UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE JURISPRUDENCIA Y CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE COMUNICACIÓN

TEMA:

Narrativas, representaciones y crítica del capitalismo en la serie televisiva “El Juego del Calamar”

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIA LA OBTENCIÓN DEL TITULO DE LICENCIADO

AUTOR:

Odalis Anahí Hernández López

TUTOR:

Lic. Mg. Alicia Paulina Tamayo Rodríguez

Ambato – Ecuador

2024

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el tema: Narrativas, representaciones y crítica del capitalismo en la serie televisiva "El Juego del Calamar" de la señorita Odalis Anahí Hernández López, estudiante de la Carrera de Comunicación de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato, considero que dicho Trabajo de Graduación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a Evaluación del Tribunal de Grado, que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Ambato, 26 de junio de 2024



……

Lic. Mg. Alicia Paulina Tamayo Rodríguez

C.I. 0603657131

TUTORA

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Los criterios manifestados en el proyecto de investigación: "NARRATIVAS, REPRESENTACIONES Y CRÍTICA DEL CAPITALISMO EN LA SERIE TELEVISIVA "EL JUEGO DEL CALAMAR"", así como las ideas, análisis y conclusiones emitidas, son responsabilidad de la autora.

Ambato, 26 de junio 2024

……

Odalis Anahí Hernández López

C.I. 18050304328

DERECHOS DE AUTOR

Yo, Odalis Anahí Hernández López, en calidad de autora del proyecto de investigación en el tema: NARRATIVAS, REPRESENTACIONES Y CRÍTICA DEL CAPITALISMO EN LA SERIE TELEVISIVA "EL JUEGO DEL CALAMAR", cedo los derechos patrimoniales de mi tesis, con fines de difusión pública, y apruebo su reproducción dentro de las regulaciones de la UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO, con fines estrictamente académicos o de investigación, siempre y cuando esta reproducción no suponga fines lucrativos y se realice respetando mis derechos como autor.

Ambato, 26 de junio 2024



……

Odalis Anahí Hernández López

C.I. 18050304328

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal de Grado APRUEBAN el trabajo de investigación sobre el tema: "NARRATIVAS, REPRESENTACIONES Y CRÍTICA DEL CAPITALISMO EN LA SERIE TELEVISIVA "EL JUEGO DEL CALAMAR"", presentado por la señorita Odalis Anahí Hernández López, de conformidad con el reglamento de Graduación para obtener Titulo de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato.

Ambato, ……. de 2024

…….

PRESIDENTE/A

…… ……

Miembro del tribunal Miembro del tribunal

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi razón de ser: a mi Dios quien es el motor de mi vida para seguir adelante, a mis padres Víctor y Anita que siempre confiaron en mí y me han apoyado en todo este camino, a mis hermanas Jessica y Dayana quienes me inspiran a ser mejor, a mi abuelita Enma por estar siempre orgullosa de lo que hago y puedo lograr.

Odalis Hernández López

AGRADECIMIENTO

A mis mentores académicos: Mg. Paulina Tamayo, Lic. Franklin Herdoíza, Mg. Alex Tamayo, por sus consejos, por el aprendizaje y la confianza que me han regalado.

Agradezco a cada miembro de mi familia por siempre apoyarme y darme ánimo para salir adelante profesionalmente.

A mis amigas Joselyn y Sofía con quienes aprendí y disfruté cada paso de mi carrera.

A él, por su apoyo incondicional y por siempre tener palabras de amor y aliento para seguir y dar lo mejor de mí.

De manera especial agradezco a la Mg. Paulina Tamayo, quien me guío como amiga y tutora para que sea posible este trabajo, gracias por la paciencia y los conocimientos compartidos en la carrera.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDO

PORTADA……..i

APROBACIÓN DEL TUTOR ii

DERECHOS DE AUTOR iv

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO v

DEDICATORIA vi

AGRADECIMIENTO vii

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDO..... viii

ÍNDICE DE IMÁGENES X

ÍNDICE DE TABLAS x

RESUMEN EJECUTIVO.....xii

ABSTRACT..... xiii

CAPÍTULO I 1

MARCO TEÓRICO.....1

1.1 Antecedentes Investigativos 1

ESTADO DEL ARTE.....2

1.2.1 El capitalismo mediático.....6

1.2.2 El entretenimiento y espectáculo 10

1.2.3 Las plataformas Streaming.....15

1.2.4 Narrativas y representaciones en "El Juego del Calamar".....21

1.1 Objetivos.....28

1.3.1 Objetivo general......28

1.3.2 Objetivos específicos. 28

CAPITULO II 29

METODOLOGÍA 29

2.1 Materiales 29

2.2 Métodos.....29

2.3 Objeto de estudio.....30

2.4 Enfoque.....30

2.2.1 Matriz de análisis de datos:.....30

2.2.2 Análisis Detallado del Contenido de la Serie:.....31

CAPÍTULO III 33

ANÁLISIS Y RESULTADOS 33

3.1 Análisis e interpretación de resultados 33

3.2 Tabla de análisis de las narrativas capitalistas en la serie "El Juego del Calamar". 33

Análisis e interpretación 34

3.3 Matriz de análisis de las representaciones simbólicas con mensajes capitalistas en las escenas de "El Juego del Calamar". 35

Análisis e interpretación 39

3.4 Análisis de los discursos capitalistas de la serie "El Juego del Calamar" en base a los autores. 39

Análisis e interpretación 40

CAPITULO IV 42

CONCLUSIONES 42

BIBLIOGRAFÍA 43

ANEXOS 45

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1.....6

Imagen 2.....13

Imagen 3 13

Imagen 4 23

Imagen 5 23

Imagen 6 23

Imagen 7 24

Imagen 8. 24

Imagen 9 24

Imagen 10. 25

Imagen 11.....25

Imagen 12.....26

Imagen 13.....26

Imagen 14.....27

Imagen 15.....27

Imagen 16.....36

Imagen 17.....36

Imagen 18.....37

Imagen 19.....37

Imagen 20.....38

Imagen 21.....38

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.Estado del arte 2

Tabla 2. Descipción de los personajes de la serie de Netflix *El Juego del Calamar* 23

Tabla 3. Explicacion de los juegos de la serie de Netflix *El Juego del Calamar* 25

Tabla 4 Muestra de analisis de las escenas de la serie 31

Tabla 5.Analisis de las narrativas de la serie *El Juego del Calamar* en la herramienta Atlas ti 34

Tabla 6 Matriz de análisis de las representaciones simbólicas en la serie *El Juego del Calamar.* 36

Tabla 7 Análisis de las narrativas de la serie *El Juego del Calamar* en base a los autores: Omar Rincón, Cesar Bolaños y Guy Debord, en la herramienta atlas ti 40

RESUMEN EJECUTIVO

Este estudio se centra en analizar las narrativas, representaciones y críticas del capitalismo presentes en la serie de Netflix "El Juego del Calamar" (2021). En un contexto donde el capitalismo ha encontrado en las industrias culturales, como las plataformas de streaming, una manera efectiva para poder expandirse de manera global, esta investigación propone comprender los mensajes que la serie transmite a través de sus diálogos e imágenes y como presentan "El Juego del Calamar" como un espacio no solo de entretenimiento para quien lo ve, sino que también critica las dinámicas del capitalismo contemporáneo, puesto a que la serie revela cómo el sistema económico somete a los individuos a situaciones donde los deshumanizan, convirtiéndolos en peones en un juego siniestro, además permite abordar las producciones audiovisuales como un reflejo en el ámbito social y económico que diario se presentan. La investigación adopta un enfoque cualitativo descriptivo para examinar los discursos capitalistas presentes en la serie, que parte de un análisis teórico y práctico, donde se utilizaron tesis de pregrado y posgrado como punto de referencia, así como una revisión bibliográfica exhaustiva que proporciona el marco teórico necesario con autores como César Bolaños, Omar Rincón, Guy Debord y Jesús Martín-Barbero los cuales son fundamentales en la construcción metodológica, ya que aportan críticas sobre el capitalismo que enriquecen la comprensión de las dinámicas representadas en la serie. El análisis del discurso en "El Juego del Calamar" se centra en entender cómo la serie aborda las crisis del capitalismo a nivel individual y colectivo, con este enfoque se puede interpretar las acciones de los personajes y los eventos dentro del contexto socioeconómico global contemporáneo para poder así contribuir al entendimiento de cómo las narrativas audiovisuales contemporáneas pueden funcionar como herramientas para la crítica social y la reflexión sobre los sistemas económicos que dominan en el mundo.

Palabras clave: Capitalismo, juegos, dinero, entretenimiento, poder, muerte, plataformas streaming.

ABSTRACT

This study focuses on analyzing the narratives, representations and critiques of capitalism present in the Netflix series "The Squid Game" (2021). In a context where capitalism has found in cultural industries, such as streaming platforms, an effective way to expand globally, this research proposes to understand the messages that the series transmits through its dialogues and images and how they present " The Squid Game" as a space not only for entertainment for those who watch it, but also criticizes the dynamics of contemporary capitalism, since the series reveals how the economic system subjects individuals to situations where they are dehumanized, turning them into pawns. In a sinister game, it also allows audiovisual productions to be approached as a reflection on the social and economic sphere that they present daily. The research adopts a qualitative descriptive approach to examine the capitalist discourses present in the series, which is based on a theoretical and practical analysis, where undergraduate and graduate theses were used as a reference point, as well as an exhaustive bibliographic review that provides the theoretical framework. necessary with authors such as César Bolaños, Omar Rincón, Guy Debord and Jesús Martín-Barbero, who are fundamental in the methodological construction, since they provide criticism of capitalism that enriches the understanding of the dynamics represented in the series. The discourse analysis in "The Squid Game" focuses on understanding how the series addresses the crises of capitalism at an individual and collective level. With this approach, the actions of the characters and events can be interpreted within the contemporary global socioeconomic context to thus being able to contribute to the understanding of how contemporary audiovisual narratives can function as tools for social criticism and reflection on the economic systems that dominate the world.

Keywords: Capitalism, games, money, entertainment, power, death, streaming plataform.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes Investigativos

Para el desarrollo de esta investigación se tomó como punto de referencia tesis de pregrado y posgrado, que poseen fundamentos teóricos y metodológicos indispensables para la construcción de un recorrido epistemológico. Mediante la revisión bibliográfica se determina un punto de partida para solventar el tema de investigación: “Narrativas, representaciones y crítica del capitalismo en la serie televisiva “El Juego del Calamar”.

