



Carolina **DI PALMA***

*. Candidata a doctora en comunicación. Magíster en Comunicación y Educación. Ex responsable de convergencia digital del canal Pakapaka durante 12 años. ETR de Cultura digital CIEs Provincia de Buenos Aires. Asesora de salud mental Provincia de Buenos Aires, La Pampa y Chaco. e-mail: carolina.dipalma@gmail.com

PRESENTADO: 11.07.25

ACEPTADO: 08.08.25

NUEVAS ADICCIONES. MECANISMOS DE GRATIFICACIÓN INSTANTÁNEA EN VIDEOJUEGOS Y REDES SOCIALES.

93

Resumen

El artículo analiza los mecanismos de recompensas y gratificaciones aleatorias asociados a la monetización del ocio en videojuegos y redes sociales. Aborda los consumos culturales interactivos, los nuevos horizontes de interpelación impulsados por la industria de las telecomunicaciones y los procesos de subjetivación on-off line en dispositivos digitales conectados. Se observa que, en los contextos de apropiación, se instala y disputa un sentido común sobre una infancia atravesada por el juego y el consumo infinito, que legitima en la virtualidad y la simulación un gasto ilimitado de energía monetizable.

Palabras Clave: Interactividad; Usuarios; Plataformas; Infancias; Videojuegos; Monetización.

Summary

The article analyses the mechanisms of rewards and random gratifications associated with the monetisation of leisure in video games and social networks. The text addresses three themes: interactive cultural consumption, new modes of interpellation driven by the telecommunications industry, and on-off line subjectivation processes in connected digital devices. It has been observed that, in contexts of appropriation, a common sense is established and contested about a childhood characterised by play and infinite consumption. This common sense legitimises unlimited expenditure of monetisable energy in virtuality and simulation.

Key words: Interactivity; Users; Platforms; Childhood; Video games; Monetization.

INTRODUCCIÓN

Este trabajo se ancla en las investigaciones sobre consumos culturales interactivos (Roblox, Fortnite, Free Fire, Among Us, Minecraft, YouTube Gamers y TikTok), en los que las tramas, mecánicas de juego y formas de participación habilitan nuevas modalidades de extracción de renta en el consumo (Sadin, 2020), a través de modelos de negocio basados en la monetización del tiempo de ocio. Observamos que en los contextos de apropiación, se instala y disputa un sentido común sobre una infancia atravesada por el juego y el consumo infinito, que legitima en la virtualidad y la simulación un gasto ilimitado de energía monetizable.

La instancia de extracción de datos, su posterior combinatoria y venta para segmentación y recomendación pone en cuestión el sistema de derechos cada vez que se aceptan las bases y condiciones sin leer. Esta coyuntura nos interpela a pensar cómo garantizar los derechos en entornos digitales¹ de plataformas privativas y cómo repensar políticas que hagan posible el cuidado. En términos de representación, las pantallas digitales interactivas proponen horizontes de interpelación que convocan procesos de subjetivación. (Barbero, 2013; Huergo, 2013).

Las representaciones sociales (Barbero, 2013) hoy se producen en entornos de digitalización del espectro electromagnético y se consumen de manera diferenciada según los contextos de apropiación y dentro de opciones predeterminadas del hardware y del software. Un tipo de articulación de las identidades actuales sucede en una articulación *on-offline* (Van Dijck, 2016) novedosa que pone en relación procesos de subjetivación de las infancias dentro y fuera de las pantallas. Los discursos interpeladores y representaciones producidas por la industria de las telecomunicaciones desde las pantallas, proponen nuevas disputas por la hegemonía del sentido (Huergo, 2013) común vinculados a las creencias del juego infinito, de que todo es posible en la web, del valor de la fuerza y la velocidad (Di Palma, 2022).

Los chicos y chicas consumen en mayor medida narrativas hiper textuales interactivas en la web, series y dibujos animados que pueden mirar cuando ellos deciden a través de plataformas de streaming como Netflix, Youtube, HBO Max, Disney Plus, Steam, Playstation Plus, Wii Play, entre otras, en general desde las habitaciones sin mediación adulta. Los modos de consumo son en formato maratón sin interrupción y con actualizaciones constantes. Además, pasan la mayor cantidad de su tiempo de ocio jugando en plataformas multijugador, videojuegos y redes sociales, que son en principio de descarga gratuita pero que luego demandan micropagos (Di Palma, 2023).

