

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/372629342>

Disputando el futuro, jugando con el mundo. El videojuego como artefacto de predicción y comprensión.

Chapter · July 2023

CITATIONS

0

READS

3

2 authors:



Eurídice Cabañes

Arsgames

79 PUBLICATIONS 85 CITATIONS

SEE PROFILE



Luca Carrubba

Arsgames

10 PUBLICATIONS 2 CITATIONS

SEE PROFILE

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



Homozapping [View project](#)



Videojuegos [View project](#)

Disputando el futuro, jugando con el mundo. El videojuego como artefacto de predicción y comprensión.

Eurídice Cabañes, Luca Carrubba
Arsgames

Durante el año 2021 el futuro y las políticas del trabajo para enfrentarnos a los retos por venir, se han posicionado en un lugar central en la agenda pública. Demostración de ello es la creación de una oficina encargada por el gobierno para pensar escenarios de futuro.

Así nace el documento “España 2050. Fundamentos y propuestas para una Estrategia Nacional de Largo Plazo”. Un texto con una misión clara y a la vez difícil: analizar y pensar las transformaciones de España en los próximos 30 años, para liderar y guiar este proceso. El texto expresa una visión de largo plazo que pone el foco en una diversidad de aspectos que podrían sorprender a todo tipo de lector. El más sorprendente, quizás, ocurre en la página 302, en donde se presenta la capacidad de las nuevas tecnologías de generar nuevos empleos especialmente en ámbitos asociados a la gestión y la reparación de las mismas. De acuerdo con el documento “Así, serán cada vez más frecuentes empleos como jardinero de Minecraft, entrenador de avatares, o jugador profesional de e-sports.” (2021:302)

Entendemos la sorpresa. Desde la mirada actual podría mirarse con cierta distancia y generar un sentido del absurdo.

¿Cómo es posible que una frase de este tipo se cuele en un documento estratégico de un gobierno?

Más allá de la evaluación personal que cada persona puede (y debe) hacer de esta misura del documento y, quizás, de la acción de un gobierno con miras a leer y moldear el futuro con cierto adelanto, es interesante destacar algunos aspectos:

En los últimos años se repite sin cesar que los videojuegos son una industria creciente que genera más millones que la industria musical y la industria audiovisual juntos. Queda claro que hay una necesidad de introducir éste como elemento de futuro estratégico en la visión a largo plazo. Existe, sin embargo, algo más, y para entenderlo tenemos que volver al pasado, a la época del presidente Ronald Reagan precisamente. Corría el año 1983 y el presidente reagan, frente a una multitud de estudiantes de ingeniería del Epcot Center probalama la centralidad de los videojuegos en la fase de formación:

“Quiero que tengáis el entrenamiento y las habilidades para enfrentar el futuro. Incluso sin saberlo, estáis siendo preparados para una nueva era. Muchos de ustedes ya entienden mejor que mi generación las posibilidades de las computadoras. En algunas de sus casas, la computadora está tan disponible como el televisor. Y recientemente aprendí algo muy interesante sobre los videojuegos. Muchos jóvenes han desarrollado una increíble coordinación de manos, ojos y cerebro al jugar estos juegos. La Fuerza Aérea cree que estos niños serán excelentes pilotos si vuelan nuestros aviones. La pantalla de radar computarizada en la cabina del piloto no se diferencia de la pantalla de vídeo [juego].

Observe a un niño de 12 años de edad tomar acción evasiva y anotar múltiples golpes mientras juega "Space Invaders", y usted apreciará las habilidades del piloto de mañana. [...] Lo que estoy diciendo es que ahora mismo están siendo preparados para el mañana de muchas maneras, y de maneras que muchos de nosotros que somos mayores no podemos comprender completamente." (Reagan, 1983)¹

En 1983, un momento del desarrollo en el que estábamos a años luz de la situación actual, y en donde el videojuego empezaba a ser considerado un producto industrial pero bajo ningún concepto un producto cultural, el presidente de la mayor potencia económica del mundo demuestra su capacidad de adelantar el futuro. El videojuego se muestra en toda su capacidad de ser un laboratorio de vanguardia y experimentación de los regímenes de producción y consumo del capitalismo tardío. Es decir: a través del producto videojuego se han experimentado nuevas formas de crear los bienes y servicios y nuevas formas de socializarlas y consumirlas. Podemos imaginar, por un momento, la sensación que pudo producir la frase del presidente Reagan a la platea: cierta distancia e incompreensión. Una forma de atender a este nuevo producto de consumo de modo inesperado.

