

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES JURÍDICAS Y DE LA COMUNICACIÓN



---

**Universidad de Valladolid**



GRADO EN PUBLICIDAD Y RELACIONES PÚBLICAS

CURSO 2021-2022

**LA ESTRUCTURA SOCIAL Y LAS ESTRATEGIAS DE PODER EN *EL JUEGO DEL CALAMAR* (2021)**

Emilio Jesús Montes Portas

Tutor académico: Tecla González Hortigüela  
Segovia, Junio de 2022

## RESUMEN

El presente trabajo despliega un análisis de la primera temporada de *El juego del calamar* (2021), una serie distópica que metaforiza y hace una crítica de la estructura social contemporánea y de cómo influyen las diferentes estrategias de poder en el comportamiento de los individuos. Con el fin de hacer un ejercicio de comprensión acerca del tema propuesto, se partirá de una serie de planteamiento teóricos procedentes de la filosofía y del psicoanálisis para luego afrontar la lectura de la serie.

**Palabras clave:** *El juego del calamar*, capitalismo, poder disciplinario, poder inteligente, panóptico, distopía.



## ÍNDICE

|        |   |    |
|--------|---|----|
| 1.     | INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS.....                       | 1  |
| 2.     | JUSTIFICACIÓN.....                                  | 3  |
| 3.     | MARCO TEÓRICO.....                                  | 4  |
| 3.1.   | Capitalismo.....                                    | 4  |
| 3.2.   | Poder disciplinario.....                            | 7  |
| 3.2.1. | Panóptico carcelario.....                           | 10 |
| 3.3.   | Poder inteligente .....                             | 13 |
| 3.3.1. | Panóptico digital.....                              | 17 |
| 4.     | ANÁLISIS DEL JUEGO DEL CALAMAR.....                 | 18 |
| 4.1.   | Ficción distópica.....                              | 18 |
| 4.2.   | Análisis de la serie.....                           | 22 |
| 4.2.1. | Argumento y personajes principales de la serie..... | 22 |
| 4.2.2. | Acreedor-deudor.....                                | 28 |
| 4.2.3. | Prisión.....  | 29 |
| 4.2.4. | Juego.....  | 34 |
| 4.2.5. | Estética dreamcore.....                             | 41 |
| 4.2.6. | Ideología de los juegos.....                        | 43 |
| 4.2.7. | Espectáculo: pulsión escópica.....                  | 44 |
| 4.2.8. | Resolución.....                                     | 46 |
| 5.     | CONCLUSION.....                                     | 49 |
| 6.     | BIBLIOGRAFÍA.....                                   | 51 |
| 6.1.   | Filmografía.....                                    | 53 |

# 1. INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS

Desde comienzos del siglo XXI, la cultura coreana ha ido adquiriendo una mayor relevancia en el panorama cultural del *mainstream*. Ejemplo de ello, son los grupos musicales de k-pop (como BTS o Blackpink), que han gozado de enorme reconocimiento y éxito a nivel mundial. Igualmente, Corea del Sur se ha posicionado como un país saliente por sus producciones audiovisuales, dado que, actualmente, es el sexto mercado cinematográfico más importante del mundo, con producciones audiovisuales especialmente galardonadas como *Parásitos* (2019) o *El almirante: rugido de las corrientes* (2014)<sup>1</sup>.

El desarrollo de las nuevas tecnologías ha generado una mayor demanda cultural de las producciones coreanas por parte del mercado de occidente, y lo ha posicionado como un nicho de mercado cultural referente a nivel global<sup>2</sup>. Una de sus últimas producciones, *El juego del calamar* (2021), vuelve a reafirmar el gran impacto internacional que tiene la industria coreana.

*El juego del calamar*, con más de 142 millones de espectadores, se ha convertido en la serie más visualizada en la historia de la plataforma audiovisual de Netflix, liderando el ranking como la serie más vista en 94 países. Asimismo, el impacto de la serie se ha visto reflejado en el incremento de suscripciones a la plataforma de Netflix, consiguiendo atraer a más de 4.4 millones de usuarios nuevos en el tercer trimestre de 2021, duplicando la cantidad de usuarios que consiguió atraer la plataforma en comparación con el trimestre anterior. Sin duda alguna, *El juego del calamar* es un caso de éxito rotundo; la viralización de la serie en las redes sociales generó un impacto enorme: sólo en la red social de Tik Tok consiguieron acumular más de 42 billones de visualizaciones<sup>3</sup>, llegando a estar en boga en todo el mundo y coronándose como una producción audiovisual sinónimo de la cultura *mainstream* de principios de la década del 2020.