ESTADO DEL ARTE

Tabla 1. Estado del arte

Fuente: Elaborado por Odalis Anahí Hernández López (2024)

Titulo	Año	Autor	Universidad	Tipo de tesis	Aporte	Enlace
Corea del Sur, 1980-2018. Tendencias de algunos coeficientes económicos básicos	2022	Guhyeon Jeong y Seongjin Jeong	Universidad Nacional de Gyeongsang, Jinju, Corea del Sur	Artículo científico	Este articulo analiza la evolución y las contradicciones que ha tenido Corea del Sur desde 1980 con la acumulación de capital y cuestiona la base de sus ingresos, lo que propone hacer un análisis sobre las implicaciones del capitalismo en el país.	Vista de Corea del Sur, 1980-2018. Tendencias de algunos coeficientes económicos básicos (eltrimestreeconomico.com.mx)

La moda de la distopía anticapitalista en la obesa narrativa audiovisual contemporánea vía streaming: el lenguaje de la crueldad mediante el caso de la serie El Juego del Calamar	2022	Fernández Rodríguez, Carlos Romero Rodríguez, Luis Miguel Puebla Martínez, María Belén	Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador	Artículo	Este artículo analiza cómo películas y programas de televisión muestran escenas crueles y exageradas, muchas veces haciéndolas parecer mensajes políticos. Esto ha aumentado durante la pandemia de COVID-19, con más personas viendo estos contenidos en plataformas como Netflix.	https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8901/1/07-MO-Fernandez-Romero-Puebla.pdf
Cine y violencia política. La representació	2009	Mikel Iriondo	Revista Internacional de Filosofía	Revista	Las películas han mostrado bien los momentos más violentos de la política, y este texto se enfoca en analizar algunas de las películas más nuevas que tratan este tema. También explora las	https://revistas.um.es/daimon/article/view/

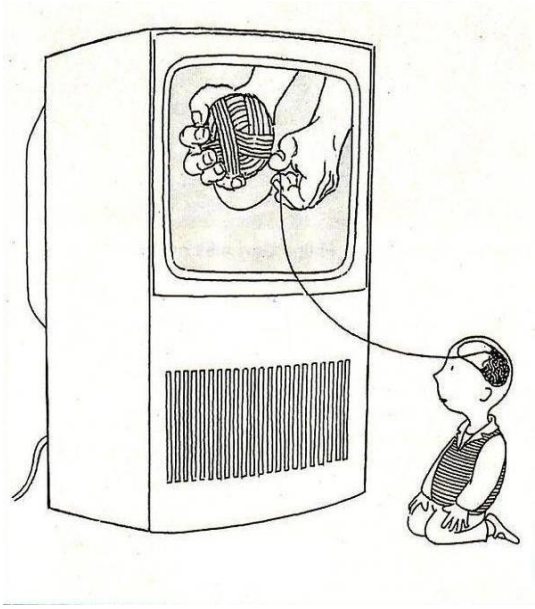
n del dolor ajeno					discusiones sobre si es ético mostrar la violencia política, la crueldad y el sufrimiento en el cine.	97421/93511
Modernidad, crueldad y exclusión del sujeto, o las contradanzas del discurso capitalista	2013	Juan Carlos Suzunaga Quintana	Universidad Distrital Francisco José de Calda	Articulo	Este texto intenta mostrar que la conexión entre ser cruel y estar en una posición vulnerable es muy importante tanto para entender cómo nos formamos en relación con otros, como para comprender cómo funcionan las relaciones entre las personas. También dice que estas situaciones contradictorias pueden ocurrir debido a condiciones históricas particulares, como la llegada del neoliberalismo.	https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/73737/40709-183311-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y
La violencia en el capitalismo mortuorio: de los juegos del hambre al	2021	Maximiliano E. Korstanje	Universidad de Palermo, Argentina.	Articulo	Este artículo critica cuando el gobierno usa su poder para dañar a los ciudadanos a través del control exclusivo de la violencia legal. Argumenta que los derechos humanos deben usarse para	La_Violencia_en_el_Capitalismo_Mortuorio.pdf

Juego del Calamar.					proteger a las personas afectadas y mantener su integridad.	

1.2.1 El capitalismo mediático

El capitalismo mediático representa una fase distintiva del sistema económico capitalista, donde la producción y el consumo de información, el entretenimiento y cultura se transmiten a través de los medios de comunicación, como son: la televisión, la radio, las revistas, los periódicos y más recientemente, los medios digitales. En este modelo, la propiedad privada es la que lleva el control del capital, por ese motivo las empresas influyentes buscan sus beneficios individuales y a menudo este sistema favorece únicamente a ciertas élites económicas.

Imagen 1 *Poder mediático y el capitalismo*



Nota: Caja en forma de televisión con una imagen de unas manos tejiendo la mente de quien observa. Tomado de (Oscco, 2013).

El pensamiento de César Bolaños (2013), es fundamental para este análisis, ya que, para él, este proceso de apropiación, la producción de información y el contenido comunicacional debe ser estudiado y criticado de forma en que su desarrollo es la nueva fuente de riqueza con menos tiempo y trabajo.

Ahora la venta de bienes materiales no es la única forma de obtener poder económico, político ni social, puesto a que la información llega a ser mucho más valiosa en cualquier aspecto y hoy es lo que mueve a los mercados y a los consumidores, esto debido a que nos encontramos en una sociedad hiperconectada donde las plataformas digitales como: Twitter, Facebook,

Instagram, Tiktok, entre otras, donde la movilización de contenido para cualquier causa es posible, se ha vuelto parte importante para la producción.

Zuboff (2020), habla del capitalismo de la vigilancia en escenarios donde las grandes compañías de internet enfocan su publicidad en la red, y sus nuevos modelos de negocios basados en internet que ahora está bien posicionada en la vida cotidiana con el modelo hacia el mundo offline y las personas se han adaptado a los nuevos bienes y servicios en esta civilización informacional.

Para Laura Amarilla (2019), las plataformas surgen como un nuevo modelo de negocios, y los datos se convierten en nueva materia prima que proporciona su infraestructura según los diferentes grupos de usuarios y las tendencias que persiguen, estos además son impulsados por los efectos de red que pueden controlar la interacción entre los usuarios como clientes y los que controlan las redes como vendedores en estos nuevos modelos de negocios.

En el contexto del capitalismo mediático, los medios de comunicación se rigen como poderosos constructores de creencias, que presentan un mundo donde el éxito y la felicidad parecen alcanzables mediante sus historias y narraciones, este enfoque globalizado impulsa a los individuos a ser creativos, pero al mismo tiempo los somete a una constante presión destructiva.

> Así, información y comunicación, en su forma capitalista, continúan sirviendo al capital, pero, ahora, de manera renovada, adecuada a las demandas de la modernización conservadora del fin del siglo XX y abriendo las puertas a su expansión eventual en el siglo XXI (Bolaños, 2013, pág. 31).

Ahora los medios se transforman en industrias creativas que nos invitan a vivir como si estuviéramos inmersos en una película, donde cada uno es el protagonista de su propia historia y la búsqueda de la felicidad individual se convierte en el mayor propósito, así también a medida que el mercado persigue beneficios económicos, el consumo se convierte en un indicador tanto de éxito personal como nacional, lo que puede llevar a una obsesión por el crecimiento del capital y un consumo desmedido, donde la formación de hábitos de consumo mediático se convierte así en un problema que alimenta una demanda insaciable entre los consumidores.

Según Martín- Barbero (1991), el sistema buscó educar a las masas, y el consumo se hizo elemento de cultura con el cambio de publicidad se transformó en entera persuasión, dejó de informar sobre el producto y se dedicó a informar sobre los objetos. La producción capitalista

hace que las personas se conviertan en un producto más, pierden de vista su aporte hacia el mundo y se desconectan cuando su empresa crece o su negocio es más eficiente, pues es más importante enfocar su energía en hacer dinero.

> En esta sociedad mediática estamos más entretenidos, pero también más vacíos de conciencia política: mientras habitamos la levedad, lo efímero, el flujo, perdemos de vista al autor, así como los proyectos colectivos de creación y las teorías sociales que permitan imaginar que la vida es probable en otros términos y vivencias (Rincón, 2006, pág. 11).

Los capitalistas pensaban que el trabajar era solo a manera de conseguir beneficios económicos, pero poco a poco les empezó a interesar las actividades que realizaban, como el cine, la redacción, los comics, que se compensaba con el reconocimiento y crecimiento profesional, por eso el mundo industrial incorporó al entretenimiento como una nueva forma de producción e inversión, no se puede pensar en los medios de comunicación sin su interés por ganar y sobresalir en el mercado, buscan contenido y formatos a diseñar que sirvan para persuadir masivamente, es así en la comunicación es efectiva si logra que los valores, sentimientos y pensamientos tengan sentido para su público con formando una identidad narrativa, que con sus relatos plantean historias del pasado, presente e incluso el futuro.

Como señalan Adorno y Horkheimer (1998), la dependencia de las poderosas compañías cinematográficas, radiofónicas de la industria eléctrica, definen como se encuentra el sector, cuyas ramas particulares están a su vez económicamente enlazadas ente sí. Por lo que el empobrecimiento del contenido mediático muestra otra realidad comunicativa, donde se toma en cuenta la banalidad que se produce y para qué son diseñados, puesto que los medios audiovisuales son estímulos que en nuestra cultura se muestran como representaciones que pueden moldear a la sociedad, y tergiversan la realidad, así también pueden invadir los espacios cotidianos hasta saturarlos.

El consumo y la comodidad son el nuevo poder en la sociedad, los consumidores pagan servicios que les ayuda a ahorrar tiempo y esfuerzo, por esta razón, se ha convertido en un valor prioritario, hay demasiados productos y competencia en el mercado, ofreciendo lo que todos ansían tener, soluciones que facilitan la vida al consumidor, y productos que ya sea por moda o por aparentar tener más dinero garantizan la apariencia de tener más felicidad que el resto, “al nuevo crítico le importa sobre todo lo cool y, precisamente, lo cool detesta las distinciones

culturales. Y una vez abolidas las clasificaciones, es muy difícil restablecer una jerarquía" (Martel, 2010, pág. 174).

Lo fácil y rápido adquiere importancia y protagonismo en la sociedad, así también explica Brito (2017), como la vida ligh tiene éxito gracias a que la globalización mediática; la economía, la política y la cultura han sido absorbidas, en gran parte, por este de pensamiento que promete éxito en los mercados.

La dinámica del mercado, hoy incluso salvaje, busca ejercer el rol de poder con el nuevo capitalismo cultural que tiene fuerza en lo creativo, pero a su vez es destructiva, junto al internet y los medios de comunicación que desempeñan un papel importante por la difusión en la promoción de productos o servicios, lo que permite a las empresas llegar a audiencias masivas fácilmente. esta técnica de poder no es prohibitoria, si no más permisiva, el consumo se maximiza y crea una presión social que te lleva a imaginar ciertos estándares para el estilo de vida que llevas, con la difusión de tendencias y modelos de comportamiento contribuyen a la construcción de deseos y una percepción de consumo impulsivo que son creadas por las empresas que promocionan esto como parte de la cultura.