Quizás el documento de España 2050 suene ahora algo menos absurdo. Uniendo estos dos puntos distantes de la historia es posible rescatar, nos parece, algunos aspectos centrales a la hora de contemplar las nuevas tecnologías y los videojuegos en su rol de vector de la sociedad digital.

Espacio público privatizado

En primera instancia revela la centralidad de los mundos virtuales en línea como nuevos espacios públicos de socialización y de trabajo. Hay una imagen, o mejor dicho una serie de fotografías que lo revelan. Instantáneas, fotos, imágenes robadas del espacio público durante la pandemia. Un espacio vacío y frío, absolutamente despoblado y convertido en fetiche de una vida pasada. Mientras, 27,7 millones de personas se encontraban en el mundo de fortnite para atender al concierto del rapero norte americano Travis Scott. Lo que está ocurriendo, y que el caso que acabamos de mencionar instruye de forma clara, es la posibilidad de entender cada vez más estos espacios como espacios públicos, en el sentido de que sustituyen cada vez más estos espacios físicos en donde socializar y confrontar expectativas, valores y formas de ser dentro del contexto tecno-social contemporáneo.

Ésto no debería sorprendernos. El videojuego es el primer medio de comunicación algorítmico digital, es decir, un tipo de sistema de comunicación basado en la lógica de procedimientos matemáticos que median y negocian con nuestras acciones. Es algo que hoy en día es hasta banal. Todos los medios de comunicación, en cierta medida, han logrado algún carácter algorítmico. Los libros que leemos según las propuestas de sitios webs o de bots que a partir de nuestras lecturas anteriores nos señalan las lecturas siguientes; la forma de comunicarnos a través de mensajes instantáneos apoyados por un sistema de corrección automática que evita que hagamos errores gramaticales; o la forma en que podemos sumergirnos en la visión de teleseries y películas en un tiempo expandido, sin interrupciones y donde, gracias a la visión algorítmica, podemos reconvertir en un único

¹ Es posible leer el discurso completo en inglés en la web <<https://www.presidency.ucsb.edu/documents/remarks-during-visit-walt-disney-worlds-epcot-center-near-orlando-florida>>. Consulta: 2/05/2023

flujo televisivo la serialidad impuesta por la productora audiovisual. Todo ellos, y muchos muchos más, son ejemplos de interacción cotidiana con algoritmos.

Podemos considerar el videojuego como un espacio en donde nos hemos educado como sociedad a incorporar el algoritmo en nuestra vida diaria. Con los juegos comerciales de las videoconsolas, a partir de los años setenta y ochenta, por primera vez hubimos de someter nuestras decisiones a una máquina programada para reaccionar de forma aparentemente inteligente a nuestros inputs. Con los años esta actitud se ha convertido en central en nuestras vidas, y nos descubrimos ahora capaces de habitar diferentes planos de realidad a la vez.

Lo digital se presenta, en esta lectura, no como un espacio en oposición a lo real, es decir un lugar de desafío, protección o reflexión de lo real. Al contrario, lo digital es la otra dimensión de lo real, el espacio en donde se reproducen algunas de las mismas dinámicas que vemos en lo real y que a la vez alimenta la suya propia. En un contexto de desarrollo digital e interconexión global, parece natural ocupar cada vez más este medio como espacio de sentido y de socialización.

Pero, ¿qué es lo que cambia cuando transitamos un metaverso en lugar de una plaza de nuestro barrio?

Es posible que algunas de las dinámicas sociales sean muy parecidas: pasear por las calles, comprar algo en una tienda, pasar por el parque y pararse a charlar con otras personas sobre el tiempo o los últimos resultados del fútbol... Pero hay otros aspectos, en cambio, que marcan una diferencia abismal con respecto a las dinámicas analógicas del siglo XX. Los espacios digitales que habitamos, cada vez con mayor frecuencia, a pesar de estar cumpliendo con la función de espacio público de encuentro de los espacios físicos, son espacios completamente privados en cuanto a la propiedad de la materialidad que le da sustento, la gestión y la gobernanza. En el entorno digital el espacio público brilla por su ausencia.