Esta reorganización de los espacios de visibilidad y de los modos de narrar (Barbero, 2017) nos demandan, por un lado, profundizar en el análisis crítico de la cultura digital para garantizar en los entornos digitales lo conseguido con los Derechos Humanos, los Derechos de los niños y niñas y el Derecho a la Comunicación. Por el otro, vislumbramos la necesidad de pensar nuevos derechos² debido a una nueva tecnicidad portadora de propuestas interpeladoras de nuevas formas de producción identitaria y relaciones de socialidad, en un contexto más amplio de nuevas formas de gobierno y nuevos modelos de negocios (Espidía & Valderrama, 2009). Estas transformaciones culturales vinculadas a una nueva tecnicidad (Barbero, 2015) transforman los procesos de subjetivación (Deleuze, 2010). En las pantallas se perfilan nuevos modos de vida que se articulan con la vida *offline*. Nuevas representación y valores producen un sentido común (Di Palma, 2020) que se naturaliza en la vida cotidiana de infancias y juventudes.

Las exigencias de velocidad, fuerza y optimización de la productividad (Boltanski & Chiapello, 2002) e instantaneidad generan nuevas somatizaciones de una corporalidad *offline* que no puede responder a la demanda de la vida avatar o virtual. La vida fuera de la pantalla se cansa, es frágil y siente dolor. Cuestiones vinculadas a nuevos discursos, nuevos lenguajes, códigos y formatos predeterminados de las interfaces con las que

1. Ver Comité de los Derechos del Niño (2013, 17 de abril; 2021, 2 de marzo).

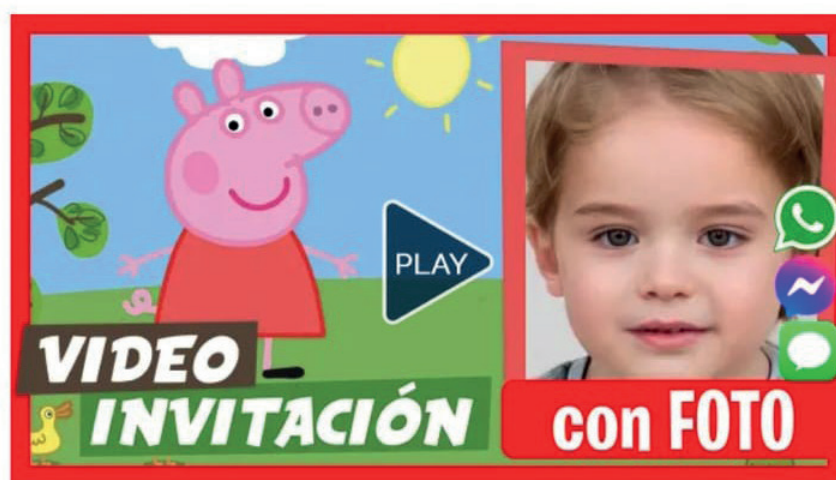
2. *Ibidem*.

narran hoy las nuevas generaciones, interpelan subjetividades transformadas, que no son las modernas (Baricco, 2019). Hiperactividad, ansiedad, depresión, atención dispersa, son algunas de las sintomatizaciones que aparecen en la escuela y en la consulta psicológica en tiempos de economía de la atención y capitalismos de plataformas. El exceso de estímulos que mantiene a infancias y juventudes conectadas a las pantallas, junto con los horizontes de vida sin límites que promueve la industria de las telecomunicaciones, impacta en la formación subjetiva de niños y jóvenes, especialmente cuando desaparecen las políticas de cuidado contempladas por el sistema de derechos³.

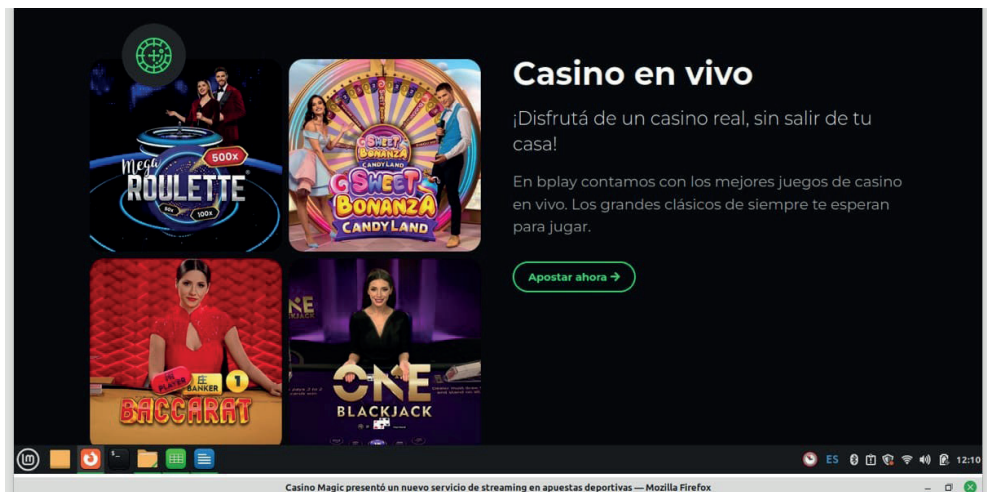
Las lógicas de jugar a la guerra y sobrevivir último, los mecanismos de recompensa y gratificación instantánea insertados en las mecánicas de juegos desde la primera infancia incrementan la dopamina modificando los procesos del desarrollo. La simulación virtual, a su vez, transforma el tipo de involucramiento en las tramas discursivas de los consumos culturales, que va desde la tercera a la primera persona produciendo un desdoblamiento y una desensibilización sensoriomotriz de la propia corporalidad y la del otro. La confusión aún mayor entre real y ficción se observa en el campo tanto psicológico como educativo cuando las generaciones actuales no distinguen