> Cultura mediática implica una interacción dinámica entre los medios de comunicación y los receptores, donde se producen procesos de negociación, apropiación y reinterpretación de los mensajes mediáticos por parte de los usuarios, quienes se convierten en coautores y actores activos en la construcción del sentido (Vilches, 2007, p. 89).

Las consideraciones de estas dinámicas según Bauman (2007), nos llevan a una época donde la sociedad de consumidores se caracteriza en que, a pesar de intentar ocultarlo, transforman a los consumidores, en productos consumibles, esta transformación implica que las personas se convierten en mercancía y objetos de consumo en sí mismas. Las identidades individuales y colectivas se ven mediadas por el consumo y son valorados por su capacidad de representar ciertos estilos de vida.

> Y es que la audiencia puede ser mercancía, no por la facultad de llegar a ser físicamente cambiada por alguna otra mercancía, sino, justamente, al contrario, por su fidelización, o sea, por permanecer como «propiedad» de la unidad de capital que la ha producido (Bolaños, 2013, pág. 27).

La capacidad de consumo de un individuo es crucial para su bienestar, es aquí cuando el valor de las personas empieza a depender de la satisfacción que encuentran al gastar en artículos superfluos y se ven tentadas por experiencias que duran poco tiempo, esto se debe en gran parte a las estrategias de ventas, saben perfectamente cómo seducir a los consumidores y persuadirlos para que adquieran sus productos o servicios a través de todos sus sentidos, incluso de manera excesiva, "la producción capitalista los encadena de tal modo en cuerpo y alma que se someten sin resistencia a todo lo que se les ofrece" (Horkheimer y Adorno, 1998, pág. 178).

Hay que comprender como el capitalismo ha cambiado la realidad de la sociedad y la cultura, entendiendo el pensamiento de Bolaños (2013), que manifiesta que no se trata de una nueva sociedad de la información, sino de un avance en el perfeccionamiento de los mecanismos para producir y difundir información, incluso esto facilita la acumulación de capital y ejerce un poder mayor sobre la población.

Para Lipovetsky y Serroy (2010), la cultura extendida del capitalismo y la tecnociencia estructura la relación individual que tiene la persona con el mundo y que se vuelve inseparable ya de la industria comercial que se filtra diariamente en los estilos de vida de las personas y sus actividades, sometiendo al individuo en lo que la cultura piensa en base al mercado y los negocios.

En definitiva, vivimos en una sociedad donde el nuevo mercado de los medios se encarga de seducir al consumidor y lo hacer de manera más sencilla por medio del capitalismo mediático en el que cada persona quiere tener éxito y la búsqueda constante de valorización en todo lo que nos rodea, demuestra la omnipotencia del control de los medios sobre las personas por eso también vivimos en un mundo ansioso que genera inquietudes y trabaja bajo presión de lo que lo rodea.

1.2.2 El entretenimiento y espectáculo

Para comprender los conceptos de entretenimiento y espectáculo, es necesario abordar las ideas que surgen a lo largo de la historia, así como también recordar su papel social y la importancia que tienen hasta el día de hoy.

El entretenimiento, ya sea en forma de películas o programas, proporciona un espacio cultural donde las personas pueden conectar, compartir ideas y experiencias, y desarrollar vínculos emocionales, puesto a que el público se identifica con los personajes y situaciones presentadas,

además, el entretenimiento puede servir como una forma de distracción del estrés y las preocupaciones diarias, ofreciendo un momento de disfrute.

Ahora bien, la lógica del entretenimiento radica en su capacidad para seducir y emocionar al público, se presenta como una forma de expresión divertida que busca proporcionar felicidad. Inicialmente, el entretenimiento se limitaba a los periódicos y sus contenidos, los cuales eran accesibles y económicos, además de visuales, sin embargo, con la llegada del cine, el entretenimiento adquirió una nueva dimensión al poder ser ilustrado de manera más completa y envolvente, lo que transformó el mundo en un lugar más emocionante y estimulante.

En la cultura *mainstream*, los medios de comunicación tienen que mejorar y expandir la forma de producir para las audiencias, puesto que, en la actualidad, el entretenimiento va más allá de la pantalla y se integra en nuestra vida diaria, convirtiéndose en una parte inseparable de nuestra experiencia cotidiana y en una herramienta para comprender y relacionarnos con la realidad que nos rodea. Los cines y teatros, desde sus inicios estos dos medios han sido pilares fundamentales en la industria del entretenimiento, proporcionando experiencias únicas que se percibían como lujos, al que solo ciertos segmentos de población podían acceder, en especial aquellos con mucho dinero, es decir, son formas de resaltas la desigualdad social y económica con relación al acceso de estos espacios de entretenimiento, sin embargo, a medida que la sociedad ha avanzado, se han experimentado cambios importantes en la accesibilidad de entretenimiento, con una gama de diferentes experiencias y costos para adquirir gracias a la digitalización.

De acuerdo con Rincón (2006), los medios de comunicación conectan bien en tiempos de ocio y afecto y enseñan a través de historias divertidas que generan debates públicos y placeres individuales. En lo que respecta al entretenimiento, es importante destacar y recordar que los medios de comunicación se consideran una fuente de información y diversión que tiene una relación directa con el público, dado a que su alcance es masivo, los medios deben tomar siempre en cuenta las preferencias de las audiencias, por lo que normalmente ofrecen una variedad de segmentos referentes a, por ejemplo: política, deportes, farándula y noticias, entre otros.

El filósofo surcoreano Byung- Chul Han (2007), explica que por cuenta del entretenimiento hoy con las redes sociales, se pierde incluso la conciencia y la posibilidad de poder ser reconocidos, ya que simplemente son espacios para glorificar tus éxitos de manera inmediata,

sin sentir necesariamente en los escenarios públicos, y con diferentes personas en cuando a profesiones, edades, preferencias e identidades.

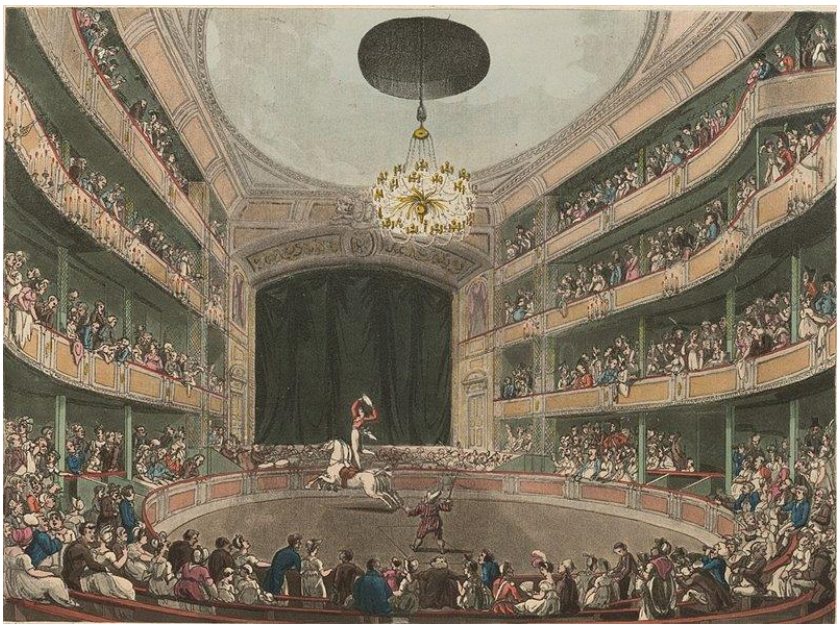
Por otro lado, consideremos la capacidad de construir una realidad propia dentro de un mundo de ficción, una habilidad que es posible y frecuentemente pasa desapercibida para aquellos que participan en ella, esta construcción se manifiesta a menudo a través de películas, libros, series de televisión, entre otros medios. Por consiguiente, con el paso del tiempo, esta imaginación se convierte en una herramienta que amplía la percepción del mundo, de hecho, el consumo de entretenimiento ofrece a las personas una vía de escape de la realidad, permitiéndoles explorar mundos imaginarios y diversos escenarios a través de la imaginación.

De esta manera, desde escenarios históricos hasta relatos de ficción o románticos, cada fantasía ofrece un nuevo lugar para ser explorado con facilidad, puesto que estos mundos ficticios permiten a los individuos experimentar una amplia gama de emociones, que van desde la alegría hasta la tristeza, además, en la actualidad desempeñan un papel importante al permitir que los fanáticos creen espacios de conexión donde comparten experiencias relacionadas con sus intereses en el entretenimiento. Es así como se consagra la diversión de la virtualidad, creando una realidad completamente creíble, "un mundo de lo posible –escenificación de mundos posibles– que mucho tiene que ver con la ficción, aunque esté empapado en la realidad" (Imbert, 2003, pág. 47).

El espectáculo ayuda a que la economía se desarrolle y se integre a las dinámicas económicas de la sociedad, por lo que teniendo en cuenta a Debord (1995), el concepto de "espectáculo" se refiere a la dominación de la vida social por medio de representaciones e imágenes que moldea lo que percibimos y crea falsas necesidades en los individuos, el espectáculo convierte a las personas en espectadores pasivos donde los desconecta de su propósito de vida y dominan nuevos valores culturales de conformidad y sumisión.

Cabe considerar, por otra parte, el espectáculo, aunque superficial y visual en su manifestación, posee un significado subyacente que impacta profundamente en la percepción de la realidad por parte del público, además, más allá de su apariencia visual, el espectáculo moldea activamente la sociedad y la cultura en la vida cotidiana. A través de la exposición de comportamientos y estilos de vida, junto con valores considerados admirables por la sociedad, el espectáculo ejerce una influencia omnipresente y poderosa, puede incluso promover la aceptación de ciertas ideas o conductas.

Imagen 2: *El origen del circo, el mayor espectáculo del mundo*



Nota: Hilip Astley un jinete de origen inglés, en un terreno llamado Halfpenny Hatch en el barrio londinense de Lambeth. Tomado de (National Geographic, 2020).

Como plantea Debord (1995), el espectáculo no se limita a lo visual, sino que representa una forma particular de percibir el mundo, donde lo material y tangible se entrelazan con lo visual. La economía moderna ejerce una profunda influencia en la sociedad, y cuando se combina con el fenómeno del espectáculo, actúan como un sistema de control y manipulación, el cual ofrece distracción para desviar la atención de los problemas reales y mantenerlos bajo su dominio.

Por su parte, el espectáculo trasciende su mera manifestación como una presentación cultural o mediática; más bien, se presenta como una abstracción que representa la opulencia y se convierte en una herramienta para acumular grandes sumas de dinero en lugar de ser utilizada como una expresión que mejore la experiencia humana. Aunque su consumo puede proporcionar una sensación superficial de realización, carece de un significado genuino.