Servidores y softwares de propiedad de grandes empresas que se rigen por lógicas de gobierno opacas e inasequibles. No tenemos actualmente ninguna agencia real sobre las formas de gobernanza de estos espacios, somos meros consumidores. Vivimos, ocupamos, generamos en espacios virtuales que están a un click de cambiar política de uso y frente a lo cual solo podemos quedarnos sumisos, aceptar o declinar la nueva licencia de uso. Imaginaros de no tener voz ni voto sobre las políticas de ocupación del espacio urbano... algo inconcebible bajo la lógica ilustrada que se ha desarrollado hasta el siglo pasado. El videojuego muestra los contornos de una nueva lógica de gobierno de nuestros espacios en donde nos convertimos en simple consumidores que, en lo mejores de los casos, podrán hacer valer el derecho de receso y poco más.

Del extractivismo de datos y de la vida cotidiana

Desde hace algunos años es creciente la atención pública sobre la importancia de los datos

personales. Cada vez más, especialmente desde Europa, se plantean medidas legislativas miradas a proteger el usuario. Quiénes somos, lo que hacemos y cuando lo hacemos son solo algunas de las informaciones necesarias que mueven una economía global basada en la extracción de información. Ya es ampliamente conocido que nuestros teléfonos móviles y las aplicaciones que instalamos en ellos nos espían, nos rastrean, convierten nuestra vida digital en espacios publicitarios a vender en el mercado negro de datos. Lo que está mucho menos claro, en cambio, es cómo el videojuego participa de este modelo económico. Poco se habla y poco se sabe del extractivismo de datos en videojuegos, aunque recientes investigaciones de Kröger, Raschke, Campbell y Ullrich², muestran que los videojuegos se sitúan en la punta de lanza del extractivismo de datos, innovando en cantidad de datos extraíbles, inferibles y marcando nuevos modelos mucho más innovadores con respecto al resto de competidores de nuestro entorno digital.

Esta investigación es la primera en trazar una taxonomía de las posibles formas en que los videojuegos rastrean datos. Y hablamos de lo posible ya que es increíblemente difícil investigar estos aspectos debido a que toda tecnología lúdica está protegida por patentes de propiedad intelectual volviendo casi imposible conocer los datos directamente de la acción de extractivismo.

El videojuego sabe todo sobre el jugador, pero el jugador conoce únicamente lo que está representado en la superficie del juego. En una sociedad interpenetrada por el software, el individuo es transparente a las analíticas de datos, pero las analíticas están ocultas del individuo³.

Cruzando algunas de las patentes registradas en los últimos años y mezclando con sistemas caseros de interceptación de datos, los autores son capaces de inferir algunos de los campos de análisis que los videojuegos contribuyen a generar con los datos que aportan de la acción de juego.

Mientras jugamos a videojuegos, el desarrollador, el publisher o quien detenga los derechos, puede fácilmente inferir informaciones sobre género y edad, no solo a partir de los datos que nosotros mismo decidamos insertar en el sistema, también por la capacidad de cruzar estos datos con nuestro comportamiento de juego y finalmente llegar a un veredicto fiable.

Los sistemas de juego pueden reconocer nuestras emociones: jugar es una actividad que produce un abanico complejo de emociones. A través de estos sistemas es cada vez más posible diseñar en torno a cada jugador un conjunto de situaciones para estimular determinadas emociones en concreto. Otro aspecto a tener en cuenta es la posibilidad de

2 Kröger, J. L., Raschke, P., Campbell, J. P., & Ullrich, S. (2023). Surveilling the gamers: Privacy impacts of the video game industry. *Entertainment Computing*, 44, 100537.

3 Allen-Robertson, J. (2015), Fundamental Inequities in Algorithmic Space: What Do Games Teach Us About Power in a Software Mediated Society? SSRN, página 17 [Consulta 27/04/2023].
<https://ssrn.com/abstract=2678770>

medir nuestras capacidades blandas (*soft skills*), como demuestra la aparición, cada vez más habitual, de proyectos europeos al respecto⁴. Los videojuegos están demostrando ser un gran campo de estudio sobre estos temas con el fin de aprovecharlos para fomentar estas habilidades que, al parecer, son cada vez más buscadas en el mercado laboral actual. Y recorriendo los diferentes tipos de datos que los investigadores muestran poder deducir del juego digital encontramos también inferencias sobre la situación financiera del jugador en pos de construir un perfil de consumo fidedigno. Todos estos datos, cruzados y debidamente trabajados, permiten aproximar los rasgos de la personalidad de cada uno con bastante nivel de detalle. No por nada se han convertido en el objeto predilecto para los estudios de neuromarketing y neuromarketing político.

