

Videjuegos y subjetividad: una reflexión filosófica sobre la identidad en la cultura
digital

Luis Felipe García Gomez

Trabajo de Grado para Optar por el título de Profesional en Filosofía

Director/a

Jorge Francisco Maldonado Serrano

Doctor en filosofía

Universidad Industrial de Santander

Facultad de Ciencias Humanas

Escuela de Filosofía

Bucaramanga

2026

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mi pareja, Dayanna, por su amor, paciencia y apoyo incondicional durante todo este proceso. Su confianza, sus palabras de aliento y su constante compañía fueron fundamentales para mantener la motivación y la fortaleza necesarias para superar cada desafío y culminar con éxito esta importante etapa de mi vida.

A mi tío, Marco Gómez, por su generosidad, su disposición para brindarme apoyo cuando más lo necesité y por la confianza que siempre depositó en mí. Su respaldo fue de gran importancia para alcanzar esta meta.

A mis padres, Paula Gómez y Javier Castillo, por los valores que me han inculcado, por los sacrificios realizados a lo largo de los años y por brindarme siempre su amor, comprensión y respaldo incondicional. Gracias por creer en mí incluso en los momentos más difíciles y por ser el pilar fundamental sobre el que he construido mis metas y sueños.

A todos ellos les expreso mi más sincero agradecimiento, pues este logro también les pertenece.

Agradecimientos

Expreso mi más sincero agradecimiento a todas las personas que hicieron posible la culminación de este trabajo de grado. En primer lugar, a mi familia y seres queridos, por su constante apoyo, comprensión y motivación a lo largo de este proceso académico. Su confianza y acompañamiento fueron fundamentales para superar los desafíos encontrados durante este camino.

A los profesores que formaron parte de mi proceso de formación profesional, por compartir sus conocimientos, experiencias y enseñanzas, contribuyendo significativamente a mi crecimiento académico y personal. De manera especial, agradezco al profesor Julián Rosas, cuyas enseñanzas, orientación y compromiso con la formación académica dejaron una huella significativa en mi desarrollo intelectual y profesional.

A mis compañeros de carrera, por los espacios de aprendizaje compartido, el intercambio de ideas y el apoyo brindado durante los años de estudio.

De manera especial, agradezco a mi director de trabajo de grado por su orientación, disposición, observaciones y acompañamiento permanente durante el desarrollo de esta investigación, aportando valiosamente a la construcción y fortalecimiento de este proyecto.

Finalmente, agradezco a todas aquellas personas que, de manera directa o indirecta, contribuyeron al logro de este objetivo y a la culminación satisfactoria de esta etapa académica.

Tabla de contenido

Introducción.....	7
1. Subjetividad e Identidad	16
1.1. Diferenciación conceptual entre identidad y subjetividad.....	16
1.2. La construcción de la identidad en contextos culturales y digitales.....	19
1.3. La configuración de la subjetividad en la cultura digital.....	22
2. Videojuegos	24
2.1. Videojuegos como sistemas de interacción	24
2.2. La toma de decisiones como núcleo estructural del videojuego	25
2.3. Videojuegos como sistemas de condicionamiento de la acción	28
3. La afectación de los videojuegos a los sujetos	31
3.1. Premisas sobre la relación entre videojuegos y acción.....	31
3.2. Premisas sobre la construcción de identidad	32
3.3. Premisas sobre la configuración de la subjetividad.....	33
3.4. Premisas sobre los límites de la afectación	34
4. Conclusiones.....	35
Referencias bibliográficas	37

Resumen

Título: Videojuegos y subjetividad: una reflexión filosófica sobre la identidad en la cultura digital*

Autor: Luis Felipe García Gomez**

Palabras clave: Videojuegos; identidad; subjetividad; cultura digital; toma de decisiones; interacción; sistemas; acción.

Descripción:

La presente investigación analiza la relación entre los videojuegos, la construcción de la identidad y la configuración de la subjetividad en el contexto de la cultura digital contemporánea. Para ello, se parte de una distinción conceptual entre identidad, entendida como la forma en que el sujeto se auto percibe y se define, y subjetividad, concebida como el conjunto de condiciones que estructuran su experiencia y que operan, en gran medida, de manera no consciente. Esta distinción permite analizar con mayor precisión cómo los entornos digitales, y en particular los videojuegos, inciden en la forma en que los sujetos se construyen y experimentan a sí mismos.

En este marco, en los videojuegos no sólo se analiza el entretenimiento que producen, sino también cómo organizan la acción del jugador mediante reglas, historias y experiencias. Estos sistemas limitan las acciones, orientan las decisiones y establecen las condiciones para participar, a través de la articulación de dimensiones simbólicas, narrativas y experienciales. En este sentido, el proceso de toma de decisiones se convierte en el eje estructural del videojuego, aunque no en el sentido de tomar decisiones libremente, sino como una práctica condicionada por el diseño de los sistemas.

A través de esta mirada se propone que la identidad en los videojuegos no se proyecta, sino que se construye en la acción, es decir, a partir de las decisiones que el jugador toma dentro del sistema. En este sentido, la construcción de la identidad es contingente y depende de las condiciones específicas de cada videojuego, tales como sus reglas, objetivos y posibilidades de acción. En este sentido, se considera que la subjetividad se configura por medio de la repetición y la habituación a determinadas lógicas de acción, que implican la internalización progresiva de determinados modos de comportamiento regidos por el sistema.

En conclusión, se llega a la afirmación de que los videojuegos no determinan el sujeto, pero sí conforman contextos en donde hay una mayor probabilidad de una actuación en particular. Su incidencia debe entenderse como un proceso mediado donde se articulan estructuras, prácticas y participación, convirtiendo a los videojuegos en dispositivos culturales clave para comprender las transformaciones del sujeto contemporáneo.

* Trabajo de grado

** Facultad de Ciencias Humanas. Escuela de Filosofía

Abstract

Title: Video Games and Subjectivity: A Philosophical Reflection on Identity in Digital Culture*

Author: Luis Felipe García Gomez**

Keywords: Video games; identity; subjectivity; digital culture; decision-making; interaction; systems; action.

Description:

This research analyzes the relationship between video games, identity construction, and the configuration of subjectivity within the context of contemporary digital culture. It begins with a conceptual distinction between identity, understood as the way individuals perceive and define themselves, and subjectivity, conceived as the set of conditions that structure experience, often operating at a non-conscious level. This distinction allows for a more precise understanding of how digital environments influence individuals.

Within this framework, video games are examined not as mere entertainment media, but as structured systems of interaction that organize player action through rules, narratives, and experiential dynamics. By articulating symbolic, narrative, and experiential dimensions, these systems delimit possible actions, guide decision-making processes, and establish specific conditions for participation. In this sense, decision-making emerges as the core structural element of video games, not as an expression of absolute freedom, but as a practice conditioned by system design.

From this perspective, identity in video games is not projected but constructed through action, meaning that it is shaped by the decisions players make within the system. This construction is contingent and context-dependent, varying according to the specific conditions of each game. Meanwhile, subjectivity is configured through repetition and habituation to certain logics of action, implying the progressive internalization of behavior patterns structured by the system.

Finally, the study concludes that video games do not fully determine the subject, but they do create environments in which certain forms of action become more likely. Therefore, their impact should be understood as a mediated process that articulates structures, practices, and participation, positioning video games as key cultural devices for understanding contemporary transformations of the subject.

*Bachelor Thesis

**Facultad de Ciencias Humanas. Escuela de Filosofía

Introducción

En las últimas décadas, los videojuegos se han consolidado como una de las expresiones culturales relevantes de la era digital, donde más allá de su dimensión lúdica, se configuran como espacios de interacción en los que los usuarios participan activamente, toman decisiones y construyen formas de identidad dentro de entornos virtuales estructurados por reglas, narrativas y sistemas simbólicos. En este sentido, el videojuego se entiende más allá del hecho de ser una representación del mundo, comprendiéndose como un sistema que posibilita la generación de mundos posibles en los que la acción del jugador tiene efectos internos y coherentes dentro del propio entorno (Luckinger, 2023).

En este orden de ideas es necesario precisar el enfoque teórico, ya que esta investigación no aborda la condición humana en sentido universal, sino que se sitúa en el campo de la identidad y la subjetividad, entendidas como dimensiones distintas. Por un lado, la identidad refiere a la forma en que el sujeto se percibe y se define a sí mismo, una estructura interna y dinámica que genera la sensación de integridad y pertenencia, que a su vez se basa en metas, valores y creencias (Vynar, 2022); por otro, la subjetividad implica un escenario en el que dichas percepciones están atravesadas por estructuras sociales, económicas y simbólicas que condicionan al individuo, muchas veces de manera no consciente (Ramírez, 2014).