claramente la vida virtual y la vida fuera de las pantallas, más territoriales y orgánicas. Las diferencias entre real y simulado son confusas entre los chicos y chicas. Algunos ejemplos: creer que se tiene más de una vida fuera la pantalla o intentar ir tan rápido como Sonic y chocarse con todo en un consultorio de psicomotricidad. (Di Palma, 2017; 2023).

En 2024 la industria de los videojuegos y redes sociales incrementó la cantidad de mecanismos de recompensa y gratificación instantánea que ofrecen de manera aleatoria. Estos mecanismos de recompensas y gratificación instantánea aumentan los valores de dopamina desde la primera infancia, siendo una cuestión común que atraviesa todas las trayectorias de juego digital hasta las apuestas on line de jóvenes y adultos. Hablamos de consumos culturales (Jenkins, 2018) interactivos de la primera infancia, de la primaria y la adolescencia hasta las apuestas online. Las interfaces y el diseño de usuario tienen características en común, tales como ofrecer la descarga gratuita en primera instancia y luego tener que hacer micropagos para avanzar en el juego o para mejorar la experiencia. Además, las recompensas aparecen de manera aleatoria con aviso y recordatorios que llegan a los celulares como ejemplifican las imágenes a continuación:

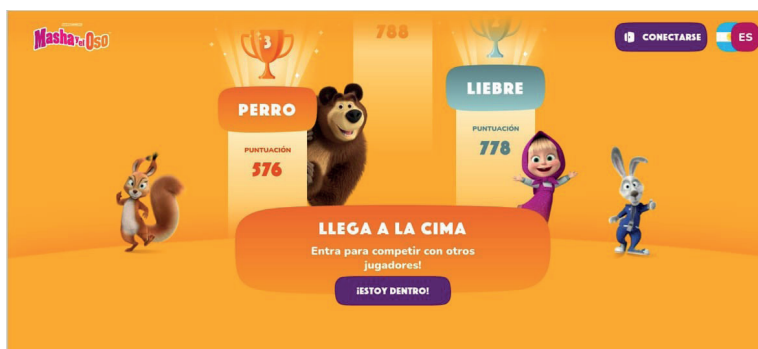


3. Ver Minlab Investigaciones, 2021 y 2022 y Comité de los Derechos del Niño (2013, 17 de abril; 2021, 2 de marzo)

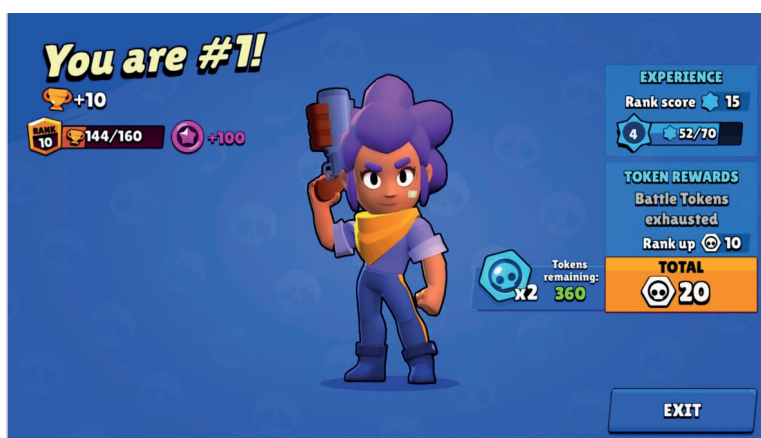


Por otra parte, todas las interfaces de juegos y redes demandan que aceptes las bases y condiciones (que no llegamos a leer) donde se acepta que usarán los datos brindados para recomendación y segmentación algorítmica que sirve como insumo del modelos de negocios como el *Free to play* o monetización del tiempo de ocio. Pases de batalla, moneda del juego virtual, tarjetas de crédito y billeteras virtuales, micropagos, trofeos y recompensas son algunas de las micro transacciones insertas en las mecánicas de juego y participación que incrementan la dopamina. Al mismo tiempo esas infancias y juventudes ofre-