La dimensión tecnológica del juego digital permite masificar una serie de sensores que informan de nuestra bio-actividad con un nivel de precisión cada vez mayor. El videojuego no solo, como hemos recordado, es el primer medio algorítmico, es también el lugar de consumo a través de la cual entra la tecnología más evolutiva en casa de la clase media. El touchscreen, acelerómetros, sensores de peso, sensores para rastrear el movimiento de los ojos entre otros, han entrado por primera vez a través de los dispositivos de juego.

Todo este nivel de detalle sobre los comportamientos individuales no podrá fácilmente quedarse como información para crear perfiles publicitarios. Frente a un capitalismo que convierte en productivo cada espacio de la vida, el juego digital, en su vertiente del metaverso y del espectáculo masivo, se propone como mercancía ideal de la nueva fase productiva. El economista Martin Lee (1993) sostiene que cada fase del capitalismo se condensa en algunos bienes que resumen y contienen las formas de producción y consumo inscritas en ellas. Un ejemplo claro de este concepto son las casa unifamiliares y el automóviles, ambos identificados como bienes ideales durante la fase fordista del capitalismo, la de la cadena de montaje. La casa unifamiliar representaba simbólicamente el espacio doméstico y familiar, en el marco de la cultura blanca y burguesa que estructuraba la sociedad. El automóvil era la mercancía que representaba la posibilidad de independencia del espacio y que, a su vez, dejaba posible un diseño urbano en donde el suburbio lejos de la fábrica era el nuevo elemento clave del modelo urbano. El videojuego parece encarnar, hoy en día, la mercancía ideal del capitalismo.

El videojuego por lo tanto no solo destaca en las formas innovadoras de extraer información, sino, principalmente como espacio en donde convergen una serie de promesas sobre el futuro.

Identidades virtuales moldeando cuerpos

El documento España 2050, revela la potencialidad de los espacios de juego virtuales como laboratorios de la identidad. Ya desde finales de los años noventa se hacía necesario, para

⁴ Los proyectos WATERJUG SL Upskilling Game Engine project (Exp. SAV-20221096) disponible en <https://www.waterjug.net/convocatoria> o VERSA: European project on Soft Skills and Video games disponible en <https://gecon.es/versa-project/> son una buena muestra del interés creciente en estas cuestiones.

entrar en internet, un apodo, un nombre, una identidad, ficticia o no, que nos identificara. Los videojuegos han llevado este aspecto mucho más lejos que cualquier otro medio, instándonos a generar una representación visual, un meta-cuerpo, que fuese nuestra representación en estos universos lúdicos. Un cuerpo hábil, representación directa de nosotras mismas, o un cuerpo imaginado, que nos permitiera realizar tareas imposibles en el contexto real.

La plataforma VRchat⁵ ejemplifica perfectamente la centralidad de los avatares en la construcción de la identidad contemporánea. Es un metaverso en donde encontrar y hablar con diferentes seres humanos alrededor del globo, sobre los temas más dispares. En nuestro andares por estos espacios virtuales, nos hemos cruzado con diferentes personas que han aprovechado la tecnología para compartir con una platea de desconocidos sus secretos más oscuros. Analizando estas conversaciones con cierta distancia, sin embargo, queda evidente que el impulso que lleva a las personas a compartir aspectos tan íntimos no es la seguridad dada por el anonimato. Todo parece apuntar, en cambio, al proceso de reconocimiento y de liberación personal que habitar estos cuerpos produce. Los cuerpos virtuales se manifiestan como una extensión de nuestros cuerpos materiales, y nos proporcionan en ocasiones libertad de aquellos aspectos que suelen estar restringidos en la vida real.