Desde un enfoque analítico sistémico, se pueden analizar los videojuegos como complejos espacios de interacción simbólica, narrativa y experiencial, cada una con funciones distintas, lo simbólico remite a una mirada semiótica, es decir, a los sistemas de signos y a las reglas que estructuran el juego (De Paula, 2021); lo narrativo a la argumentación que orienta la acción (Naul y Liu, 2019); y lo experiencial a la vivencia directa del jugador en su toma de decisiones y en su participación (Wright y Denisova,

2024). Es precisamente en la articulación de estos niveles donde se hace posible la construcción de identidades dentro del juego.

Ahora bien, en relación con el problema de la realidad, es necesario matizar el uso de Jean Baudrillard, ya que su noción de simulacro no apunta a una ampliación positiva de la experiencia, sino a una crítica: en la sociedad contemporánea, las representaciones han dejado de remitir a una realidad estable, produciendo una confusión entre lo real y lo simulado (Baudrillard, 1991).

Por su parte, Sherry Turkle sostiene que los entornos digitales permiten la exploración de múltiples formas del yo, lo que da lugar a procesos de reconstrucción identitaria (Turkle, 1995). Asimismo, Henry Jenkins destaca el papel activo de los usuarios en los sistemas culturales contenidos en las plataformas contemporáneas, donde la participación transforma la relación entre individuo y contenido (Jenkins, 2006). En consecuencia, el problema central de esta investigación consiste en analizar cómo la práctica del videojuego incide en la construcción de identidad y en la configuración de la subjetividad.

Finalmente, en cumplimiento de los lineamientos institucionales para la elaboración de este trabajo de grado, se declara que se emplearon herramientas de inteligencia artificial generativa exclusivamente como soporte técnico y editorial en la fase de estructuración formal de la presente introducción. De manera específica, el uso de la IA se limitó a tareas de revisión gramatical, optimización de la coherencia interna de los párrafos, refinamiento estilístico para el cumplimiento de estándares académicos y la organización lógica de las premisas conceptuales expuestas. Este recurso tecnológico operó bajo estricta supervisión humana en calidad de asistente de escritura y edición de texto, garantizando que el análisis crítico, la articulación de los enfoques teóricos de los autores citados y el desarrollo conceptual original sean de autoría exclusiva de la

investigadora, sin que existiera generación autónoma de contenidos argumentativos o empíricos por parte de la herramienta.

Planteamiento del problema

¿Cómo la participación en videojuegos, a través de la toma de decisiones en entornos simbólicos, narrativos y experienciales, incide en la construcción de la identidad y en la configuración de la subjetividad del sujeto contemporáneo?

Propósito y justificación

El objetivo central de esta investigación es analizar filosóficamente cómo los videojuegos intervienen en la construcción de la subjetividad y la identidad en la cultura digital contemporánea; a partir de ello, el punto de partida es indagar a través de qué mecanismos las experiencias interactivas propias de los entornos virtuales inciden en la autopercepción del sujeto, en la construcción simbólica del yo y en las maneras de relacionarse con el mundo.

Este trabajo es relevante porque los videojuegos constituyen un fenómeno cultural en el siglo XXI y no sólo son una tendencia de ocio, que caracteriza a millones de personas en el mundo, sino un fenómeno que incide a nivel ontológico, epistémico y ético, sobre la manera en que las personas piensan la realidad, se interrelacionan con los otros y se forman. Desde esta perspectiva, se puede pensar en los videojuegos como auténticos laboratorios existenciales, donde los sujetos desarrollan simulaciones en las que ensayan posibilidades de acción, crean identidades diversas y reflexionan de manera implícita sobre los límites de la experiencia humana.

A partir de ello, las reflexiones de Baudrillard (1991) permiten comprender que los espacios virtuales en los que el sujeto se desenvuelve configuran sistemas simbólicos que sustituyen la referencia a lo real. De manera complementaria, Turkle (1995) señala que las tecnologías digitales reorganizan la forma en la que sujetos experimentan su

identidad; en la virtualidad, el sujeto puede proyectar versiones alternativas de sí mismo, explorar distintas posibilidades del yo y experimentar procesos de autoconstrucción que trascienden las limitaciones de la identidad. En ese sentido, Miguel Sicart (2009) introduce la idea de ética del juego; según este autor, los videojuegos son espacios donde las decisiones del jugador implican responsabilidades morales, lo cual pone de manifiesto una dimensión ética de la experiencia lúdica que también ayuda a formar al sujeto.

Como consecuencia, el diálogo entre filosofía y tecnología resulta imprescindible para comprender las transformaciones contemporáneas de la subjetividad; la indagación filosófica en el campo de los videojuegos permite no sólo ampliar el ámbito de la filosofía de la mente y de la cultura digital, sino que también contribuye a repensar la noción de sujeto más allá de los conceptos modernidad. A nivel personal, el trabajo surge también de la inquietud que le genera al investigador una reflexión filosófica sobre su propia experiencia cotidiana con los videojuegos, la que se convierte en un punto de partida para explorar conceptualmente una práctica cultural que comparten miles de millones de personas. En un sentido social, la investigación ofrece mecanismos para un entendimiento crítico sobre cómo las tecnologías de inmersión modifican las formas de existencia, las relaciones interpersonales y la autopercepción en el siglo XXI.

Antecedentes

En primer lugar, diversos estudios han abordado la relación entre videojuegos e identidad a partir de la noción de “yo virtual”, proponiendo tipologías que permiten comprender cómo los sujetos se proyectan en entornos digitales; en este sentido, se identifican formas de articulación entre el yo real, el yo ideal y el avatar, las cuales oscilan entre la proximidad, la exploración y la proyección simbólica dentro de los juegos online (Gabarnet et al., 2024), de modo que no solo se describe una multiplicidad de identidades posibles, sino que, además, se evidencia que dichas configuraciones están mediadas por

dinámicas interactivas propias del entorno digital, y, por consiguiente, se consolida la idea de que la identidad no es fija ni estable, sino que se negocia y reconfigura constantemente en función de las experiencias virtuales.

Este análisis del videojuego como fenómeno cultural y filosófico del videojuego que aborda Baudrillard (1991), al tratar las nociones de simulacro e hiperrealidad, se permite entender como lo virtual sustituye a lo real, llegando a establecer nuevas realidades autónomas de lo real. Por otra parte, para Jenkins (2006), la cultura de la convergencia implica que los usuarios no son receptores pasivos, sino que son productores de manera activa en mundos narrativos comunes. A lo que Turkle (1995), en un estudio complementario, averigua el papel de las tecnologías digitales en la construcción de identidades múltiples, que esto incluye mostrar que los ambientes virtuales dan cabida a nuevos aprendizajes sobre nosotros y sobre el otro. Aun así, Rushkoff (1994) analiza la cibercultura como un nuevo espacio de conciencia expandida, donde el ser humano experimenta una fusión entre mente, máquina y entorno digital, también en el ámbito de la ética del videojuego.

En una dirección complementaria Sicart (2009) considera que los juegos son espacios de toma de decisiones morales, en los que las decisiones del jugador revelan una dimensión ética del ser humano, por último, a nivel hispanoamericano existen autores como Ortiz Devia (2022), Esnaola (2005) y Mera García (2023) que se encargan de ampliar el debate desde contextos culturales propios, analizando los videojuegos como prácticas de aprendizaje, espiritualidad y subjetividad contemporánea.

En este sentido, el consumo puede entenderse como una práctica social que participa en la construcción de la identidad, en tanto involucra la apropiación de significados culturales y simbólicos. En el caso de los entornos digitales, este fenómeno adquiere particular relevancia. Por ejemplo, en la Generación Z en China, el gasto en

videojuegos móviles no responde únicamente a una lógica económica, sino que se vincula con dimensiones emocionales, de pertenencia y de identificación cultural, configurando lo que algunos autores denominan una “patria mimética” (Zhang et al., 2025). De este modo, el consumo en contextos digitales se desplaza hacia un carácter simbólico y afectivo, convirtiéndose en un mecanismo de reafirmación cultural que articula lo individual con lo colectivo en el marco de procesos de digitalización.