El espectáculo también está diseñado para atraer audiencias y, de este modo, generar ingresos significativos, por lo tanto, se ha convertido en una parte indispensable de la vida cotidiana, donde los ingresos provienen de diversas fuentes, como patrocinios, venta de entradas o suscripciones. Este fenómeno destaca cómo el entretenimiento ha evolucionado más allá de su mera función de proporcionar diversión, convirtiéndose en un lucrativo negocio impulsado por la competencia por la atención del público.

> El espectáculo es el dinero que solamente se mira, pues en él es ya la totalidad del uso que se ha intercambiado contra la totalidad de la representación abstracta. El espectáculo no es solamente el servidor del pseudo uso; sino que ya en sí mismo es el pseudo uso de la vida (Debord, 1995, págs. 27-28).

En esta perspectiva, cuando la vida se convierte en un espectáculo, donde se muestra solo la representación superficial de la realidad, corre el riesgo de que ha perdido su autenticidad, y más en un mundo donde el capitalismo y la sociedad de consumo ha hecho que las personas se enfoquen en lo superficial, dejando de lado las relaciones o interacciones sociales, quedan en segundo plano y lo importante es como se ven a través del público, buscan constante validación externa que muchas veces les genera un sentimiento de vacío.

En un mundo donde la imagen le gana al autoconocimiento, las personas le dedican el tiempo a como son observados públicamente como si estuvieran en un espectáculo, en lugar de mostrar su identidad, estas expectativas poco realistas impulsan la transformación de la sociedad, y la vida se convierte en un producto que tiene una desconexión con lo real, por esto, toda la vida de las sociedades en que reinan las condiciones modernas de producción se anuncia como una inmensa acumulación de espectáculos, “todo lo que antes era vivido directamente se ha alejado en una representación” (Debord, 1995, pág. 8).

Si bien es cierto, la civilización del espectáculo se destaca en su forma de presentación, ya que existen espacios diseñados específicamente para estas presentaciones que reflejan como la sociedad se desarrolla con el entretenimiento que ha tenido participaciones masivas a lo largo del tiempo, donde los escenarios y la arquitectura son fundamentales tanto como en teatros, así mismo en la televisión o eventos en vivo, al crear ambientes de tensión, misterio, caos, etc., dependiendo del contexto, así mismo, la ambientación y el diseño deben ser convincentes para el público, ya que le dan realismo al espectáculo y lo que experimenta afecta la respuesta emocional.

> En apariencia, no es sino la solución de un problema técnico; pero a través de ella, se dibuja todo un tipo de sociedad. La Antigüedad había sido una civilización del espectáculo. "Hacer accesible a una multitud de hombres la inspección de un pequeño número de objetos": a este problema respondía la arquitectura de los templos, de los teatros y de los circos. Con el espectáculo predominaban la vida pública, la

> intensidad de las fiestas, la proximidad sensual (Foucault , 2002, pág. 200).

La distorsión de la realidad presentada en un espectáculo siempre da un giro artificial sobre lo que es verdadero en la vida cotidiana, se produce de manera que busca influir e invadir los aspectos de la existencia, inclusive en comportamiento de las personas, pues se extienden mucho más que el show o los medios de comunicación.

En todo caso, la proyección de satisfacción junto con la perfección son las que predominan en un espectáculo, para que no exista ningún cuestionamiento, critica u oposición por parte del público. El espectáculo debe crear una realidad que convenza, desde la idea del contenido o la historia, deben ser coherentes ya que la contradicción puede romper la ilusión que se pretende mostrar, así mismo los detalles a los diálogos y comportamientos de los personajes dan credibilidad y mejoran la experiencia, ya que los espectáculos generan emociones fuertes que conectan con la audiencia y facilita su interacción y transporta al público a su realidad.

> El espectáculo se presenta como una inmensa positividad indiscutible e inaccesible. No dice nada más que "lo que aparece es bueno, lo que es bueno aparece". La actitud que el espectáculo exige por principio es esta aceptación pasiva que en realidad ya ha obtenido por su manera de aparecer sin réplica, por su monopolio de la apariencia (Debord, 1995, pág. 11).

Finalmente, el entretenimiento y espectáculo se ha vuelto rentable en el mundo del entretenimiento, donde se presentan atractivos hacia las audiencias para generar capital, la responsabilidad de los medios de comunicación y la industria de entretenimiento debería ser considerada, y buscar la manera en que se pueda entretener a las personas sin promover una cultura violenta, así también poco aquellos programas de ficción se acercan mucho más a la realidad visible que trata determinados temas consistentes e importantes para la sociedad.

1.2.3 Las plataformas Streaming

Con la llegada de la globalización, el cine y la televisión también forman parte de los cambios y avances tecnológicos de la información, de esta forma las plataformas como: HBO, Amazon Prime Video, Apple, Disney, comenzaron a expandirse en el mercado mediático con su contenido audiovisual. La aparición de estas plataformas srtreaming ha cambiado radicalmente como las personas consiguen experiencias y entretenimiento, a medida que el internet llegó.

Imagen 3 *Netflix, Amazon Primer Video, Disney, HBO Max.*



Fotos de plataformas streaming. Tomado de (El Comercio, 2023)

Para Castells (1996), muchas de las aplicaciones de internet fueron creaciones inesperadas de sus primeros usuarios, lo que marcó una trayectoria con rasgos importantes de internet, ya que la mayoría de las personas no necesitaba tanta preparación para crear sistemas de comunicación en una red universal donde millones de usuarios ya formaban parte de internet y su integración ayudó a la expansión tecnológica, que comenzó a ser parte del mercado y un núcleo de la economía en varios países con empresas en la era industrial.

> Al actuar así los inversores atraen la atención sobre el capital de las nuevas empresas de Internet, induciendo nuevas inversiones de capital, tanto en capital de riesgo como en acciones. Como resultado, la industria está inundada de liquidez, disfrutando amplias oportunidades para la innovación y el espíritu emprendedor (Castells, 1996, pág. 193).

La era digital, es una oportunidad en la que las personas pueden aprovechar sus conocimientos para compartirlos, es la generación del intercambio y la colaboración con la comunidad donde varios miembros generan ideas innovadoras y abordan desafíos que muchas veces resultan difíciles, pues hay la facilidad de expresar y realizar criticas sin mayor problema, el poder de las comunidades virtuales gracias al internet es lo que transforma a la humanidad, “al mismo tiempo, los consumidores emplean las nuevas tecnologías mediáticas para involucrarse en el contenido de los viejos medios, y ven internet como un vehículo para la resolución colectiva de problemas, la deliberación pública y la creatividad popular” (Jenkins, 2008, pág. 175).

Debe señalarse que los nuevos medios digitales y las técnicas de comunicación en el mundo virtual, el yo se puede convertir en otro, desde una nueva realidad, y con distintos comportamientos, donde los cambios tecnológicos transforman la cultura y la sociedad, desde

la manera en que las personas se comunican, trabajan e interactúan, así la tecnología ha llevado la conectividad a nivel global con información y contenido rápido y eficiente.

> Toda una nueva cultura se está constituyendo, con Internet y sus blogs, sitios de relacionamiento como Orkut, videojuegos en red, Messenger..., que amenaza hoy claramente la forma de organización de la industria fonográfica, por citar un caso conocido, pero principalmente, de forma más fundamental, la totalidad de las formas de gasto del tiempo de ocio (Bolaños, 2013, pág. 344).

El espectador la mayoría de las veces percibe el exterior como un espectáculo que reproduce la vida cotidiana como un hilo conductor de la producción. Y teniendo en cuenta a Horkheimer y Adorno (1998), el mundo se conduce por el filtro de las industrias culturales, que se dedican a la producción de productos como la televisión, libros música, entre otros.

No cabe duda de que los espacios virtuales han provocado una transformación significativa en la forma en que las personas se relacionan entre sí y con el mundo que las rodea, sobre todo, estos entornos alteran la percepción de la realidad y a menudo sirven como una vía de escape de las preocupaciones y responsabilidades cotidianas. Ahora bien, al sumergirse en lo virtual, muchos individuos tienden a desconectarse de su existencia real, lo que puede incluso llevarlos a descuidar aspectos importantes de sus vidas, así mismo, en este nuevo contexto, las emociones se ven influenciadas de manera distinta, y las personas pueden asumir roles diferentes a los de su vida cotidiana.

Para Zuboff (2020), la nueva mentalidad y sus demandas por el crecimiento humano hicieron que internet y los aparatos que informan entraran a formar parte del diario vivir, es un fenómeno que se volvió autor y protagonista de nuestro tiempo, las redes incluso toman información personal de las personas para saber a quiénes y de qué manera pueden influenciar en cuando al contenido que consumen.

Algunos prefieren interactuar a través de medios digitales, lo que puede distorsionar su identidad y afectar las relaciones humanas, aunque para ciertas personas, la creación de una identidad virtual resulta más satisfactoria que enfrentarse a la realidad, que a menudo se percibe como confusa debido a la abrumadora cantidad de estímulos e información, al final la comunicación digital facilita la expresión libre y la conexión con los demás, también presenta riesgos, tomando en cuenta que es fundamental encontrar un equilibrio entre la vida digital y la vida real, ya que el exceso de digitalización puede tener consecuencias negativas en la salud mental y en la calidad de las relaciones interpersonales, “La digitalización ha provocado

básicamente dos innovaciones: ordenadores más pequeños, más rápidos y más inteligentes, y sistemas de telecomunicación por red a escala internacional y en tiempo real" (Whitaker, 1999, pág. 64).

En los entornos virtuales y las plataformas de streaming, la mayoría de las personas buscan explorar sus intereses de forma segura, ya sea a través de comunidades en línea donde comparten sobre música, cine, literatura y otros temas, o mediante la interacción con la nueva generación de creadores de contenido que comparten sus ideas, habilidades y talentos con su propia audiencia. Estas plataformas brindan un espacio para la expresión creativa y el intercambio de conocimientos, fomentando la conexión y el aprendizaje entre individuos con intereses similares, además, permiten a los usuarios descubrir nuevas formas de entretenimiento y encontrar comunidades afines que enriquecen su experiencia digital. En resumen, los entornos virtuales y las plataformas de streaming han ampliado las oportunidades para la participación y la expresión personal en línea.

> Realmente es difícil imaginar una sociedad sin límites. Pero las redes no tienen límites fijos, están abiertas y poseen numerosos vértices, y su expansión o contracción depende de la compatibilidad o competencia entre los intereses y valores programados en cada red y los intereses y valores programados en las redes con Ias que entran en contacto en su movimiento de expansión (Castells, 2009, pág. 44).

Se plantea entonces que existe demasiado contenido en las diferentes plataformas, como en internet, redes sociales, dispositivos móviles y más, por lo que se amplía significativamente el acceso y aprendizaje, pues la difusión de ideas y prácticas llega a todo el mundo, ahora es muy común que las empresas buscan adaptarse y ponen como eje central la producción y distribución de contenido mediante las plataformas virtuales pues las audiencias exploran y buscan entretenimiento que sea satisfactorio, incluso existen mercados laborales que han sido desplazados por la digitalización y se analiza como las competencias serán en la era digital.