Las potencialidades del videojuego como laboratorio de identidades han sido ampliamente abordados desde arsgames en artículos como [Sexualidad más allá del género, los videojuegos como laboratorio](#)⁶, [El sexo de los píxeles. Del yo-mujer al yo-tecnológico](#)⁷, [Placer, poder, juego, experimentación: las coordenadas del cuerpo-avatar](#)⁸, [Videojuegos: Un laboratorio de construcción de la identidad sexual y de género](#)⁹, [Identity and Simulacrum: Thank you Mario, but your identity is in another castle](#)¹⁰ o [Identidades digitales: del cuerpo-avatar al yo-cuantificado](#)¹¹

Si bien en todos ellos se exploran las potencialidades y limitaciones de los videojuegos para reconfigurar identidades múltiples, libres y exentas de las categorías que pesan sobre

5 <https://hello.vrchat.com/>

6 Cabañes, E. (2015b). "Sexualidad más allá del género, los videojuegos como laboratorio" [en línea]. Re- vista 404. Editorial del Centro de Cultura Digital. [Fecha de consulta: 11/01/16]. <editorial.centrocultur-adigital.mx/es/publicacion/sexualidad-mas-alla-del-genero-los-videojuegos-como-laboratorio.html>.

7 Cabañes, E. y Rubio, M (2012). El sexo de los píxeles. Del yo-mujer al yo-tecnológico. 98 *Videojuegos y Juventud*, 150.

8 Cabañes, E. y Rubio, M (2013), [Placer, poder, juego, experimentación: las coordenadas del cuerpo-avatar](#) Actas de Horizontes de Compromiso, 50º Congreso de Filosofía Joven, Junio 2013.

9 Cabañes, E. y Rubio, M. (2013) [Videojuegos: Un laboratorio de construcción de la identidad sexual y de género](#). XLVIII Congreso de Filosofía Joven: Filosofías subterráneas. San Sebastián.

10 Cabañes, E. y Rubio, M (2011) [Identity and Simulacrum: Thank you Mario, but your identity is in another castle](#). Game Philosophy Conference, Atenas, Grecia.

11 Cabañes, E. (2022), [Identidades digitales: del cuerpo-avatar al yo-cuantificado](#) en *Vol. 2. El ser humano en la era tecnológica* Sociedad Tecnológica y Futuro Humano. Editor Héctor Velázquez Fernández. Tirant lo Blanch, 2022.

nuestros cuerpos físicos, es en el último en el que, directamente relacionado con el extractivismo que abordábamos en el epígrafe anterior, se puede ver como la tendencia actual es precisamente la opuesta: los cuerpos físicos son modelados, definidos y condicionados por los propios videojuegos y los patrones oscuros¹², así como los algoritmos que manejan y gestionan estos datos, conformando profecías autocumplidas sobre nuestro futuro, que cumplen con su determinismo a través de prácticas gamificadas, cerrando el círculo de los videojuegos como dispositivos de conformación de la identidad que excede el ocio y el propio método, imbricándose en la salud, el trabajo, la educación... porque el negocio no son los datos, sino la sutil modificación de la conducta que estos permiten.

“Las prácticas de gamificación exitosas dependen de alentar subjetividades lúdicas para que los usuarios expongan voluntariamente su información personal, que luego se utiliza para impulsar el cambio de comportamiento (por ejemplo, pérdida de peso, productividad en el lugar de trabajo, avance educativo, lealtad del consumidor, etc.). Los placeres del juego, la promesa de un ‘juego’ y el deseo de subir de nivel y ganar se utilizan para inculcar conjuntos de habilidades y comportamientos deseables. [...] La cuantificación, y su inscripción en juegos, es un proceso de traducción, forjando alineamientos entre los objetivos de las autoridades que desean gobernar y los proyectos personales de aquellas organizaciones, grupos e individuos que son sujetos de gobierno. Esta cuantificación se inscribe en un taylorismo de la vida cotidiana, en el que las tradiciones de autoayuda y superación personal se combinan con la retórica de gestionar y dar forma al cuerpo ideal, victorioso y autorregulador. La cuantificación es un aparato de vigilancia placentero.”¹³

Conclusiones

De todo esto emerge una nueva narrativa de lo contemporáneo en donde el juego se puede considerar un lugar esencial para atender a los cambios, intuir transformaciones, y moldear tendencias. Unos de los aspectos de la producción contemporánea es el prosumidor, y el videojuego es aquel lugar en donde todo contenido, hasta el propio videojuego se moldea en torno a los deseos de los jugadores en una relación bidireccional en la que, a su vez, los deseos de los jugadores son modelados por el videojuego.

Si entendemos los videojuegos como nuevos espacios de configuración de la subjetividad, la identidad y la construcción de ciudadanía, las problemáticas abordadas nos emplazan en un espacio cada vez más privado, regido únicamente por intereses comerciales, en el que a través de un extractivismo masivo de datos y patrones de diseño oscuro, se modelan las nuevas identidades, los deseos, la participación en la construcción del conocimiento sobre la realidad y las relaciones con los otros.