Los videojuegos han sido objeto de intensa investigación, como espacios de ocio que lejos de ser neutros, son lugares desde los cuales los jóvenes articulan procesos de autoidentidad y resistencia a las normas adultas. Aun así, esta dimensión coexiste con su inserción en lógicas de mercado, por lo que las prácticas juveniles están a la vez atravesadas por lógicas de consumo (Wearing et al., 2021; Muriel y Crawford, 2018). Es decir, por un lado el videojuego es un espacio de expresión y autonomía, y por el otro, es un espacio estructurado que orienta y limita esas prácticas.

En relación con la dimensión corporal, algunos estudios han explorado cómo la elección de avatares influye en la percepción del cuerpo en adolescentes; en este marco, se ha encontrado una tendencia hacia la selección de avatares con características atléticas, lo cual se vincula con prácticas deportivas y con la construcción de ideales corporales (Ruíz et al., 2024), y, además, se evidencian diferencias significativas según el género y el contexto sociocultural, por lo que los videojuegos no solo reflejan imaginarios preexistentes, sino que también participan activamente en su producción y reproducción, incidiendo en la manera en que los sujetos perciben y valoran sus propios cuerpos.

Por otro lado, la denominada “cultura gamer” ha sido objeto de análisis en términos de fusión identitaria, en la medida en que la identidad del jugador puede integrarse de manera intensa con el yo; en consecuencia, esta alta identificación favorece la consolidación de normas grupales que, en ciertos casos, resultan excluyentes, e incluso

pueden propiciar conductas de odio dentro de las comunidades digitales (Kowert et al., 2023), lo que pone en evidencia que la construcción de identidad en estos espacios no es necesariamente inclusiva ni positiva, sino que también puede derivar en dinámicas conflictivas y problemáticas.

De manera complementaria, los videojuegos han sido conceptualizados como espacios de socialización política; en efecto, a través de narrativas interactivas, los jugadores se enfrentan a dilemas relacionados con el poder, la libertad y la toma de decisiones, lo que contribuye a la construcción de una identidad política y a la comprensión de conflictos sociales (Kilimova y Cherskashin, 2025), de modo que los videojuegos funcionan como laboratorios simbólicos donde se ensayan posiciones ideológicas, y, por ende, se configuran como dispositivos culturales con capacidad formativa en términos políticos.

Con respecto a las identidades de género y la sexualidad, el texto destaca que los videojuegos, por un lado, pueden reproducir discursos tradicionales, pero, por otro lado, también abren posibilidades de resignificación. Igualmente, a través de las mecánicas de juego, el control háptico y las decisiones narrativas, los usuarios interactúan con representaciones de género y sexualidad (Ávila y Francisco, 2015). De igual forma, esto implica que los entornos digitales operan como espacios de reproducción de normas y, simultáneamente, capitalismo pos-digital en constante expansión.

Finalmente, se ha planteado que vivimos en una cultura crecientemente ludificada, en la que los videojuegos ocupan un lugar central en la configuración de identidades; en este contexto, las identidades tienden a ser más flexibles, fragmentadas y dinámicas, respondiendo a la lógica de los entornos digitales y a la interacción constante con sistemas gamificados (Muriel, 2020), de manera que se amplía la comprensión de la subjetividad

contemporánea, la cual ya no puede entenderse desde esquemas rígidos, sino como un proceso abierto, mutable y profundamente mediado por tecnologías digitales.

Enfoque

Para la resolución del problema planteado, esta investigación se dispone desde un enfoque cualitativo de carácter hermenéutico-documental; ello resulta pertinente para el análisis filosófico, pues permite la interpretación de conceptos, discursos, marcos teóricos en relación con la experiencia digital, sin reducir el fenómeno a datos cuantificables. En lugar de abordar la medición empírica de una serie de variables, la metodología se ocupa de los significados que los videojuegos adquieren en la cultura contemporánea así como de su relación con la constitución de la subjetividad.

El proceso metodológico se ejecutará en varias etapas; en primer lugar, se procederá a realizar un acopio y selección sistemática de fuentes bibliográficas sobre los textos de filosofía, psicología y cultura que sobre la tecnología, identidad y subjetividad. En este punto se realiza una lectura comprensiva junto con un análisis interpretativo de las categorías conceptuales centrales ejes de la materia: subjetividad, identidad, simulacro, hiperrealidad, experiencia digital, a partir de los autores elegidos. Se llevará a cabo una síntesis conceptual que busca articular las reflexiones filosóficas con los ejemplos concretos provenientes de la experiencia de los videojuegos; esa articulación intentará proponer una interpretación del papel que cumplen estos entornos interactivos en la constitución del sujeto actual.

Aclaraciones generales

Es importante señalar que esta investigación se desarrolla en el campo de la filosofía de la digitalidad y en el estudio de la identidad y la subjetividad. La relación del sujeto con el videojuego no será analizada en términos técnicos y tampoco será

simplemente sociológica, sino que lo que interesará en este sentido es su relevancia como prácticas culturales en las que el sujeto participa activamente y, a través de la participación, construye formas de identidad.

Desde esta mirada, las tecnologías digitales no son herramientas externas al sujeto, son sistemas de interacción que estructuran las experiencias de los usuarios. Se configuran a través de reglas, narrativas y posibilidades de actuación. En el caso de los videojuegos, ésta se ve traducida en la decisión, el actuar y la interacción en entornos simbólicos y narrativos, lo que incide tanto en la forma en que se percibe el sujeto a sí mismo como en los procesos que dan forma a su subjetividad.

En este sentido, el análisis filosófico de los videojuegos nos permite estudiar la incidencia de estos espacios de interacción en la construcción de la identidad y en la subjetividad en espacios digitales contemporáneos sin trasladar este análisis a una supuesta condición humana.

1. Subjetividad e Identidad

1.1. Diferenciación conceptual entre identidad y subjetividad

En el ámbito de las ciencias sociales y la filosofía, se tiende a usar con frecuencia y, en ocasiones, de manera indistinta, los conceptos de identidad y subjetividad. Sin embargo, esta proximidad terminológica puede generar confusiones analíticas si no se diferencia entre ambos. Para esta investigación es importante marcar la diferencia, ya que se refieren a niveles de comprensión de sujeto diferentes. A grosso modo, se puede decir que la identidad se relaciona con la forma en que las personas se piensan y se reconocen a sí mismas, mientras que la subjetividad más bien se refiere a el modo en que las personas viven y las condiciones que organizan esa vivencia.

En primer lugar, la identidad es un proceso de auto-definición relativamente estable por el cual el sujeto organiza y da sentido a su propia existencia. Este proceso no es homogéneo ni fijo, sino que está compuesto por múltiples dimensiones, como personales, sociales, culturales y de rol; que se activan y adquieren relevancia según los contextos en los que el individuo participa (Walker, 2021). Así, una misma persona puede movilizar distintas identidades dependiendo de la situación, sin que ello implique una contradicción, sino más bien una característica constitutiva de la vida social contemporánea.

Además, la identidad se encuentra estrechamente ligada a la noción de continuidad. Los sujetos tienden a construirse a sí mismos a partir de ciertos elementos relativamente estables, como sus valores, creencias, pertenencias y trayectorias vitales, los cuales se articulan en narraciones que conectan el pasado, el presente y las proyecciones hacia el futuro (Petruk, 2023; Drummond, 2020). En este sentido, la identidad puede comprenderse como una forma narrativa, un “texto” que el sujeto elabora

reflexivamente para dotar de coherencia a su experiencia y mantener una cierta unidad a lo largo del tiempo (Pliushch, 2023). Esta dimensión narrativa no implica que la identidad sea ficticia, sino que su coherencia depende de procesos interpretativos mediante los cuales el individuo organiza su experiencia.

Por otro lado, la subjetividad se sitúa en un plano analítico diferente. Mientras la identidad responde a la pregunta por el “quién”, la subjetividad se orienta hacia el “cómo” de la existencia del sujeto. Se ha definido la subjetividad como la dimensión experiencial y afectiva del yo, es decir, como el hecho de ser un centro de vivencias, de percepción, de agencia y de reflexión (Zahavi, 2022). Desde esta mirada, la subjetividad va más allá de lo que uno dice de uno mismo. Se extiende al modo en que uno siente, cómo percibe e interpreta lo real.

No obstante, sería poco para acotar la subjetividad a la experiencia personal. En procesos críticos, la subjetividad implica la idea de un resultado de procesos históricos y sociales que configuran al sujeto. En este sentido, los sujetos tienen experiencias que están mediadas por estructuras de poder, discursos y dispositivos culturales que condicionan, muchas veces de forma no consciente, sus formas de pensar, sentir y actuar (Soudien, 2025). Categorías como el género, la raza o la clase social no solo describen identidades, sino que participan activamente en la producción de subjetividades, delimitando las posibilidades de acción y de interpretación disponibles para los sujetos.