> Con «convergencia» me refiero al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento. «Convergencia» es una palabra que logra describir los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en función de quienes hablen y de aquello a lo que crean estar refiriéndose (Jenkins, 2008, pág. 14).

Las redes sociales se han convertido en una herramienta altamente eficiente para organizar a las personas, gracias a su flexibilidad, adaptabilidad y capacidad de supervivencia. Estas redes tienen la capacidad de reconfigurarse según su propósito y entorno, siempre encontrando nuevas conexiones que les permiten expandirse y adaptarse a los cambios tecnológicos, por lo que, la sociedad se encuentra inmersa en una red global que afecta a todos los individuos, transformando la estructura social de manera significativa. Este fenómeno refleja la omnipresencia e influencia de las redes sociales en la vida cotidiana y destaca su papel central en la organización y comunicación a nivel mundial.

Como señala Castells (2009), el papel de las redes en la transmisión de información entre diferentes momentos y lugares es crucial. Estas redes procesan flujos de mensajes a través de canales, lo que las convierte en estructuras complejas. Además, asignan propósitos y objetivos para su uso eficiente, convirtiéndose así en poderosas herramientas que facilitan la colaboración en diversos contextos sociales. Es decir, las redes desempeñan un papel central en la facilitación de la comunicación y la colaboración entre personas y grupos, independientemente de su ubicación geográfica o temporal.

Por su parte en la década de 2010, surgieron plataformas de suscripción revolucionarias como Netflix, Hulu y Amazon Prime Video. Estas plataformas no solo ofrecen una amplia gama de contenido, que incluye películas y programas de televisión, sino que también introdujeron la producción de contenido propio. Netflix lideró este cambio con series originales y con este enfoque fue seguido por otras plataformas, todas las cuales están mejorando constantemente la experiencia del consumidor y tienen un alcance global, llegando a múltiples países y regiones.

Imagen 4 *Entretenimiento y medios en la era del streaming*



Nota: Reproductores multimedia y de entretenimiento. Tomado de (Martin, 2024),

De allí que lo más notable es que estas plataformas no solo ofrecen una variedad de ideas, culturas y perspectivas internacionales, sino que también están contribuyendo activamente a la adaptación de las demandas del mercado en la industria del entretenimiento. Están redefiniendo la forma en que se produce, distribuye y consume el contenido, lo que impulsa la evolución continua de la industria del entretenimiento en una era digital.

> En los últimos años, muchos de nosotros hemos visto cómo los teléfonos móviles se han vuelto cada vez más fundamentales para las estrategias de estreno de películas comerciales en todo el mundo, cómo las películas de aficiona dos y profesionales en teléfono móvil han competido por premios en festivales internacionales de cine, cómo los usuarios de móviles han sido capaces de es cuchar a hurtadillas conciertos importantes, cómo los novelistas japoneses publican por entregas sus obras vía mensajería instantánea, y cómo los usuarios de videojuegos han utilizado móviles para competir en juegos de realidad aumentada y alternativa. Algunas funciones arraigarán; otras fracasarán. (Jenkins, 2008, pág. 16).

En la medida que la tecnología está transformando radicalmente la forma en que experimentamos el entretenimiento, la omnipresencia de los teléfonos móviles ha convertido a estos dispositivos en canales clave para la distribución de contenido, lo que demuestra cómo las industrias están lanzando al mercado plataformas que ofrecen una experiencia de visualización de series y películas con una calidad visual excepcional y una selección de contenido más amplia que nunca. Este proceso dinámico va más allá de los medios tradicionales, abriendo nuevas oportunidades para la cultura y el entretenimiento.

Las personas recurren cada vez más a la tecnología mediática para acceder de manera más fácil a los medios tradicionales, además de contribuir con el consumo de contenido, la tecnología se convierte en un espacio donde se pueden debatir ideas y discutir temas de interés público. También se utiliza como plataforma para expresar creatividad a través de la producción y distribución de contenido artístico y creativo a nivel global. Sin embargo, es importante tener en cuenta las preocupaciones sobre la seguridad en línea, así como el impacto que el uso excesivo de la tecnología puede tener en la salud mental y el bienestar emocional de las personas. Es crucial abordar estos aspectos para garantizar un uso equilibrado y saludable de la tecnología mediática en la vida cotidiana.

1.2.4 Narrativas y representaciones en “El Juego del Calamar”

Una de las series más influyentes en las plataformas de streaming como es "El Juego del Calamar", lanzada el 17 de septiembre de 2021 en Netflix. Esta serie presenta un concurso en el que participan 456 jugadores con diversos trasfondos socioeconómicos y culturales, pero todos comparten una característica común: la presencia de deudas en sus vidas. La trama se centra en las historias personales de cada concursante y explora las motivaciones que los llevan a participar en un juego mortal que promete un premio de 46.600 millones de wones (equivalentes a 36 millones de dólares estadounidenses) a cambio de enfrentar sacrificios físicos y mentales.

La serie se adentra en las complejidades de la condición humana, examinando las decisiones extremas que las personas pueden tomar cuando se enfrentan a la desesperación y la necesidad económica, además, plantea preguntas importantes sobre la moralidad, la ética y la naturaleza del juego como una metáfora de la lucha por la supervivencia en un mundo marcado por la desigualdad y la injusticia.

> Se explota todo aquello que pertenece a prácticas y formas de libertad, como la emoción, el juego y la comunicación. No es eficiente explotar a alguien contra su voluntad. En la explotación ajena, el producto al final es nimio. Solo la explotación de la libertad genera mayor rendimiento (Han, 2014, pág. 13).

La serie "El Juego del calamar" profundiza en el estado emocional vulnerable de las personas, caracterizado por sentimientos de tristeza, ansiedad, enojo y temor, donde a menudo empujan a los individuos a enfrentar la muerte sin hallar otra opción o alternativas. Es increíble como este fenómeno revela una realidad preocupante donde las deficiencias en la asistencia y el apoyo que el gobierno debe dar a las personas, especialmente en contextos como el de Corea del Sur, donde se desarrolla la trama de la serie, no tienen ninguna efectividad.

La serie sirve como un recordatorio contundente de cómo los derechos humanos pueden verse amenazados y desprotegidos, destacando la urgencia de abordar las condiciones socioeconómicas y emocionales que pueden llevar a las personas a exponerse en situaciones extremas. A través de su narrativa, la serie invita a la reflexión sobre temas importantes como la salud mental, la desigualdad social y la necesidad de un sistema de apoyo más robusto para aquellos que enfrentan dificultades financieras, por eso se dice que la serie, "El Juego del Calamar" no solo entretiene, sino que también despierta conciencia sobre problemas sociales urgentes y la importancia de abordarlos de manera integral.

A continuación, se presenta la descripción de los personajes principales en la serie "El Juego del Calamar":

Tabla 2: Personajes de “El Juego del Calamar”

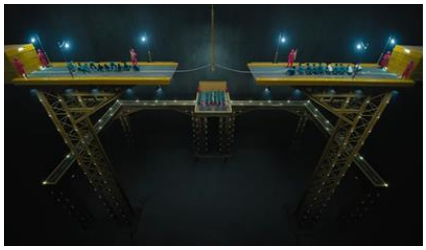
Personaje	**Descripción**
Seong Gi-hun  *Imagen 5. Fuente: Netflix*	El protagonista es un hombre de 47 años de escasos recursos económicos, es divorciado, distanciado de su hija y vive en la casa de su madre quien se encuentra mal de salud debido a su diabetes. Debido a sus vicios en las apuestas enfrenta serios problemas de deudas con el banco y un prestamista, por lo que es visto como irresponsable y fracasado ante la sociedad.
Cho Sang-woo  *Imagen 6. Fuente: Netflix*	Cho Sang-woo, es amigo de la infancia de Seong Gi-hun, y se reencuentra con él en los juegos después de muchos años sin verse, aunque aparenta ser exitoso profesionalmente, nadie sabe que enfrenta graves deudas por malas inversiones y cargos legales por delitos financieros, lo que demuestra que muchas veces la verdad y las apariencias no son lo que parece, y que la ambición puede llevarte por un mal camino.
Kang Sae-byeok	Una joven norcoreana que escapó con su hermano menor a Corea del Sur descubre que su hermano extraño a sus padres debido al conflicto entre los dos países, que impide su reunión. Decidida a reunir a su familia, busca ayuda, pero necesita una

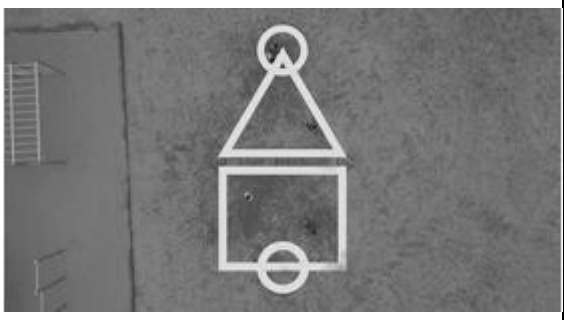
 *Imagen 7. Fuente: Netflix*	suma de dinero que no tiene disponible. Su historia refleja el persistente conflicto fronterizo entre las dos Coreas, que ha mantenido a muchas familias separadas sin posibilidad de reunirse.
Ali Abdul  *Imagen 8. Fuente: Netflix*	Un joven pakistaní que reside en Seúl reclama el pago de su salario, que lleva más de seis meses sin recibir. Necesita urgentemente ese dinero para reunirse con su familia en la India, pero su jefe se niega a pagar lo que lo lleva a robar el dinero para proteger a su familia de posibles represalias, ilustrando las dificultades y la precariedad laboral que enfrentan muchos inmigrantes en situaciones similares.
Jang Deok-su  *Imagen 9. Fuente: Netflix*	Se distingue por ser el líder de una red de criminales y traficantes de drogas. Después de perder todo su dinero en un casino en Filipinas, es traicionado por sus asociados y expuesto a ser asesinado. A pesar de ello, logra escapar y decide regresar al concurso. Su figura contrasta con la del protagonista, siendo un individuo corrupto y malicioso, motivado únicamente por sus propios intereses.

Nota: Tabla de descripción de los personajes de la serie “El Juego del Calamar”.
Fuente: Elaborado por Odalis Anahí Hernández López (2024).