cen a través de las consolas energía cognitiva que se transforma en metadatos para gobierno algorítmico y modulación de los comportamientos a futuro (Costa, 2017). Las pantallas además son portadoras de representaciones y valores que ponen en disputa un nuevo sentido común que legitima esta conexión sin fin, sin límites y sin pausa, como se puede apreciar en testimonios como los siguientes: Thiago 10 años, “Todo es posible en la web”, Thais, 9 años “La nube es infinita”, Mati 12 años, el “Navegador es la puerta de entrada a todo”, Irene, 8 años, “Se puede jugar hasta el infinito”.⁴



4. Investigaciones MiniLAB recuperado de <https://www.argentina.gob.ar/noticias/el-minilab-de-pakapaka-dio-conocer-una-nueva-investigacion-sobre-consumos-interactivos-en-chicas-y-chicos-2> <https://www.educ.ar/recursos/158519/investigacion-sobre-consumos-culturales-en-chicas-y-chicos-2>



Mientras tanto, en la vida *offline*, el cuerpo se cansa. Por eso las experiencias de la danza, de la sensorialidad, la expresión corporal, la danza terapia, la psicomotricidad, el juego al aire libre, el espacio presencial, público y carnal de la escuela, son acciones imprescindibles para hacer una pausa y habitar otras temporalidades para poder ampliar horizontes sensibles.

CONCLUSIONES

Nuestra ritualidad, la de los chicos y chicas, la de las juventudes y los adultos, en la vida cotidiana se consolida mirando series hasta el infinito, jugando videojuegos *online*, scroleando en redes sociales o navegando por hipervínculos en buscadores. Eso dentro de las pantallas. Fuera de las pantallas, caminamos por ciudades cada vez más *smart* (inteligentes) portadoras de cámaras de vigilancia que reconocen biométricamente rostros y geolocalizaciones que capturan los dispositivos móviles que llevamos en nuestras manos. Cada vez más los requisitos para cualquier

gestión de acceso a servicios públicos o privados nos demandan algún logueo y, cuando hacemos clic en aceptar en las bases y condiciones, sumamos a nuestra identidad metadatos que son visibles. Esta digitalización de la vida con conectividad produce transformaciones de una nueva subjetividad que articula de manera novedosa la vida orgánica y la vida virtual. Además, desde las pantallas se producen nuevos discursos interpelladores que convocan a nuevos modos de ser y de estar en el mundo. La simulación virtual, la interactividad, la narración no lineal de los hipervínculos, la inteligencia artificial, son algunas de las potencialidades expresivas que habilitan las interfaces con las que podemos narrar el mundo, narrarnos y narrar a los otros hoy. Estas nuevas narrativas vinculadas a nuevos lenguajes y formatos transforman la espacialidad, temporalidad, los modos de socialidad y los modos de encarnar y habitar los cuerpos.

Las pantallas a su vez, disputan hoy en día un nuevo sentido común vinculado al juego sin fin, la vida sin límites, sin dolor ni muerte, el valor de la

velocidad, el valor de la optimización, las formas de participación acción-reacción y la automatización vinculada a una desensibilización que puede acelerarse y miniaturizar hasta la molecularización, sin rozamiento, a temperaturas bajo cero y la computación cuántica. Se instala un nuevo deseo de jugar a ser dios, pero vinculado al número *gúgol* que tiene tantos ceros hasta que un cuerpo se cansa. Y decimos que un número matemático puede cansarse porque, hasta ahora, cada vez que entramos a las pantallas convertidos en metadatos, nuestros cuerpos orgánicos siguen ahí, afuera de la pantalla, comandando la consola, un celular, una computadora. Ese gasto de energía cognitiva que hacemos desde nuestros comandos a las interfaces para ingresar a la vida virtual, se transforma en metadato que sirve

para una nueva gubernamentalidad algorítmica que modula la articulación on-off line de las nuevas formas de estar en el mundo. Estas formas de producir subjetividad, modulan (Costa, 2017; Sadin, 2020), no modelan como en la disciplina, nuevos modos de ser a través de recomendaciones y segmentación de perfiles y gustos que se basan en una combinación de grandes bases de datos o Big Data que hace la inteligencia artificial sobre nuestros movimientos en la nube y en la tierra. Y digo en la tierra porque modula nuestras prácticas en todos los casos, digitales y físicas orgánicas territoriales- Las nuevas formas de gobierno son performativas de la articulación on-off line de la vida en el marco de un modelo de negocios de extractivismo de la atención (Marazzi, 2014) y Srnicek, 2020).