A partir de lo anterior, la subjetividad puede concebirse como una matriz dinámica en la que se articulan dimensiones experienciales, simbólicas y estructurales, y a partir de la cual se configuran posteriormente formas específicas de identidad (Palahuta, 2023). Esto significa que la subjetividad no le es ofrecida de una manera directa al sujeto, ya que tiene una serie de condicionantes que exceden la propia autoconciencia. Aquí hay una

diferencia esencial: la identidad está en un plano crítico y consciente, mientras que la subjetividad se juega a nivel implícito y a veces no es conocida ni por el mismo sujeto.

Las diferencias pueden resumirse en varios niveles. En relación con la pregunta principal, la identidad se dirige a *¿quién soy?* o *¿quiénes somos?*, mientras que a la subjetividad le interesa el *¿cómo se vive ser sujeto?* (Zahavi and Zelinsky, 2023) En lo que se refiere a los temas de énfasis, la identidad trabaja sobre contenidos relacionados con etiquetas, roles y narrativas. La subjetividad, por su parte, remarca la experiencia, los afectos y la posición del sujeto en las relaciones de poder (Palahuta, 2023). En el plano analítico, prima la identidad. Este término se mueve en un ámbito de carácter descriptivo-reflexivo. En cambio, la subjetividad está en una dimensión más estructural-experiencial (Zahavi, 2022).

Sin embargo, vale la pena decir que la identidad y la subjetividad no son dimensiones disjuntas. Sin embargo, su relación es casi simbiótica en la práctica. Una serie de enfoques sostienen que la subjetividad funciona como el fondo en el que surgen las identidades puesto que proporciona la experiencia que hace posible la auto-descripción. Desde esta óptica, las identidades son configuraciones que se construyen sobre un sustrato subjetivo más amplio.

Por su parte, otras aproximaciones proponen entender la articulación entre identidad y diferencia no como dos acciones separadas, sino como la producción simultánea a partir de un conjunto de prácticas discursivas y sociales (Whyte, 2009). En el ordenamiento de las sociedades, tanto las identidades como las subjetividades son efectos de operaciones culturales e históricas que funcionan juntas y no separadas ni muy lejos una de la otra.

La construcción de la identidad se encuentra atravesada por múltiples factores sociales, entre los cuales el consumo ocupa un lugar relevante. En tanto hecho social, el consumo no solo responde a necesidades individuales, sino que también implica la circulación de significados, valores y mensajes que inciden en la manera en que los sujetos se definen y se reconocen a sí mismos.

La construcción de la identidad se relaciona con diversos factores, entre los cuales el consumo ocupa un papel significativo. En tanto hecho social, el consumo implica la apropiación de mensajes y significados que influyen en la forma en que el sujeto se define y se reconoce; así pues, la identidad refiere principalmente a la manera en que el sujeto se define, se narra y se reconoce a sí mismo y se habla de las formas en que es reconocido por otros, mientras que la subjetividad alude al modo en que ese sujeto vive, experimenta y es configurado dentro de un entramado de relaciones sociales, culturales y de poder. Distinguir entre ambos conceptos no solo permite mayor claridad teórica, sino que resulta indispensable para analizar de manera rigurosa los procesos mediante los cuales los sujetos se constituyen en contextos contemporáneos, particularmente en aquellos mediados por tecnologías digitales.

1.2. La construcción de la identidad en contextos culturales y digitales

La forma en la que el sujeto construye su identidad en la contemporaneidad no puede comprenderse ajena a los cambios culturales que se asociaron a la globalización y al surgimiento de entornos digitales. En este contexto, la identidad no se ancla ya en referentes estabilizadores como el territorio, la tradición o la pertenencia local, sino que se configura entre las dinámicas culturales y en espacios de interacción mediada tecnológicamente. Como consecuencia, las identidades se convierten en algo más laxo y cambiante, pero también más expuestas a procesos de regulación, normalización y conflictos.

La influencia de las relaciones interculturales sobre la identidad. En primer lugar, es importante considerar la influencia de la globalización en el cambio de las identidades culturales, que ha proporcionado el favorecimiento de identidades híbridas. En efecto, esto se debe a que los procesos migratorios, el flujo constante de información y el contacto entre culturas han influido en esto. Sin embargo, tal y como indica la autora, esto no significa tan sólo abrirse o diversificarse: en muchos casos también produce identidades reafirmadoras, como las identidades nacionales, étnicas o religiosas que se impugnan a lo ajeno. (Trufanova y Khan, 2022) En este sentido, la identidad contemporánea se construye en un campo de tensiones entre lo propio y lo ajeno, donde la delimitación de fronteras culturales se vuelve cada vez más compleja (Putri et al., 2024).

En relación con lo anterior, la cultura digital introduce un desplazamiento en el que la identidad ya no se construye únicamente en espacios físicos o territoriales, sino en comunidades y prácticas en línea; implicando que las formas de pertenencia dejan de depender exclusivamente de la proximidad geográfica y pasan a articularse en torno a intereses, lenguajes y dinámicas compartidas en entornos digitales (Putri et al., 2024). Así, la identidad cultural se vuelve más negociada, en tanto el sujeto participa en múltiples espacios que pueden implicar códigos, normas y expectativas distintas.

Dentro de estos entornos digitales, es posible identificar distintos ámbitos en los que se desarrollan procesos de construcción identitaria. En las redes sociales, por ejemplo, la identidad se configura a través de prácticas de autocuración, en las que los individuos seleccionan, organizan y presentan ciertos aspectos de sí mismos, frecuentemente orientados por expectativas sociales y modelos normativos (Li, 2023; Rosana y Fauzi, 2024). Este proceso puede resultar en representaciones idealizadas que no corresponden con la experiencia cotidiana del sujeto, sino que se estructuran a partir de lógicas de visibilidad, reconocimiento y validación social.

En comunidades digitales y foros, se observa una tendencia hacia una identidad colectiva y menos individual. En estos espacios, se tejen sentires compartidos, se participa en actividades de activismo o debate, y se negocian significados en torno a valores culturales, políticos o sociales (Nuur y Putra, 2024). Si bien puede robustecer procesos de identificación colectiva, también puede generar numerosos conflictos, en especial ante cruzamientos de miradas culturales.

Cuando se habla de videojuegos y entornos interactivos, la construcción de las identidades adquiere particularidades. Estos espacios permiten explorar otros roles, experimentar con diferentes representaciones y articular identidades que no necesariamente se corresponden con las del entorno inmediato (Sui, 2025). Sin embargo, es importante señalar que estas construcciones no implican una “proyección” de identidad hacia otros, sino procesos de configuración vinculados a la participación del sujeto dentro de sistemas de reglas, narrativas y posibilidades de acción.

En cuanto a los mecanismos que intervienen en la construcción de la identidad en entornos digitales, diversos estudios destacan el papel de las características propias de las plataformas así como de los recursos simbólicos disponibles, como imágenes, lenguaje y signos (Yao, 2025). A esto se suma la interacción con otros usuarios, que influye en la manera en que el sujeto ajusta y redefine su identidad en función de las respuestas que recibe. Algunos modelos proponen que este proceso implica, entre otros aspectos, la selección de entornos digitales, la interacción activa dentro de ellos y la incorporación de dichas experiencias en la vida cotidiana (Soh et al., 2024).

No obstante, la ampliación de posibilidades que ofrecen los entornos digitales no está exenta de tensiones. Si bien estos espacios favorecen la expresión, la experimentación y la conformación de identidades diversas, igualmente introducen formas de control y regulación. Las plataformas digitales gestionan algoritmos, normas

de uso y estructuras de visibilidad que modelan los modos de representación que los sujetos practican, promocionando ciertos comportamientos y dificultando otros (Putikadyanto et al., 2021). La identidad digital no es plenamente libre sino que se configura en marcos que guían y condicionan la acción.

A su vez, las pantallas también producen formas de identificaciones que, en algunos casos y en contextos juveniles, permiten la constitución de comunidades e instrumentos de autoexpresión, y en otros la producción de estereotipos o formas distorsionadas de identificación (VARGHESE, 2025). Las tecnologías digitales pueden servir, al mismo tiempo, como un instrumento de resistencia cultural frente a la violencia simbólica ejercida por grupos mayoritarios y como una exhibición de estas dinámicas por parte de las comunidades indígenas o minoritarias.