Tabla 3 Juegos “El Juego del Calamar”

Juegos	**Contexto**
El Red Light, Green Light (Luces Rojas, Luces Verdes):  *Imagen 10. Fuente: Netflix*	El primer juego consiste en una versión extrema del popular juego infantil. Los jugadores deben avanzar hacia adelante cuando la luz está verde y detenerse cuando se pone roja. Aquellos que sean detectados moviéndose cuando la luz está roja son eliminados. Este juego establece el tono para la brutalidad del concurso y la seriedad de las consecuencias para los perdedores.
Dalgona:  *Imagen 11. Fuente: Netflix*	Para este segundo juego los participantes son llevados a una sala de juegos donde deben escoger formar fila en una de las cuatro puertas que hay en la sala, todas ellas con diferentes figuras geométricas: un triángulo, un círculo, una estrella y un paraguas. Los participantes deben tallar una forma específica de una galleta de azúcar sin romperla, con un tiempo de 10 minutos, aquellos que rompan la galleta son eliminados. Este juego presenta un desafío físico y mental, ya que los concursantes

	deben ser precisos en sus movimientos para evitar ser eliminados.
Tira y afloja:  *Imagen 12. Fuente: Netflix*	En el tercer juego, dos equipos de 10 personas se enfrentan en lo alto de una grúa con un agujero en el centro. Cada equipo se coloca en extremos opuestos de la grúa y deben tirar de una cuerda en direcciones opuestas. El objetivo es hacer que el equipo rival pierda equilibrio y caiga a través del agujero en el centro de la plataforma. El juego termina cuando una guillotina corta la cuerda que une a ambos equipos, y los perdedores son lanzados al vacío.
Canicas:  *Imagen 13. Fuente: Netflix*	En este juego, los concursantes forman parejas y tienen la libertad de elegir con quién quieren jugar. Cuando entran al cuarto juego, se encuentran en un espacio que recrea las laberínticas calles de los barrios residenciales típicos de Corea del Sur de los años 70 y 80. Las paredes están pintadas con un cielo rojizo al atardecer, creando la ilusión de estar al aire libre. Los vigilantes le dan a cada pareja una bolsa con 10 canicas por persona. El objetivo del juego es que un jugador logre obtener las 10 canicas de su compañero dentro de 30 minutos, sin usar violencia.

El juego del puente de vidrio:  *Imagen 14. Fuente: Netflix*	Los jugadores deben cruzar un puente de vidrio suspendido sobre un abismo, donde algunos paneles son irrompibles y otros frágiles. Elegir los paneles incorrectos lleva a caer al abismo y ser eliminado. Este juego pone a prueba la confianza y la capacidad de tomar decisiones rápidas bajo presión. En entornos inciertos como los retratados en la serie, sobrevivir requiere habilidades como flexibilidad y adaptabilidad. Los personajes enfrentan constantes desafíos y situaciones nuevas, lo que los obliga a desarrollar estrategias creativas y a evolucionar continuamente para prosperar en un entorno cambiante.
 *Imagen 15. Fuente: Netflix*	Los participantes eligen cara o cruz, luego lanzan una moneda al aire. El ganador del lanzamiento decide ser atacante o defensor. El atacante intenta penetrar el dibujo del calamar en el suelo y luego pisar la cabeza del calamar para ganar. Mientras tanto, el defensor debe sacar al atacante fuera del dibujo para ser el vencedor. Si ninguno puede seguir jugando, gana el último que permanezca de pie.

Nota: Explicación de los juegos de la serie de Netflix “El Juego del Calamar”.
Fuente: Elaborado por Odalis Anahí Hernández López (2024).

1.1 Objetivos

1.3.1 Objetivo general.

Investigar las narrativas, representaciones y crítica del capitalismo en la serie televisiva “El Juego del Calamar”.

1.3.2 Objetivos específicos.

1. Analizar cómo se utilizan las narrativas para transmitir mensajes sobre capitalismo.
2. Desarrollar una matriz de análisis discursivo de la serie El *Juego del Calamar* para analizar las representaciones simbólicas de la serie.
3. Conectar los debates teóricos y los resultados encontrados en la matriz de análisis de discurso como un escenario de crítica al capitalismo.

CAPITULO II

METODOLOGÍA

2.1 Materiales

Recursos Institucionales

- Universidad Técnica de Ambato
- Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales

Recursos humanos

- Investigadora: Odalis Anahí Hernández López
- Tutora de tesis: Lic. Mg. Alicia Paulina Tamayo Rodríguez
- Directivos de la institución

Recursos materiales y tecnológicos

- Computadora
- Impresora
- Libros digitales
- Conexión a internet

2.2 Métodos

Esta investigación adopta un enfoque cualitativo descriptivo para examinar los discursos capitalistas, para poder comprender e interpretar la serie “El Juego del Calamar” de manera flexible, a partir de investigaciones previas, importantes que ayudan a explicar los acontecimientos ocurridos en dicha serie, es así que para Pimienta y De la Orden (2017), esta metodología se refiere a atributos no cuantificables se pueden describir, comprender y explicar mejor según las acciones de los seres humanos, y como tarea principal se interpreta en base a las experiencias y el entorno que lo rodea.

Inicialmente, la construcción metodología de análisis del discurso de la serie “El Juego del Calamar” cuenta con un aporte bibliográfico de autores como: Cesar Bolaños, Omar Rincón, Guy Debord, Jesús Martin Barbero, entre otros, y su crítica al capitalismo, que permiten entrelazar, fundamentar y comprender la dinámica de los discursos en la serie.

En una segunda fase, se procederá a un análisis detallado del contenido de la serie, examinando escenas, elementos simbólicos y diálogos que abordan el tema del capitalismo. Se emplean matrices para contrastar y organizar la información relevante, lo que facilita un análisis de la representación del capitalismo.

Finalmente, se realiza una comparación de los hallazgos obtenidos y se elaboran conclusiones que incluyen una reflexión crítica sobre las posibles implicaciones de los discursos presentados en "El Juego del Calamar".

2.3 Objeto de estudio

“El Juego del Calamar”, la serie del 2021 creada por Hwang Dong-hyuk, que describe al capitalismo como poder en la humanidad y a lo que se enfrentan en Corea del Sur. La historia se centra en cientos de jugadores que no disponen dinero aceptan una curiosa invitación para competir en supuestos juegos infantiles con un irresistible premio a cambio de un riesgo mortal, la historia se desarrolla en un entorno tétrico donde la aparente justicia por medio de la violencia se vuelve en entretenimiento para los más poderosos. La serie contiene nueve episodios, los cuales abordan temas profundos de desesperación, competencia, traición, necesidad y búsqueda de una recompensa económica o fin de un sufrimiento. De manera que se seleccionarán 9 escenas relevantes que se analizarán en el programa Atlas ti, como parte de la investigación.

2.4 Enfoque

Dentro de la investigación el enfoque cualitativo implementado con el fin de analizar el contenido de “El Juego del Calamar “, explorando diálogos, imágenes y temas narrativos a añadiendo códigos significativos a cada parte importante que permite realizar procesos de análisis y descripción para comprender el desarrollo y lo predominante en la serie “El Juego del Calamar” en los discursos capitalistas que permitan reflexionar y entrelazar los discursos con lo que dicen los teóricos sobre la sociedad y el capitalismo.

2.2.1 Matriz de análisis de datos:

Esta matriz es creada con el fin de presentar un análisis e interpretación de los elementos que representen los discursos capitalistas y el espectáculo en relación con los aspectos sociales en

la serie “El Juego del Calamar”, aspectos necesarios para el análisis y la interpretación que ayudará con la investigación.

2.2.2 Análisis Detallado del Contenido de la Serie:

- Se examinan escenas, elementos y diálogos que abordan el tema del capitalismo y los conflictos de poder.
- Se contrasta y organiza la información relevante.
- Investigar cómo se utilizan las narrativas en la serie para transmitir mensajes relacionados con el capitalismo.
- Examinar las representaciones simbólicas presentes en la serie.
- Relacionar los debates teóricos sobre el capitalismo con los resultados encontrados en la matriz de análisis de discurso. Esto proporcionará un escenario crítico para evaluar cómo la serie aborda y cuestiona el sistema capitalista.

Ejemplo de Matriz de análisis

Tabla 4: Tabla muestra de análisis de las escenas de la película

No. Escena	Temas Abordados	Representaciones Simbólicas	Mensajes sobre Capitalismo
1			
2			
3			
4			
5			

Nota: Esta tabla contiene información para analizar representaciones simbólicas con mensajes capitalistas en las escenas de la serie.

Fuente: Elaboración propia.

Temas Abordados: Se identificarán los discursos planteados en los capítulos de la serie y se analizará su relevancia con respecto al tema central que será interpretado, serán ideas generales que permitirán interpretar los contenidos.

Representaciones Simbólicas: Serán imágenes importantes existentes en los capítulos que se van a analizarán, se seleccionarán en base a los elementos que, de igual manera nos van a permitir visualmente entender los mensajes capitalistas.

Mensajes sobre Capitalismo: Los enunciados consistirán en un desarrollo corto que contengan palabras clave para abordar ideas y las narrativas de la serie en cuanto al capitalismo.

CAPÍTULO III

ANÁLISIS Y RESULTADOS

3.1 Análisis e interpretación de resultados

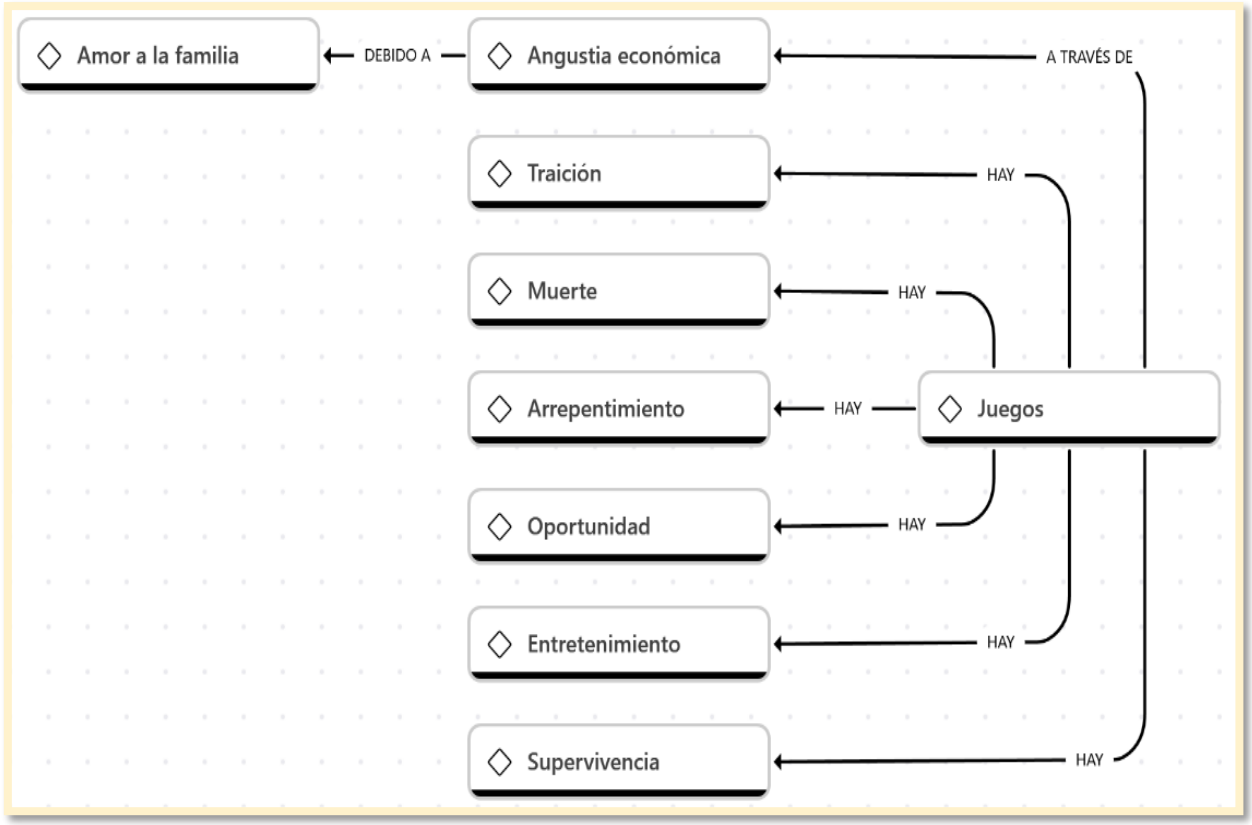
En el presente trabajo de investigación, se realizó un análisis discursivo en 9 capítulos de la serie “El Juego del Calamar”, donde se interpretaron los discursos capitalistas representados en las escenas, narrativas y representaciones simbólicas, en conjunto a la aportación bibliográfica de autores expertos en el tema.