El director del filme, Hwang Dong-hyuk, logra plantear una trama interesante a la par que crítica, reconceptualizando el universo de la ficción distópica para ofrecer un producto cultural innovador y original. La sinopsis de la serie orbita en torno a la competición de seis juegos infantiles en una isla privada, en la que 456 personas que viven en una situación de riesgo de pobreza y/o con grandes deudas financieras deberán de competir para hacerse con el lote del premio; sin embargo,

---

<sup>1</sup> <http://industriasdeltcine.com/2020/02/20/las-peliculas-coreanas-mas-taquilleras-en-todo-el-mundo/>

<sup>2</sup> <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/22779752221083351>

<sup>3</sup> <https://www.theguardian.com/media/2021/oct/19/netflix-quarterly-results-subscribers-squid-game>

las pruebas de los juegos (con un nivel de complejidad aparentemente sencillo) esconde una contrapartida: si alguno de los jugadores no consigue superar una de las pruebas será asesinado.

El lote del premio de los juegos consiste en 45 000 millones de wones (el equivalente a 35 millones de euros), una cantidad de dinero más que suficiente para poder garantizar una vida plena y satisfactoria, que les permitiría saldar sus cuentas y reconducir el desdichado rumbo de sus vidas. Conforme los jugadores son eliminados, el lote del premio aumenta en función del número de jugadores sin vida. Por cada jugador eliminado, el bote del premio incrementa su valor en 100 millones de wones.

El concurso pone a prueba el límite que es capaz de afrontar el ser humano neoliberal en una sociedad cada vez más competitiva y austera: ¿hasta dónde son capaces de llegar los concursantes con tal de hacerse con el dinero del premio? En la serie, la falta de dinero es el principal motivo que justifica todas las desgracias, así como el único salvador de las mismas; consecuentemente, el dinero es el claro y evidente personificador del poder que custodia y perturba la vida de todos los jugadores.

La serie es un reflejo de la actual estructura social capitalista y el sistema de poder, por ello, en mi Trabajo de Fin de Grado mi objetivo principal es dar respuesta al siguiente interrogante: en el mundo representado por la serie, ¿cómo opera el poder? Partiendo de este objetivo principal, emanan de él otras cuestiones que trataré de dar respuesta: ¿cómo ha evolucionado el poder a lo largo de la historia?, ¿qué efectos induce sobre los sujetos el poder y cómo influye en nuestro comportamiento?, ¿cuáles son las principales estrategias de vigilancia y control que se ponen en juego en la serie?

Para poder dar respuesta a estas cuestiones me propongo desarrollar un marco teórico en el que primeramente analizaré las características que conforman al sistema capitalista para posteriormente llevar a cabo una distinción entre las distintas estrategias que ha adoptado el poder sobre la sociedad a lo largo de los últimos siglos. En primer lugar, analizaré el poder disciplinario y el panóptico carcelario y, seguidamente, el actual poder inteligente y el panóptico digital. Ambas modalidades, aunque difieran en su *modus operandi*, albergan un mismo fin: asegurar la reproducción del capital.

En segundo lugar, haré un repaso de otras ficciones distópicas de las que bebe *El juego del calamar*, y a posteriori abordaré el análisis de la serie con la finalidad de hacer un ejercicio de

reflexión sobre el mensaje que trata de transmitir esta producción audiovisual. Por último, trataré de arrojar en las conclusiones una mirada personal sobre esta serie audiovisual.

## **2. JUSTIFICACIÓN**

El tema de mi Trabajo de Fin de Grado supuso la excusa perfecta para poder profundizar tanto en la filosofía y el psicoanálisis como en el análisis de textos audiovisuales. Ambas materias me despertaron especial interés cuando comencé la carrera de Publicidad y Relaciones Públicas, concretamente, de la mano de la asignatura de *Sistemas de la información y de la comunicación*.

El principal factor motivacional que me llevó a realizar este trabajo entraña un genuino interés por nutrir y expandir mis conocimientos, por tratar de tener una mirada más crítica y reflexiva sobre cómo se estructura la sociedad y el poder, para así comprender mejor el mundo actual que me rodea.

Por último, considero que mi Trabajo de Fin de Grado guarda una especial relación con el mundo de la publicidad en distintos aspectos. En sí, la publicidad es uno de los máximos exponentes ideológicos del poder, todos los mensajes que nos trasladan los anuncios guardan un denominador común: la publicidad nos inculca unas aspiraciones y unas metas en la vida, la publicidad está atravesada por los deseos consumistas de la sociedad e influye determinadamente en nuestros estilos de vida. Un buen publicista ha de tener un juicio mínimo sobre estas nociones, puesto que, para tratar de trasladar y comunicar un mensaje a la sociedad, primero ha de tener presente cómo se constituye el esqueleto social.