1.3. La configuración de la subjetividad en la cultura digital

A diferencia de la identidad, las cuales son formas de autodefinirse, la subjetividad alude a las condiciones que estructuran la experiencia del sujeto en otro nivel. Dada la cultura digital, esta configuración no se concibe como un proceso de libre albedrío o de un sujeto en la ficción, sino como el resultado de un diálogo entre un sujeto y una serie de artefactos tecnológicos, simbólicos y sociales... que le va dando forma a su percepción, interpretación y acción en el mundo.

En este sentido, los entornos digitales no solo abren nuevas posibilidades de acción y representación, sino que también introducen marcos específicos que condicionan la experiencia. Las plataformas digitales crean modalidades de atención, reconocimiento y validación. Por eso, inciden en la forma en que los sujetos se vinculan consigo mismos y con otros (Putikadyanto et al., 2021). De acuerdo a este autor, en la identidad de la

persona hay rasgos que son subjetivos, es decir, que pertenecen a esa persona y hay otros que son seudorobjetivos.

De igual manera, la relación que el sujeto tiene constantemente con entornos digitales implica que la experiencia se forma también en relación con otros y la retroalimentación se vuelve continua. La investigación sobre la sed de reconocimiento, la exposición permanente y la circulación de contenidos establece condiciones en las que las configuraciones de la experiencia están mediadas por expectativas sociales y patrones culturales (Li, 2023; Rosana y Fauzi, 2024). Esto no solo afecta cómo se representan las personas, ni con qué se identifican, ni cómo se experimentan.

En consecuencia, la subjetividad en la cultura digital puede entenderse como una configuración dinámica en la que convergen dimensiones experienciales, sociales y tecnológicas. No se trata simplemente de una ampliación de la experiencia, sino de una reconfiguración de las condiciones bajo las cuales el sujeto vive y comprende dicha experiencia, en un entorno caracterizado por la mediación constante de sistemas digitales.

2. Videojuegos

En la cultura digital contemporánea, los videojuegos se han consolidado como uno de los dispositivos culturales más influyentes debido a su carácter interactivo, sistémico y participativo. A diferencia de otros medios, el videojuego no se limita a representar contenidos, sino que organiza acciones posibles, establece condiciones para la toma de decisiones y define marcos dentro de los cuales el jugador debe actuar.

Por esta razón, su análisis no puede reducirse a su dimensión narrativa o estética, sino que debe centrarse en su estructura como sistema: reglas, objetivos, recompensas, restricciones y posibilidades de acción. Es precisamente en esta estructura donde se ubica su relevancia, ya que el jugador no es un receptor pasivo, sino un agente que interviene constantemente en el desarrollo del juego.

En este sentido, la pregunta por la identidad y la subjetividad solo puede abordarse si primero se comprende cómo funcionan los videojuegos como sistemas de interacción. Es decir, antes de afirmar que “influyen” en el sujeto, es necesario explicar qué tipo de acciones permiten, cómo las organizan y qué tipo de decisiones exigen.

2.1. Videojuegos como sistemas de interacción

De acuerdo a Obando (2022), los videojuegos pueden ser analizados como sistemas estructurados que articulan tres dimensiones concretas: la simbólica, la narrativa y la experiencial. No son intercambiables. Su diferencia se debe a evitar ambigüedades.

La dimensión simbólica se refiere a los elementos formales que configuran el sistema del juego: normas, interfaces, indicios, sistemas de puntaje, niveles, recompensas y penalizaciones. Estos elementos no son neutros; organizan a la acción del jugador y establecen lo que es posible y lo que no lo es. Por ejemplo, un sistema de puntos mide el rendimiento del jugador y, además, orienta su comportamiento hacia ciertos objetivos.

Por lo tanto, el videojuego actúa como un agente normativo que valora determinadas acciones (Martínez, 2024).

La dimensión narrativa es la estructuración de sucesos en la que se inscribe la acción del jugador. A diferencia de los otros medios, sin embargo, la narrativa más allá de la negación en los videojuegos no es completamente cerrada (Obando, 2022). El jugador participa en el desarrollo de estas situaciones mediante decisiones que pueden cambiar el sentido de los acontecimientos, aunque siempre lo hagan dentro de márgenes definidos por el mecanismo de juego. Esto significa que la narrativa no es completamente libre; es una narrativa condicionada en la que está estructurada la agencia.

El elemento vivencial se refiere a la experiencia directa que obtiene el jugador en el sistema (Villagrán, 2025). Por su parte, el videojuego se diferencia más claramente de otros medios: el jugador no se limita a ver o interpretar, sino que actúa y vive las consecuencias. Se destacan elementos como la repetición, el ensayo-error, la retroalimentación inmediata y una progresión.

La importancia de estas tres dimensiones es que juntas crean un tipo de interacción: el jugador debe interpretar símbolos, decidir dentro de un relato y experimentar las consecuencias de sus decisiones. Por tanto, el videojuego sería un sistema que estructura la acción no solo en términos técnicos, sino también en términos de sentido.

2.2. La toma de decisiones como núcleo estructural del videojuego

Uno de los rasgos más relevantes de los videojuegos, y quizás el menos problematizado desde su análisis, es la centralidad de la toma de decisión como mecanismo estructurador de la experiencia de juego. A diferencia de otros medios culturales, donde el sujeto se limita a interpretar o a recibir un contenido, en el videojuego

la progresión es determinada directamente por la acción del jugador. Sin embargo, suponer que esa acción es equivalente a una libertad total, es una simplificación teórica. En realidad, en cada videojuego se restringe un conjunto de opciones posibles, y se requiere que se efectúe en unas condiciones a las que se unen unas consecuencias preprogramadas. Esto quiere decir que la decisión no se toma en el vacío, es decir, fuera de un sistema de posibilidades, sino que se lleva a cabo en un espacio ya determinado.

Desde este punto de vista no sólo se puede decidir, sino que además se aprenden decisiones dentro de estructuras formas, reglas, objetivos y sistemas de retroalimentación. Esta característica ha sido reconocida en estudios sobre culturas digitales, donde se sostiene que en estos entornos digitales no solo se media la acción; sino que también se configura a través de la interacción y el aprendizaje (Pérez, 2024). En la esfera de los videojuegos en concreto, se refleja de manera diáfana cómo la estructura de toma de decisiones en las diferentes tipologías está referida a la forma de jugar. Así, en los juegos de estrategia el jugador tiene que gestionar un recurso escaso, predecir escenarios y optimizar resultados en condiciones de incertidumbre. En los juegos narrativos, el jugador tiene que elegir entre alternativas que afectan el desarrollo de los acontecimientos, aunque tales elecciones están pre-concebidas. Finalmente, en los juegos de acción, el jugador tiene que reaccionar ante estímulos cambiantes de inmediato, lo que añade una dimensión temporal que condiciona la decisión.

En gran parte de los casos la adecuación de la reacción de una empresa ante el ataque competidor puede limitarse a estructuras de respuesta estandarizadas. El sistema del juego está determinado, en primer lugar, por las reglas que indican qué acciones son posibles y cuáles no; en segundo lugar, por la información que el jugador tiene sobre el sistema que condiciona su valoración de las opciones; en tercer lugar, por las consecuencias que puede prever que tendrían sus acciones dentro del juego; y, por último,

por los sistemas de recompensa y penalización que dirigen el comportamiento hacia determinados objetivos (Czuaderna y Buske, 2020). Este paquete de elementos confirma que la decisión en el videojuego no es una manifestación espontánea de la voluntad, sino una práctica situada que exige acomodación a una estructura preestablecidas.

Desde el punto de vista no parece que la libertad o agencia sea lo que explica la experiencia del videojuego. En lugar de ser simplemente comunicación, como sugieren análisis sobre entornos digitales contemporáneos, la relación se encuentra atravesada por lógicas de diseño que organizan la conducta y establecen patrones de acción recurrentes (Mitchell y McCoy, 2023). En el caso de los videojuegos, estas razones se materializan en mecánicas muy concretas que hacen que el jugador optimice, acumule o compita; es decir, se va enseñando al jugador a actuar poco a poco en línea con las exigencias del sistema.

Dentro de este marco, la construcción de identidad no puede entenderse como una mera proyección del sujeto hacia el videojuego, que consistiría en transferir al videojuego características que en el mundo preexisten (Zingales, 2025; López, 2025). Por el contrario, no es un proceso de construcción que esté situado, sino que la identidad se construye a partir de las decisiones que va tomando el jugador dentro del sistema. Esto implica que el individuo no expresa una identidad preexistente, sino que la va configurando a medida que actúa. Elegir un rumbo, adoptar una estrategia, asumir una rol o responder de cierta manera frente a un reto, son acciones que en conjunto constituyen formas de definición de sí mismo en el juego.

