Guattari, F. (2013). *Líneas de fuga. Por otro mundo de posibles*. Cactus.
- Guattari, F., y Rolnik, S. (2013). *Micropolítica. Cartografías del deseo*. Tinta Limón.
- Hollanders, B. (2013). *The free-to-play game commodity: A shift in digital game production and game design* [Tesis de maestría, Utrecht University]. Utrecht University Student Theses Repository.
- Horkheimer, M. y Adorno, T. W. (1974). La industria cultural. En *Industria cultural y sociedad de masas*. Monte Ávila Editores.
- Llanos-Hernández, L. (2010). El concepto del territorio y la investigación en las ciencias sociales. *Agricultura, sociedad y desarrollo*, 7(3).
- Patiño García, E. S. (2025). *La transformación de la industria del entretenimiento en el capitalismo informático-global y del conocimiento. Los casos de Disney, Netflix, Nintendo y Spotify* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México].
- Patton, P. (2013). *Deleuze y lo político*. Prometeo Libros.
- Ramírez Moreno, C. (2021). *Globalización, representación y poder simbólico. El videojuego latinoamericano como ejercicio de identidad cultural* [Tesis doctoral, Universidad de Sevilla].
- Sánchez López, D. M. (2024). Micropolitics and technoscience: Glimpsing the challenges of contemporary social and political theory. *SCT Proceedings in Interdisciplinary Insights and Innovations*, 2.
- Sánchez López, D. M. (2025). *El murmullo de las máquinas. Micropolítica de la Tecnociencia: un estudio sobre la Inteligencia Artificial* [Tesis de maestría, Universidad Nacional Autónoma de México]. <https://ru.dgb.unam.mx/items/6dcbcf80-f7b7-451f-b7be-d37b506d024b>
- Scolari, C. A. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. *Anuario AC/E de Cultura Digital*.
- Statista Research Department. (2025, 1 de octubre). *Fortnite hours watched on Twitch 2025*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1109384/fortnite-hours-watched-twitch/>
- Sun, Y. (2022). Digitalising labour by attention economy in online games. *International Journal of Arts Humanities and Social Sciences Studies*, 7(9), 32–40.
- Toffler, Alvin. (1992). *La tercera ola*. Plaza & Janés.