BIBLIOGRAFÍA

- Barbero, J. M. (2013). *Saberes hoy: Diseminaciones, competencias y transversalidades*. Recuperado de <http://Conectadel.org>
- Barbero, J. M. (2017). *Jóvenes. Entre el palimpsesto y el hipertexto*. Edición a cargo de Carles Feixa y Mònica Figueras-Maz.
- Baricco, A. (2019). *The game: Historias del mundo digital para jóvenes aventureros* (Cap. 9: The game). Barcelona: Anagrama.
- Boltanski, L., & Chiapello, E. (2002). *El nuevo espíritu del capitalismo*. Madrid: Akal.
- Costa, F. (2017). Omnes et singulatim en el nuevo orden informacional. Gubernamentalidad algorítmica y vigilancia genética. *Poliética. Revista de Ética e Filosofía Política*, 5(1). Recuperado de <https://revistas.pucsp.br/index.php/PoliEtica/article/view/36356>
- Comité de los Derechos del Niño. (2013, 17 de abril). *Observación general N.º 16: Obligaciones del Estado en relación con el impacto del sector empresarial en los derechos del niño* (Documentos oficiales CRC/C/GC/16). Naciones Unidas. Recuperado de sitio web de UNICEF
- Comité de los Derechos del Niño. (2021, 2 de marzo). *Observación general N.º 25: Los derechos del niño en relación con el entorno digital* (CRC/C/GC/25). Naciones Unidas. Recuperado de sitio web del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos (OHCHR): <https://www.ohchr.org/es/documents/general-comments-and-recommendations/general-comment-no-25-2021-child-rights-relation>
- Defensoría del Público & Pakapaka. (2023, noviembre). *Recomendaciones para la producción de narrativas digitales interactivas destinadas a infancias y adolescencias con enfoque de derechos*. Recuperado de <https://defensadelpublico.gob.ar/wp-content/uploads/2023/11/recomendaciones-para-la-produccion-de-narrativas-digitales.pdf>
- Deleuze, G. (2015). *Sobre el poder. Cursos sobre Foucault y La subjetivación (Foucault III)*. Buenos Aires: Cactus.
- Di Palma, C. (2017). Interpelación y reconocimiento de la cultura mediática en la convergencia digital pública infantil. La Plata: EDULP UNLP. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/60194>
- Di Palma, C. (2020). *Narrativas complejas. Youtubers: Mi vida en primer y segundo plano*. Rosario: Editorial UNR. Recuperado de https://www.academia.edu/42953670/Narrativas_Complexas
- Di Palma, C. (2023). Interpelación Discursiva Y Reconocimiento De La Convergencia Digital: Derecho Al Juego Digital De Las Infancias Actuales En Tiempos De Digitalización Y Conectividad Revista Ticals, Colombia recuperado de <https://als.edu.co/index.php/ticals> <https://als.edu.co/index.php/ticals/article/view/190>
- Espitia Vásquez, U., & Valderrama, C. E. (2009). Hacia una apertura política del campo comunicación-educación. *Nómaditas*, 30, 36-49.
- Huergo, J. (2013). El reconocimiento del universo vocacular y la prealimentación de las acciones estratégicas. La Plata: UNLP.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Marazzi, C. (2014). *Capital y lenguaje. Hacia el modelo de las finanzas*. Buenos Aires: Tinta Limón.
- MiniLab (2021 y 2020). Informe Canal Pakapaka. Recuperado de file:///C:/Users/carol/Downloads/Pkpk_Presentacion_MiniLab_BAJA.pdf
- Sadin, E. (2020). *La siliconización del mundo*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Salviolo, C., & Di Palma, C. (2022). Discursive interpellation, metadata and algorithmic combinations in digital interfaces. *French Journal for Media Research*. Recuperado de <http://frenchjournalformediaresearch.com/lodel-1.0/main/index.php?id=2130>
- Srnicek, N. (2020). *Capitalismo de plataformas*. Buenos Aires: Caja Negra.
- UNESCO (s.f.). *Guía sobre plataformas digitales*. Recuperado de <https://www.unesco.org/es/internet-conference/guidelines>
- Van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad*. Buenos Aires: Siglo XXI.