Este planteamiento se articula con investigaciones que destacan el papel de los entornos interactivos en la conformación de prácticas y comportamientos, que sostiene que al introducirse en un sistema digital no solo se es consumidor, sino que se produce sentido y se auto define. No obstante, es necesario precisar que esta construcción de la

identidad es contingente y contextual; depende de las condiciones de juego, como pone la regla, o el objetivo y la opción. Como resultado, en el videojuego no hay nadie con una identidad fija o estable, sino que se tiene una finita configuración que sale a partir de lo que se decide en cada situación (Gabarnet et al., 2022).

Similarmente, esto puede estar relacionado con transformaciones más amplias de la cultura digital, donde la identidad se fragmentariza y se adapta a diferentes contextos de interacción (Parente, 2024). En los videojuegos empero, a diferencia del resto de medios digitales, esta segmentación no responde únicamente a dinámicas sociales. En efecto, también a la propia estructura del sistema, que exige al jugador actividades, estrategias y formas de acción diferentes según las condiciones del entorno.

2.3. Videojuegos como sistemas de condicionamiento de la acción

Si bien los videojuegos se caracterizan por permitir una participación activa del jugador, esta participación no puede entenderse como una expresión de libertad absoluta, sino como una acción situada dentro de un sistema previamente diseñado. En efecto, cada videojuego establece de manera explícita e implícita un conjunto de condiciones que estructuran la experiencia de juego: define qué acciones son posibles y cuáles no, determina qué comportamientos son recompensados y cuáles son penalizados, y organiza las dinámicas mediante las cuales el jugador puede avanzar o fracasar dentro del sistema (Mitchell & McCoy, 2023).

Esta estructuración implica que la acción del jugador no es espontánea, sino que se encuentra orientada por las lógicas internas del juego. En otras palabras, el videojuego no solo ofrece un espacio de interacción, sino que configura un marco normativo de acción, en el que cada decisión se encuentra condicionada por reglas, objetivos y sistemas de retroalimentación. Así, por ejemplo, en aquellos videojuegos donde se privilegia la

eficiencia, la acumulación de recursos o la eliminación de adversarios, el jugador tenderá progresivamente a adoptar estrategias alineadas con dichos valores, no necesariamente porque correspondan a sus preferencias previas, sino porque son las más efectivas dentro del sistema (Martínez Ramírez, 2024).

Este fenómeno permite comprender a los videojuegos como sistemas de modelamiento de la acción, en los cuales el aprendizaje no se produce únicamente a nivel cognitivo, sino a través de la práctica reiterada. A medida que el jugador interactúa con el juego, identifica patrones, reconoce qué decisiones generan resultados positivos y ajusta su comportamiento en función de estos aprendizajes. De esta manera, el videojuego no solo organiza la acción en el corto plazo, sino que también configura hábitos de respuesta frente a determinados tipos de problemas, promoviendo formas específicas de resolución, evaluación y toma de decisiones (Czuderna & Budke, 2020).

En el caso de los videojuegos, esta lógica se intensifica debido a la retroalimentación inmediata que ofrecen: cada acción genera una consecuencia visible en el sistema, lo que refuerza ciertos comportamientos y desincentiva otros. Este proceso de ajuste continuo entre acción y resultado convierte al videojuego en un espacio privilegiado para el aprendizaje práctico de reglas y estrategias, así como para el desarrollo de formas de involucramiento que median la relación entre el jugador y sus prácticas dentro del sistema (Villagrán Hoyos, 2025).

En este punto, resulta pertinente introducir la noción de subjetividad, no en un sentido abstracto o meramente teórico, sino como el resultado de la interacción constante con este tipo de sistemas. Es decir, el jugador no solo toma decisiones de manera aislada, sino que, a través de la repetición, se habitúa a determinadas lógicas de acción: aprende a optimizar recursos, a priorizar objetivos, a responder bajo presión o a evaluar escenarios en función de recompensas. Estas formas de actuar no son neutrales, sino que responden

a las condiciones específicas del sistema en el que se desarrollan, configurando progresivamente formas de relación con la acción y la toma de decisiones (Parente, 2024).

En este sentido la subjetividad puede pensarse como un proceso en que el sujeto va interiorizando -no siempre del todo consciente- las lógicas que organizan su ámbito de acción. De acuerdo a lo que se ha estudiado en torno a la cultura digital, los entornos tecnológicos crean no sólo nuevas posibilidades de interacción sino que también instalan nuevas regulaciones y controles mediadas por sistemas que organizan la experiencia (Pérez Montalvo, 2024). Sólo en el caso de los videojuegos esta mediación se efectúa en el interior de unas mecánicas concretas que dirigen y orientan la conducta del jugador, así como en dispositivos como los avatares, que actúan como interfaces a partir de los que tomamos decisiones y se constituyen formas de identificación (Zingales, 2025).

A pesar de lo anterior, es necesario evitar una interpretación determinista. El hecho que los videojuegos puedan configurar marcos de acción no implica que determinen el sujeto de forma determinante. Lo que ocurre es que se establecen unas condiciones en virtud de las cuales ciertas formas de actuar tienen más probabilidades que otras. El jugador tiene un margen de decisión, pero este margen está limitado por el sistema. Como resultado, el vínculo jugador-videojuego se entiende como un acto dinámico, en el que se suceden la acción del sujeto y los dispositivos que la encauzan, a través del cual se producen diversas configuraciones identitarias y experienciales en entornos virtuales complejos (López Rodríguez, 2025; Gabarnet et al., 2022).

3. La afectación de los videojuegos a los sujetos

El análisis de los videojuegos como sistemas de interacción permite avanzar hacia una pregunta más compleja: ¿de qué manera estos sistemas inciden en los sujetos que participan en ellos? Para abordar esta cuestión, es necesario evitar posturas simplistas que atribuyan a los videojuegos efectos directos, positivos o negativos, y, en su lugar, comprender su impacto como un proceso mediado por estructuras, prácticas y formas de interacción.

En ese sentido, la afectación que producen los videojuegos no resulta un fenómeno instantáneo o evidente, sino que se refiere a un proceso de transformación gradual que va desde la repetición, la habituación y la internalización de ciertas lógicas de acción. La referencia que en el socialismo se hace a los valores no quiere significar que sea una ideología reaccionaria y tradiciones que son consideradas como tachadas de arcadas. Es más bien al revés.

En atención a lo desarrollado en los capítulos anteriores, se puede organizar este análisis a partir de una serie de premisas que expliquen, de forma sistemática, la relación entre videojuegos y afectación del sujeto.

3.1. Premisas sobre la relación entre videojuegos y acción

Premisa 1. Los videojuegos son sistemas estructurados que organizan la acción del jugador mediante reglas, objetivos, restricciones y mecanismos de retroalimentación.

Como se ha señalado previamente, el videojuego no es un espacio abierto de interacción, sino un entorno diseñado que delimita qué acciones son posibles, cuáles son efectivas y cuáles conducen al fracaso. Esta estructura no solo condiciona la acción inmediata del jugador, sino que establece patrones de comportamiento que se refuerzan a

través de la repetición. En este sentido, el videojuego actúa como un sistema que no solo permite actuar, sino que enseña a actuar dentro de sus propias lógicas.

Premisa 2. La participación en videojuegos implica la toma constante de decisiones bajo condiciones definidas por el sistema.

A diferencia de otros medios, el videojuego exige una implicación activa del sujeto, quien debe evaluar opciones, anticipar consecuencias y actuar en función de objetivos específicos (Aziz et al., 2025). Sin embargo, estas decisiones no son completamente libres, ya que están mediadas por las reglas del juego, la información disponible y los sistemas de recompensa. Esto implica que el jugador aprende a decidir dentro de un marco estructurado, lo que tiene implicaciones en la forma en que se relaciona con sistemas complejos.

3.2. Premisas sobre la construcción de identidad

Premisa 3. La identidad en los videojuegos se construye a través de la acción, no como una proyección previa del sujeto.

En el entorno del videojuego, el jugador no simplemente “expresa” lo que es, sino que se define a través de las decisiones que toma: elige estrategias, asume roles, responde a situaciones específicas. Esta construcción de identidad es situacional y depende de las condiciones del juego, lo que implica que no existe una identidad fija, sino configuraciones variables que emergen en función de la interacción.

Este planteamiento se relaciona con análisis sobre entornos digitales que señalan cómo la participación en estos espacios implica procesos de auto-definición mediados por sistemas tecnológicos (Ardila, 2025). En el caso de los videojuegos, esta mediación es especialmente evidente, ya que la identidad se construye dentro de límites claramente definidos por el diseño del sistema.