Para el análisis e interpretación de resultados a través del ATLAS ti se analizaron datos cualitativos de los textos y videos recopilados en la serie que serán interpretados de acuerdo con lo que se busca comprender “lo que indica que el análisis cualitativo de la información y el uso del programa computacional ATLAS.ti como herramienta de apoyo deben relacionarse por la creatividad del investigador(a) enriqueciéndose así los resultados del análisis” (Varguillas, 2006, pág. 79).

3.2 Tabla de análisis de las narrativas capitalistas en la serie “El Juego del Calamar”.

A continuación, en este análisis el enfoque en base al entretenimiento como son los juegos en la serie “El Juego del Calamar”, habla sobre las injusticias y lo peligroso que es el capitalismo desenfrenado, al mostrar una trama intensa llena de emociones y supervivencia en búsqueda de un éxito económico.

Tabla 5 Conceptualización de narrativas capitalistas en “El Juego del Calamar”



Nota: Análisis de las narrativas de la serie “El Juego del Calamar” tomada de la herramienta ATLAS.ti. Fuente: Elaboración propia.

Análisis e interpretación

"El Juego del Calamar" cautiva al público mediante una narrativa que explora las complejidades del capitalismo y cómo estas afectan tanto la mente como las decisiones de los individuos. La serie presenta una trama llena de sorpresas y debates que mantienen a los espectadores inmersos y enganchados, utilizando fuertes metáforas para abordar la desigualdad económica y los extremos a los que las personas pueden llegar debido a la angustia económica y el amor por sus familias.

La serie ilustra de manera impactante cómo el capitalismo genera escenarios de terror a través de disparidades económicas, empujando a los individuos hasta los límites más extremos, incluso hasta la muerte. Los personajes se ven obligados a traicionarse mutuamente y adoptar estrategias despiadadas de rivalidad para sobrevivir. Para muchos de ellos, el destino inevitable es el arrepentimiento y, en última instancia, la muerte como consecuencia de sus acciones.

Este enfoque no solo proporciona entretenimiento, sino que también invita a una reflexión profunda sobre las implicaciones sociales y morales del capitalismo desenfrenado. "El Juego del Calamar" ofrece una mirada cruda y realista sobre cómo el sistema económico puede

moldear y corromper las relaciones humanas, destacando los peligros inherentes a una competencia económica despiadada.

3.3 Matriz de análisis de las representaciones simbólicas con mensajes capitalistas en las escenas de “El Juego del Calamar”.

A continuación, se seleccionará imágenes que contengan símbolos con cualidades que se consideren capitalistas en cada uno de los nueve capítulos que nos permita interpretar los mensajes inmersos en la serie.

Tabla 6 Tabla de representaciones simbólicas

No. Escena	**60**	**Representaciones Simbólicas**	**Mensajes sobre Capitalismo**	**Imagen**
1	La persuasión	Tarjeta con símbolos	Dinero, Recompensa, deudas, oportunidades	 *Imagen 16. Fuente: Netflix*
2	Muerte	Caja de funeral negra en forma de regalo y con listón rosado	Esta representación de la muerte y la explotación de los cuerpos transmite un mensaje sobre como el capitalismo puede convertir incluso algo tan sagrado, en oportunidades para tener dinero y poder.	 *Imagen 17. Fuente: Netflix*

3	Poder económico	Pantalla gigante con el número de jugadores y cantidad del premio	El capitalismo puede deshumanizar a las personas, convirtiéndolas en peones en un juego controlado por aquellos con poder económico.	 *Imagen 18. Fuente: Netflix*
4	Entretenimiento	Personas ricas con máscaras de oro en forma de animales	Los animales representan la jerarquía y el poder de la naturaleza, al usar las máscaras lo personajes ricos reafirman su dominación en la sociedad, y su falta de empatía con los demás.	 *Imagen 19. Fuente: Netflix*
5	Emociones	Jugadores arrodillados suplicando	Las personas arrepentidas por priorizar el dinero, muestra como el capitalismo causase emociones que intentan ser cubiertas por el dinero.	

				 *Imagen 20. Fuente: Netflix*
6	Dinero	Esfera con billetes y pantalla gigante mostrando el número de jugadores	El capitalismo puede crear una competencia agresiva en donde las personas pierden sus valores y llegan a matarse entre sí para obtener bienes como dinero, comida o tener un premio mayor.	 *Imagen 21. Fuente: Netflix*

Nota: Matriz de análisis de las representaciones simbólicas en la serie “El Juego del Calamar”.

Fuente: Elaboración propia.

Análisis e interpretación

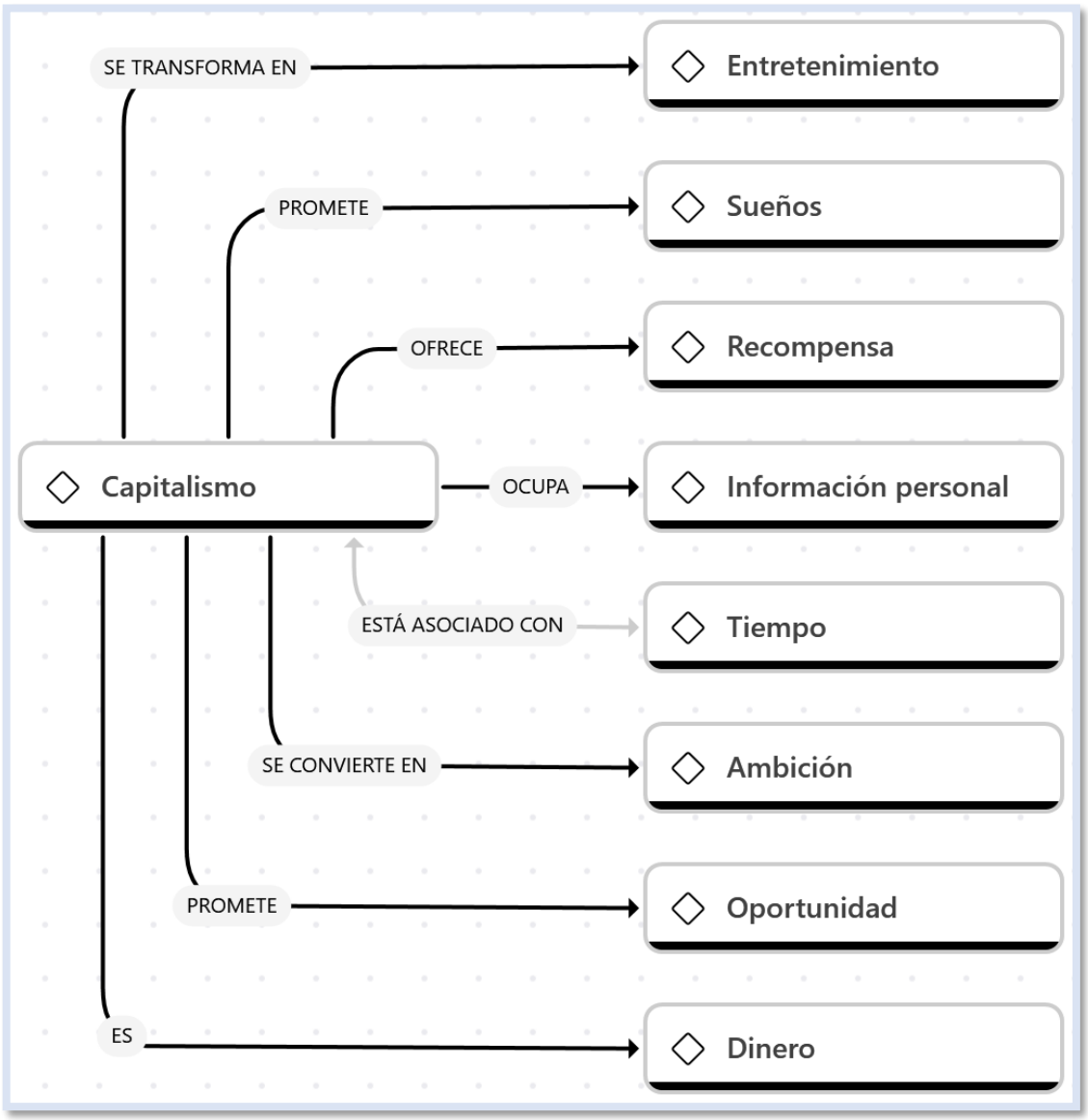
En cuanto a la simbología representada en la serie "El Juego del Calamar" lo visual es imprescindible y demuestra la fuerza que tiene la recompensa de dinero cuando la puedes ver y palpar tan cerca, así también el significado de la muerte como algo tan importante que termina en una representación de regalos para los demás jugadores que tienen la oportunidad de zafarse de sus deudas a través de esos juegos macabros, como las personas son controladas y motivadas por una pantalla gigante que mientras más personas mueren los números en valores monetarios crecen mientras que las vidas se van perdiendo una a una.

El capitalismo deshumaniza a las personas y aquellos que tienen más poder se convierten en animales ricos que dominan con su dinero a los más débiles sin dolor alguno, pues el capitalismo cubre las emociones y las compensa con un premio mayor que es poder económico tal como se ve reflejado en la sociedad.