### 3. MARCO TEÓRICO

#### 3.1 Capitalismo

En sustitución del sistema económico feudal, en el siglo XVII nace en Inglaterra el sistema capitalista<sup>4</sup>; en el libro *La riqueza de las naciones* el filósofo y economista Adam Smith reflexiona sobre cómo el capitalismo es inherente a la sociedad desde los comienzos de la civilización: “Los seres humanos siempre han tenido una fuerte tendencia a realizar trueques, cambios o intercambios de unas cosas por otras” (1776).

Entre los siglos XV y XVI las travesías y expediciones de Europa al continente americano fomentaron el comercio y el intercambio de bienes. Sin embargo, no es hasta la Revolución Industrial en el siglo XIX, cuando se comienza a dar una mayor importancia al valor de la producción de materiales; por ello, se incorpora un sistema económico fundamentado en la propiedad privada de los medios de producción, que otorga una mayor relevancia al capital como el primordial generador de riqueza de una nación. Paralelo al auge del sistema económico capitalista, a finales del siglo XIX emerge un nuevo poder capaz de ejercer la vigilancia sobre la población de forma más efectiva: el poder disciplinario; este modelo de vigilancia basado en el control, la represión y la prohibición, garantiza un mayor orden, y a la par, incentiva la productividad de los trabajadores en las fábricas, favoreciendo la reproducción del capital.

No obstante, en la década de 1970 surge una nueva teoría política: el neoliberalismo. A diferencia del sistema capitalista, el neoliberalismo promueve la privatización de las entidades públicas (competencia del Estado) y anula la intervención del gobierno en la regularización de la economía; en contraposición, el neoliberalismo defiende que la economía debe de ser autorregulada<sup>5</sup>.

---

<sup>4</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Historia\\_del\\_capitalismo](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_capitalismo)

<sup>5</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Neoliberalismo>

El neoliberalismo favorece la liberalización de la economía, es decir, trata de explotar la libertad ilimitada del comercio. La sociedad se articula en función del consumismo, la comunicación y las nuevas tecnologías, actores clave en la era de la globalización. A partir de los años 70, se comienza a producir un declive de la clase obrera, desplazando las inversiones del sector industrial al sector servicio, como por ejemplo el turismo. La sociedad comienza a adoptar una mayor semejanza a un gran mercado y se descubre el modelo “sociedad empresa”, un modelo que estimula el mercado, la competencia y la competitividad.

El sujeto transmuta de sujeto a sujeto consumista, y la vida social se dicotomiza en torno a la producción (el trabajo) y el consumismo (el tiempo libre). El estigma y el valor de un individuo comienza a depender directamente de su capacidad de consumo; incluso las personas pertenecientes a una clase social baja fundamentan su valor en función del consumo. El consumo es positivizado y resignificado como una actividad placentera, por ello se comienza a consumir en exceso ‘cosas inútiles’. El neoliberalismo transforma y mercantiliza el acto de la experiencia en sí; el sujeto neoliberal no busca acumular objetos materiales, su finalidad es poseer experiencias vitales, experiencias tales como un estilo de vida determinado, el consumo cultural o el turismo. El exceso acumulativo de experiencias desemboca en una actividad que acaba suponiendo un acto extenuante y agotador; ello está fuertemente ligado a la forma en la que el poder inteligente opera. La finalidad del poder inteligente se basa en seducir a los individuos, trata de hacerlos dependientes para que se auto sometan en función de los deseos del poder, explotando las actividades que reportan emociones positivas, tales como el juego, la comunicación o el ocio, dando como resultado una falsa sensación de libertad por parte de los sujetos sometidos.

Asimismo, la efectividad del sistema capitalista reside en su capacidad de movimiento circular, el cual se caracteriza por ser ilimitado en el tiempo, haciendo prácticamente imposible poder plantear una alternativa distinta a este sistema.

Friederich Engels en *Principios del comunismo* (1847), señala como la gran industria y la competencia libre es generadora de ciclos periódicos de crisis. El movimiento circular

se retroalimenta periódicamente, favoreciendo años de prosperidad, así como años de crisis y pobreza; normalmente, cada 5 o 7 años surge una nueva crisis. Los periodos de crisis provocan que haya menos tasa de empleo y menos fuerza productiva, no obstante, el capitalismo consigue beneficiarse de estos periodos de crisis y conquistar nuevos mercados para que el capital pueda seguir reproduciéndose. Un ejemplo reciente de ello es la crisis financiera del 2008, el porcentaje de personas con depresión aumentó considerablemente, y con ello se produjo un auge exponencial en la comercialización de fármacos antidepresivos, libros de autoayuda o clases de meditación y yoga; en definitiva, en periodos de crisis el capitalismo consigue penetrar nuevos mercados a los que hasta entonces no había conseguido llegar.