Premisa 4. La identidad construida en el videojuego es contingente y depende del contexto del sistema.

Cada videojuego establece condiciones particulares que afectan la forma en que el jugador actúa y, por tanto, la manera en que se configura su identidad dentro del juego. Un mismo sujeto puede adoptar comportamientos completamente distintos según el tipo de juego, sus objetivos o sus mecánicas. Esto evidencia que la identidad no es una esencia estable, sino una construcción contextual que se ajusta a las condiciones del entorno.

3.3. Premisas sobre la configuración de la subjetividad

Premisa 5. La interacción repetida con videojuegos configura hábitos de acción y formas de resolución de problemas.

A través de la práctica constante, el jugador no solo aprende a jugar, sino que se habitúa a ciertas lógicas: optimización de recursos, toma de decisiones bajo presión, evaluación de riesgos, entre otras. Estas formas de acción no son neutras, sino que responden a las estructuras del sistema. En este sentido, la subjetividad puede entenderse como el resultado de la internalización progresiva de estas lógicas.

Este proceso ha sido señalado en estudios sobre cultura digital, donde se reconoce que los entornos tecnológicos no solo median la acción, sino que también configuran modos de comportamiento y percepción (Bras, 2024).

Premisa 6. Los videojuegos funcionan como sistemas que orientan la acción mediante recompensas y penalizaciones.

La lógica de recompensa es central en los videojuegos: cada acción genera una respuesta del sistema que refuerza o desincentiva determinados comportamientos. Esto produce un proceso de ajuste continuo en el que el jugador modifica su conducta para

adaptarse a las condiciones del juego. De esta manera, el videojuego no solo permite actuar, sino que orienta la acción hacia ciertos patrones.

3.4. Premisas sobre los límites de la afectación

Premisa 7. Los videojuegos no determinan completamente al sujeto, pero sí configuran condiciones que hacen más probables ciertas formas de actuar.

Es importante evitar una interpretación determinista que atribuya a los videojuegos un control total sobre el comportamiento del sujeto. Sin embargo, tampoco es adecuado asumir que su impacto es irrelevante. Más bien, los videojuegos deben entenderse como entornos que estructuran la acción y que, a través de la repetición, favorecen la consolidación de ciertos hábitos.

En este sentido, su incidencia puede compararse con otros sistemas estructurados de la vida social, donde las condiciones del entorno influyen en la conducta sin determinarla completamente.

4. Conclusiones

En el plano de la auto-definición consciente de la identidad, la subjetividad opera en un nivel más profundo, vinculado con las condiciones que estructuran la experiencia y que en muchos casos, no son conscientes. Esta diferenciación permitió evitar contradicciones teóricas y establecer con mayor precisión el nivel en el que inciden los videojuegos, no tanto en lo que el sujeto dice ser (identidad), sino en cómo actúa, percibe y se habitúa a determinados sistemas (subjetividad).

Puede verse que no es únicamente entretenimiento, sino sistemas de interacción. Esto segundo es un complejo y sofisticado encadenamiento que organiza la acción del jugador. Su importancia se encuentra en que articula tres dimensiones diferenciadas: simbólica, narrativa y experiencial que, en conjunto, componen un tipo particular de participación. A través de estas dimensiones, el jugador no sólo interpreta los contenidos, sino que actúa en un sistema que delimita posibilidades, condiciones y consecuencias. Esto implica que no es un videojuego que represente el mundo, sino que contribuye a construir un espacio de acción posible donde puede actuar un sujeto.

La toma de decisiones se entiende como el detonador estructural del videojuego; no obstante, no se debe confundir con una libertad absoluta. Al contrario, las decisiones del jugador están condicionadas por reglas, información a disposición, sistema de recompensa y penalización. En este sentido, el videojuego no solo permite decidir sino que enseña a decidir dentro de sistemas, por lo que se aprende a adaptarse a estructuras. La verdad es que se vuelve clave para entender su incidencia en los sujetos porque desplaza el debate de la libertad a la relación entre acción y sistema.

Definimos que en los videojuegos no se proyecta la identidad, sino que se construye en la acción. Es decir, el sujeto no transporta una identidad previa al ámbito del

juego, sino que se conforma a partir de las decisiones que toma en este: elegir estrategias, asumir roles o reproducir determinadas respuestas. La construcción en cuestión dependerá de lo que cada cada videojuego contenga. Por lo tanto, no hay una identidad fija dentro del juego, sino configuraciones variables que emergen de la interacción.

La subjetividad se forma a través de la repetición y de la habituación a las lógicas del sistema. La interacción frecuente con los videojuegos lleva, cada vez más, a la interiorización de reglas de acción, tal como optimizar recursos, decidir bajo presión o valorar el riesgo. Las prácticas no las dejen en el juego pero pueden servir para que el sujeto se aplique frente a otros sistemas estructurales. Los videojuegos no solo se juegan en un sentido práctico sino que también intervienen a la hora de formar hábitos de acción y esquemas de pensamiento.

Los videojuegos funcionan como sistemas de modelamiento de la conducta, ya que guiamos un comportamiento con premios y castigos. Este mecanismo provoca un proceso de ajuste continuo, mediante el cual el jugador aprende qué acciones son efectivas en el sistema. De esta forma, al no imponer comportamientos, favorecen la probabilidad de ciertos tipos de actuar, con lo cual pueden servir para entender su incidencia sin caer en determinismo.

Referencias bibliográficas

- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). *Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature*. *Psychological Science*, 12(5), 353–359.
- Ardila, C. A. (2025). Construcción de la Identidad digital en la adolescencia: una comprensión fenomenológica desde la tecnopersona en un entorno de aprendizaje B-Learning. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11349/98858>
- Ávila, B., & Francisco, J. (2015). Corporeidad, identidad y cultura digital : género y sexualidad en videojuegos= Corporeality, identity and digital culture: gender and sexuality in video games. .
- Aziz, N., Safdar, G., & Salis, S. (2025). Impact of Video Games on Players' Decision-Making Power: A Study of Rawalpindi, Pakistan. *Journal of Social Sciences Review*. <https://doi.org/10.62843/jssr.v5i1.451>.
- Baudrillard, J. (1991). *Simulacro y simulación* (P. Rovira, Trad.). Editorial Kairós. (Obra original publicada en 1978).
- Bras Ruiz, I. I. (2024). Sociedad, cultura digital y affordance. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 15, e1915. https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v15i0.1915
- Czauderna, A., & Budke, A. (2020). How Digital Strategy and Management Games Can Facilitate the Practice of Dynamic Decision-Making. *Education Sciences*. <https://doi.org/10.3390/educsci10040099>.
- De Paula, B. (2021). Exploring game grammars: a sociosemiotic account of young people's game-making practices. *Visual Communication*, 22, 693 - 712. <https://doi.org/10.1177/14703572211027214>.
- Esnaola Horacek, G. A. (2005). *La construcción de la identidad a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela* (Tesis doctoral). Universidad de Málaga.

- Gabarnet, A., Feixas, G., & Montesano, A. (2024). Who Am I Inside the Screen? Construction of Virtual Identity in Multiplayer Online Videogames and Its Psychological Functions. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 28, 52 - 59. <https://doi.org/10.1089/cyber.2024.0231>.
- Gabarnet, A., Montesano, A., & Feixas, G. (2022). Virtual-self Identity Construal in Online Video Games: A Repertory Grid Study Protocol. *Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*. <https://doi.org/10.51698/aloma.2022.40.1.9-21>.
- Galouye, D. F. (1964). *Simulacron-3*. Ace Books.
- Gee, J. P. (2003). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre aprendizaje y alfabetización*. Palgrave Macmillan.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Editorial Paidós.
- Kilimova, L., & Cherkashin, M. (2025). Video game as a form of modeling social reality.. *Proceedings of the Southwest State University. Series: Economics. Sociology. Management*. <https://doi.org/10.21869/2223-1552-2025-15-2-188-198>.
- Kowert, R., Martel, A., & Swann, W. (2023). You are What you Play: The Risks of Identity Fusion in Toxic Gamer Cultures. *ACM Games: Research and Practice*, 1, 1 - 3. <https://doi.org/10.1145/3604402>.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). *Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research*. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296.
- Li, J. (2023). The Practice of Social Media in Relation to Identity and Online Self-Curation. *Journal of Linguistics and Communication Studies*. <https://doi.org/10.56397/jlcs.2023.12.03>.
- López Rodríguez, A. M. (2025). *El diseño de espacios liminales en entornos de videojuegos: Hacia la construcción de nuevas realidades* [Tesis de licenciatura, Universidad de Chile]. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/204351>
- Luckinger, Y. (2023). The development of possible worlds in an online video game. *Semiotica*, 2023, 119 - 131. <https://doi.org/10.1515/sem-2019-0037>.