3.4 Análisis de los discursos capitalistas de la serie "El Juego del Calamar" en base a los autores.

La serie "El Juego del Calamar" y sus dinámicas del capitalismo van se la mano con las perspectivas de estos autores: Cesar Bolaños, Omar Rincón y Guy Debord que ofrecen enfoques teóricos que nos ayudaron a comprender como la serie aborda temas como la creación de riquezas, la ambición, el entretenimiento y las identidades y relaciones humanas y sociales.

Tabla 7 Concepto de capitalismo en base a los autores



Nota: Análisis de los discursos capitalistas de la serie "El Juego del Calamar" en base a los autores Omar Rincón, Cesar Bolaños y Guy Debord, en la herramienta ATLAS ti.

Fuente: Elaboración propia.

Análisis e interpretación

Para Cesar Bolaños (2013), el capitalismo y su desarrollo se centra en la creación de la riqueza y como ahora depende bastante del progreso científico y de la tecnología como productividad económica, incluso antes que el tiempo y el trabajo, esto refleja la estrategia tomada por los creadores de la competencia en el "Juego del Calamar" para la creación de juegos y el convencimiento a aquellos que deciden participar en busca de dinero y una oportunidad de sobrevivir.

Por otro lado, Omar Rincón (2006), examina las desigualdades sociales que los medios se encargan de exhibir y van creando identidades en diferentes grupos de personas, añadiendo etiquetas tanto individuales como grupales. En “El Juego del Calamar”, los participantes provienen de diferentes contextos sociales y económicos, que moldearon quienes son, y son exhibidos frente a personas adineradas como mercancías con diferentes etiquetas y realidades.

Finalmente, según Debord (1995), los medios crean una “falsa conciencia”. Que distorsiona incluso las relaciones interpersonales, ya que mediante lo visual y la tecnología se crean nuevas realidades que les da un control social, por eso la serie manifiesta como los participantes crean nuevas identidades en las cuales están dispuestos incluso a traicionarse mutuamente y también como son manipulados para actuar de manera que sus acciones se basan en la búsqueda de supervivencia y dinero a cualquier costo.

CAPITULO IV
CONCLUSIONES

- Al analizar los nueve capítulos de la serie de Netflix “El Juego del Calamar”, en la presente investigación se concluye que, en los discursos narrativos y simbólicos a través de su melodrama genera en los espectadores un impacto en cuanto al capitalismo, reflejando que se puede presentar en forma de entretenimiento mediante los espectáculos que son representados a través de seis juegos mortales que los personajes enfrentan en la serie y la lucha por la supervivencia en una sociedad capitalista.
- Por otro lado, los discursos que se analizaron generaron una reflexión sobre cómo el entretenimiento extremo deja devastadoras repercusiones en la sociedad, con el sacrificio de muchas personas que pierden su valor debido a la codicia y la necesidad de buscar dinero en una sociedad donde el capitalismo desenfrenado y los impulsos llevan a los individuos a no tener una estabilidad económica, mostrando las consecuencias como la desvalorización del ser humano.
- Con la metodología cualitativa, el análisis revela que los autores plantean una nueva realidad en la era digital, donde el dinero y el consumismo funcionan de diferente manera, pero esencialmente son similares, en esta era los beneficios de los mercados digitales, buscan ferozmente obtener dinero, por lo que existe una continua mejora y búsqueda de acumulación de capital, evidenciando como la sociedad contemporánea está obsesionada y pone como prioridad la riqueza a cualquier costo.
- La serie contrasta en la desesperanza de los juegos una vida menos violenta y centrada en la competencia capitalista al mostrar las extremas consecuencias en las que la avaricia, el endeudamiento y el amor a la familia ocasiona y con la tecnología y las plataformas streaming y su difusión de contenido, son utilizadas para dar un mensaje sobre la realidad del capitalismo y los medios de comunicación y entretenimiento.

- Finalmente, se observó como “El Juego del Calamar” refleja una crítica al sistema económico actual y en el comportamiento de la sociedad donde cuestiona la moralidad de un sistema que prioriza el dinero por encima de la vida humana, la serie pone en cuestión y motiva a reflexionar la necesidad de poner el bienestar mental y una realidad más estable y tranquila.

BIBLIOGRAFÍA

Amarilla, L. (05 de abril de 2019). Orcid. Obtenido de Orcid: https://orcid.org/0000-0003-4100-959X

Bauman, Z. (2007). *Vida de consumo.* Fondo de Cultura Económica.

Bolaños, C. (2013). *Industria cultural, infromación y capitalismo.* Gedisa.

Brito, X. Capito, P. (2017). El reality show, entre el entretenimiento y el espectáculo: Discursos mediáticos contemporáneos. Antropología Experimental.

Castells, M. (1996). La sociedad red. Alianza Editorial.

Castells, M. (2009). *Comunicación y poder.* Alianza Editorial.

Debord, G. (1995). *La sociedad del espectáculo.* Buchet-Chastel.

Dong-hyuk, H., Kim, J. (productores ejecutivos). (2021). El Juego del Calamar [serie de televisión]. Corea del Sur: Netflix.

Foucault , M. (2002). *Vigilar y Castigar: Nacimiento de la prisión.* Siglo XXI.

Foucault, M. (2002). *El orden del discurso.* Tusquests.

Han, B. (2017): *La expulsión de lo distinto*. Herder.

Han, B. (2013). *Topología de la violencia.* Herder.

Han, B. (2014). *Psicopolítica: neoliberalismo y nuevas técnicas de poder.* Herder.

Horkheimer, M., y Adorno, T. (1994). *La industria cultural.* España: Trotta.

Imbert, G. (2003). *El zoo visual: De la televisión espectacular a la televisión especular.* Gedisa.

Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture: La cultura de la convergencia en los medios de comunicación.* Paidós Ibérica.

Lipoversky, G., y Serroy, J. (2010). La cultura-mundo. Respuesta a una sociedad desorientada. Anagrama.

Martel, F. (2010). *Cultura mainstream: Cómo nacen los fenómenos de masas.* Minicaja.

Pimienta, J. y De la Orden, A. (2017). Metodología de la Investigación. Pearson Educación.

Rincón, O. (2006). *Narrativas mediáticas: O cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento* . Gedisa.

Varguillas, C., (2006). *El uso de atlas.ti y la creatividad del investigador en el análisis cualitativo de contenido upel.* Instituto pedagógico rural el mácaro. Laurus, 12(Ext), 73-87.

Vilches, L. (2001). *Televisión y modernidad: Reflexiones sobre la era de la digitalización*. Editorial Gedisa.

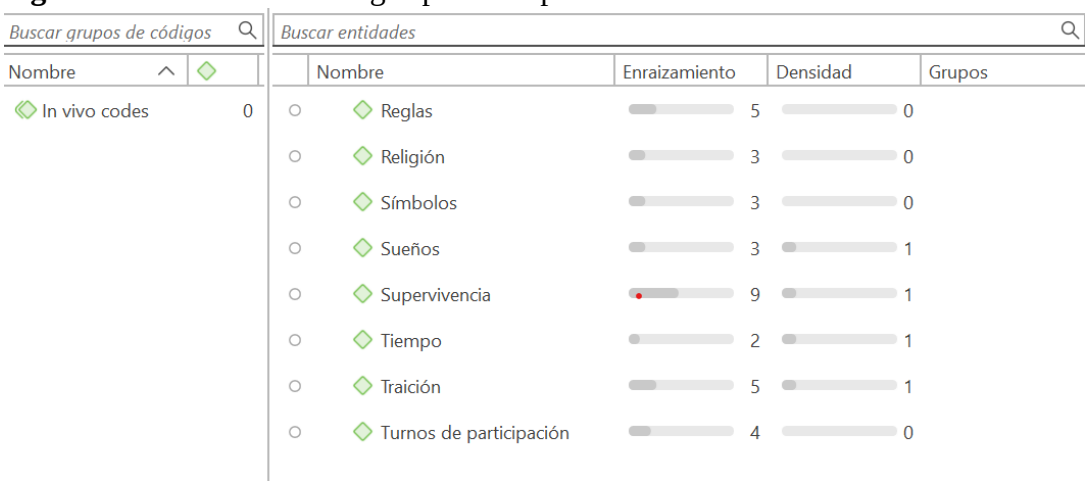
Whitaker, R. (1999). *El fin de la privacidad*. Paidós.

Zuboff, S. (2020). *La era del capitalismo de la vigilancia*. Ediciones Paidós.

ANEXOS

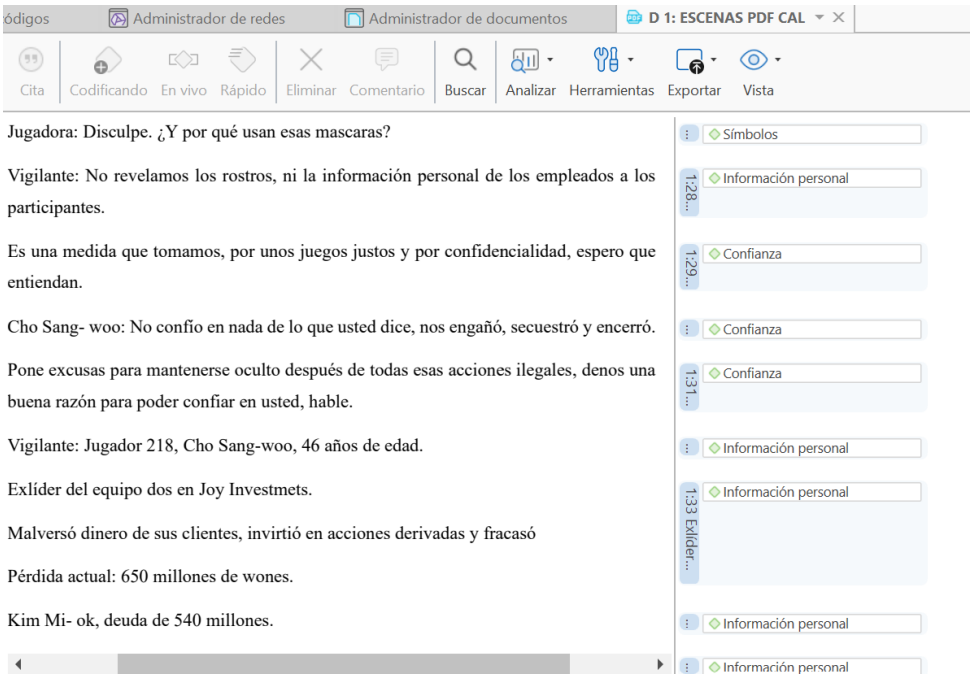
Instrumentos de análisis cualitativo en la herramienta atlas ti aplicada en los discursos de la serie “El Juego del Calamar”

Imagen 22 Utilización de códigos para comprender la narrativa de la serie



Tomada de la herramienta digital ATLAS.ti

Imagen 23 Codificación de los diálogos importantes en la serie



Tomada de la herramienta digital ATLAS.ti