12 Véase Cabañes, E. (2021), Patrones oscuros o las estrategias de algunos diseñadores de juegos para que nos enganchemos. Las drogas.info disponible en <https://www.lasdrogas.info/opiniones/patrones-oscuros-o-las-estrategias-de-algunos-disenadores-de-juegos-para-que-nos-enganchemos/>

13 Whitson, J. R. 2013. Gaming the Quantified Self. Surveillance & Society 11(1/2): 163

Es de vital importancia visibilizar esto para poder detectar los problemas y reivindicar lo que necesitaríamos para un futuro más deseable. Esto es: una infraestructura digital pública que garantice espacios de construcción de ciudadanía más allá del interés comercial; algoritmos auditables, para que podamos detectar los casos de extractivismo y patrones de diseño oscuro; videojuegos públicos (en el mismo sentido que otros medios culturales tienen garantizada una producción y distribución pública) y formas de gobernanza compartidas, horizontales.

Reivindicamos el juego digital como procomún, como espacio para la gobernanza lúdica, como un lugar de experimentación libre, sin consecuencias, y como espacio para la construcción de nuevas ciudadanía digitales con voz y voto sobre el espacio que habitan. Si no empezamos a reclamar estos espacios con toda su potencialidad, la batalla por el futuro estará perdida de antemano.

Bibliografía

Allen-Robertson, J. (2015), Fundamental Inequities in Algorithmic Space: What Do Games Teach Us About Power in a Software Mediated Society? SSRN, página 17 [Consulta 27/04/2023] <https://ssrn.com/abstract=2678770>

Cabañes, E. (2022) [Identidades digitales: del cuerpo-avatar al yo-cuantificado](#) en [Vol. 2 El ser humano en la era tecnológica](#) Sociedad Tecnológica y Futuro Humano. Editor Héctor Velázquez Fernández. Tirant lo Blanch.

Cabañes, E. (2021), Patrones oscuros o las estrategias de algunos diseñadores de juegos para que nos enganchemos. Las drogas.info disponible en <https://www.lasdrogas.info/opiniones/patrones-oscuros-o-las-estrategias-de-algunos-disenadores-de-juegos-para-que-nos-enganchemos/>

Cabañes, E. (2015a). "Videojuegos y sexualidades: explorando representación y prácticas". *Bit y aparte - Revista interdisciplinar de estudios videolúdicos*, Núm. 3, pp. 15-21. Sello ARSGAMES, Madrid.

Cabañes, E. (2015b). "Sexualidad más allá del género, los videojuegos como laboratorio" [en línea]. *Re- vista 404. Editorial del Centro de Cultura Digital*. [Fecha de consulta: 11/01/16]. <editorial.centrocultur-adigital.mx/es/publicacion/sexualidad-mas-alla-del-genero-los-videojuegos-como-laboratorio.html>.

Cabañes, E. y Rubio, M (2013), [Placer, poder, juego, experimentación: las coordenadas del cuerpo-avatar](#) Actas de Horizontes de Compromiso, 50º Congreso de Filosofía Joven, Junio 2013.

Cabañes, E. y Rubio, M. (2013) [Videojuegos: Un laboratorio de construcción de la identidad sexual y de género](#). XLVIII Congreso de Filosofía Joven: Filosofías subterráneas. San Sebastián. *Topografías. Madrid: Plaza y Valdés Editores*, pp. 231-253. [Fecha de consulta: 05/05/19]. <plazayvaldes.es/libro/filosofias-subterraneeas/1538/#>.

Cabañes, E. y Rubio, M (2013), El sexo de los píxeles. Del yo-mujer al yo-tecnológico. 98

Videojuegos y Juventud, 150.

Cabañes, E. y Rubio, M. (2011) [*Identity and Simulacrum: Thank you Mario, but your identity is in another castle.*](#) Game Philosophy Conference, Atenas, Grecia.

Kröger, J. L., Raschke, P., Campbell, J. P., & Ullrich, S. (2023). Surveilling the gamers: Privacy impacts of the video game industry. *Entertainment Computing*, 44, 100537.

Whitson, J. R. 2013. Gaming the Quantified Self. *Surveillance & Society* 11(1/2)