- Martínez Ramírez, C. A. (2024). Videojuegos y militamiento: Imagen, texto, representación y disciplinamiento a través del juego [Tesis de licenciatura/maestría, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa]. <http://ilitia.cua.uam.mx:8080/jspui/handle/123456789/1202>
- Mera García, J. C. (2023). *Juego espiritual: una mirada a la filosofía de los videojuego (Tesis de maestría)*. Universidad de los Andes. <https://repositorio.uniandes.edu.co/entities/publication/be993962-4174-4c06-b081-5822a05191aa>
- Mitchell, K., & McCoy, J. (2023). Towards an Agency-centered Ontology of Game Mechanics. Proceedings of the 18th International Conference on the Foundations of Digital Games. <https://doi.org/10.1145/3582437.3587201>.
- Muriel, D. (2020). Video Games and Identity Formation in Contemporary Society. The Oxford Handbook of Sociology and Digital Media. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780197510636.013.27>.
- Muriel, D., & Crawford, G. (2018). Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society. . <https://doi.org/10.4324/9781315622743>.
- Naul, E., & Liu, M. (2019). Why Story Matters: A Review of Narrative in Serious Games. *Journal of Educational Computing Research*, 58, 687 - 707. <https://doi.org/10.1177/0735633119859904>.
- Nuur, M., & Putra, T. (2024). Constructing Digital Selves: A Narrative Review on Identity in Online Communities. *Communica : Journal of Communication*. <https://doi.org/10.61978/communica.v2i3.651>.
- Obando Londoño, N. (2022). La creación de videojuegos y su incidencia en la escritura narrativa en la educación superior. Universidad de Antioquia. Disponible en: <https://hdl.handle.net/10495/34312>
- Palahuta, V. (2023). The Identity of the Modern Human as a Problem Of Social and Humanitarian Knowledge. Newsletter on the results of scholarly work in sociology, criminology, philosophy and political science. <https://doi.org/10.61439/shnd1344>.

- Parente, G. (2024). Modernity and Identity processes on the light of the diffusion of new digital technologies. *Community Notebook. People, Education and Welfare in the Society 5.0*. <https://doi.org/10.61007/qdc.2023.3.161>.
- Pérez Montalvo, J. (2024). *Cultura digital en educación: Impacto en competencias y prácticas educativas* [Tesis de maestría, Universidad Siglo 21]. <https://repositorio.21.edu.ar/handle/ues21/29763>
- Petruk, N. (2023). INTERPRETATION OF THE CONCEPT OF "IDENTITY" IN MODERN SOCIO-PSYCHOLOGICAL PROJECTIONS. *Psychology and Social Work*. <https://doi.org/10.18524/2707-0409.2022.1-2.286677>.
- Pliushch, A. (2023). Understanding Identity in the Context of Cultural-Historical Psychology. *Психология. Журнал Высшей школы экономики*. <https://doi.org/10.17323/1813-8918-2023-2-338-353>.
- Putikadyanto, A., Adriana, I., & Efendi, A. (2021). Presentation Culture in the Digital Age: Online Identity Representation on Social Media. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211226.011>.
- Putri, R., Purwanto, E., Keyla, N., Kharismatika, R., & Muthmainah, K. (2024). Identitas Budaya dalam Era Digital. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i4.3380>.
- Ramírez, R. (2014). Transformaciones sociales y subjetividad: Del malestar de la restricción hacia el mall-estar del exceso Social change and subjectivity: From the discomfort of the restriction to the mall-being of excess. *Journal of Social Science*. <https://doi.org/10.18774/448x.2014.11.159>.
- Rodríguez Herrejón, G. F. (2025). Historia e identidad nacional contenida en videojuegos: ejemplos contemporáneos de Serious Games en América Latina. *Cuadernos del CIESAL*, 2(1).
- Rosana, A., & Fauzi, I. (2024). The Role of Digital Identity in the Age of Social Media: Literature Analysis on Self-Identity Construction and Online Social Interaction. *Join: Journal of Social Science*. <https://doi.org/10.59613/a8yyff42>.

- Ruiz, B., De La Varga, S., & Manzano, J. (2024). La construcción de la imagen corporal y los videojuegos en red (Body image development and online videogames). *Retos*. <https://doi.org/10.47197/retos.v56.98014>.
- Rushkoff, D. (1994). *Cyberia: Life in the trenches of hyperspace*. HarperOne.
- San Juan Vega, D. (2019). Identidad de género en los videojuegos (Trabajo de fin de grado). Universidad de Valladolid.
- Sicart, M. (2009). *The ethics of computer games*. MIT Press.
- Soh, S., Talaifar, S., & Harari, G. (2024). Identity development in the digital context. *Social and Personality Psychology Compass*. <https://doi.org/10.1111/spc3.12940>.
- Soudien, C. (2025). Apprehending the subject? The significance of the categorisation debate in decolonial studies for the social sciences. *Comparative Education*, 61, 425 - 441. <https://doi.org/10.1080/03050068.2025.2463809>.
- Tejeiro Salguero, R. (2002). La adicción a los videojuegos: una revisión. *Adicciones*, 14(2), 137–144.
- Trufanova, E., & Khan, S. (2022). Transformations of Cultural Identity in the Digital World. *Voprosy Filosofii*. <https://doi.org/10.21146/0042-8744-2022-12-84-94>.
- Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the internet*. Simon & Schuster.
- Vanegas Aparicio, J. E. (2021). Las narrativas en los videojuegos de mundo abierto [Tesis de maestría, Universidad Distrital Francisco José de Caldas].
- Varghese, T. (2025). Social Media Influence on Naga Youth Identity Formation: Navigating Digital Spaces, Cultural Preservation, and Online Harassment. *Integrated Journal for Research in Arts and Humanities*. <https://doi.org/10.55544/ijrah.5.5.12>.
- Villagrán Hoyos, F. (2025). El papel del involucramiento en las conductas de consumo de videojuegos: Una perspectiva desde la motivación y el sentido de pertenencia [Tesis de maestría, Universidad de Chile]. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/208579>
- Vynar, V. (2022). DEVELOPMENT OF YOUTH IDENTITY AND I-CONCEPT. *The Modern Higher Education Review*. <https://doi.org/10.28925/2518-7635.2022.74>.

- Walker, B. (2021). A dynamic reframing of the social/personal identity dichotomy. *Organizational Psychology Review*, 12, 73 - 104. <https://doi.org/10.1177/20413866211020495>.
- Wearing, S., Porter, D., Wearing, J., & McDonald, M. (2021). Exploring adolescent computer gaming as leisure experience and consumption: some insights on deviance and resistance. *Leisure Studies*, 41, 28 - 41. <https://doi.org/10.1080/02614367.2021.1942525>.
- Whyte, S. (2009). Health Identities and Subjectivities. *Medical Anthropology Quarterly*, 23, 6-15. <https://doi.org/10.1111/j.1548-1387.2009.01034.x>.
- Wright, S., & Denisova, A. (2024). "It's a terrible choice to make but also a necessary one": Exploring player experiences with moral decision making mechanics in video games. *Comput. Hum. Behav.*, 161, 108424. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108424>.
- Yao, M. (2025). The study of the effects of digital media applications in cross-cultural communication in the construction of cultural identity.. *Acta psychologica*, 258, 105247 . <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.105247>.
- Zahavi, D. (2022). Individuality and community: The limits of social constructivism. *Ethos (Berkeley, Calif.)*, 50, 392 - 409. <https://doi.org/10.1111/etho.12364>.
- Zahavi, D., & Želinský, D. (2023). Experience, Subjectivity, Selfhood: Beyond a Meadian Sociology of the Self. *Journal for the Theory of Social Behaviour*. <https://doi.org/10.1111/jtsb.12396>.
- Zhang, S., Li, Z., & Chen, X. (2025). Cultural Identity and Virtual Consumption in the Mimetic Homeland: A Case Study of Chinese Generation Z Mobile Game Players. *Social Sciences*. <https://doi.org/10.3390/socsci14060362>.
- Zingales, M. (2025). El avatar: Pieza fundamental en la construcción de la identidad digital [Tesis de grado, Universidad Nacional de La Plata]. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/188303>