El psicoanalista Jorge Alemán en su libro *Ideología. Nosotras en la época. La época en nosotros* (2021) reflexiona sobre el poder de la circularidad en el capitalismo y pone como ejemplo la revuelta del Mayo del 68 para explicar cómo esta revuelta originariamente se propuso como una ruptura con el sistema, pero luego acabó siendo reintegrada en el circuito capitalista, esto es, acabó siendo absorbida por el capitalismo.

Esto se resolvió con la configuración de una subjetividad que opera como aliada del capitalismo, y en donde la crisis en lugar de debilitar su movimiento lo que hacen no es otra cosa que relanzarlo, fortaleciendo con ello su estructura de dominación (Alemán, 2021, p. 26).

Lo inaudito del poder circular es que es capaz de absorber discursos ideológicos que son contradictorios al propio sistema capitalista y salir beneficiado por ellos; de ahí, que sea muy difícil (prácticamente imposible) concebir un sistema alternativo al capitalismo.

En definitiva, el capitalismo, que comprende desde la revolución industrial del siglo XIX hasta la actualidad, ha sido capaz de ir adaptándose a los distintos paradigmas históricos y a los avances tecnológicos para la supervivencia del propio sistema; en este periodo, diferenciamos entre el poder disciplinario, que da respuesta al contexto histórico del capitalismo industrial del siglo XIX y XX, y el poder inteligente, característico de la era neoliberal de finales del siglo XX y principios del siglo XXI.

### 3.2 Poder disciplinario

El filósofo Michel Foucault profundiza sobre el contexto histórico y las raíces del nacimiento del poder disciplinario en su libro *Vigilar y Castigar* (1975). El antecedente de este poder viene dado por la eclosión de la enfermedad de la peste en el siglo XVIII, la cual obligó a la ciudadanía a someterse a un “encierro” en el que los habitantes de las ciudades eran sometidos a una cuarentena en sus casas con el fin de evitar la propagación del contagio y el aumento de las muertes. Con el propósito de establecer un mayor orden y limitar los movimientos de los habitantes, se elaboraba una ficha técnica de cada persona, recopilando su nombre, sexo y edad; de estos datos se hacían unas copias para el intendente de la sección, el síndico y el ayuntamiento. A través de la exhaustiva separación e individualización de las masas, se conseguía mantener un registro centralizado para poder garantizar el orden; esta forma de ejercer el poder responde a un modelo propio del dispositivo disciplinario. Tal y como señala Foucault, este modelo de vigilancia asentó una nueva forma de organizar la sociedad y de ejercer el poder:

Si bien es cierto que la lepra ha suscitado rituales de exclusión que dieron hasta cierto punto el modelo y como la forma general del gran Encierro, la peste ha suscitado esquemas disciplinarios. Más que la división masiva y binaria entre los unos y los otros, apela a separaciones múltiples, a distribuciones individualizantes, a una organización en profundidad de las vigilancias y de los controles, a una intensificación y ramificación del poder (Foucault, 1975, p. 120).

La peste evidenció cómo a través de los dispositivos disciplinarios (es decir, a través de la jerarquización y centralización del poder, la vigilancia constante y la separación de las masas) se podía mejorar la conducta de los ciudadanos. Para los gobernantes, este nuevo modelo de ejercer el poder supuso una utopía, ya que, hasta la fecha, la organización y el orden nunca habían sido tan eficientes como hasta entonces. Por ello, Foucault señala cómo a lo largo del siglo XIX se comenzó a aplicar dicho esquema disciplinario en las prisiones, implementando el modelo arquitectónico del panóptico de Jeremy Bentham

con el propósito de reconducir la conducta de las personas con un perfil problemático para el sistema:

(...) corresponde al siglo XIX haber aplicado al espacio de la exclusión cuyo habitante simbólico era el leproso ( y los mendigos, los vagabundos, los locos, los violentos, formaban su población real) la técnica de poder propia del reticulado disciplinario. (Foucault, 1975, p. 120).

Posteriormente, dicho reticulado disciplinario se adaptó a otro tipo de instituciones con el fin de mejorar la eficiencia de las mismas: el psiquiátrico, el correccional, la escuela, la fábrica y, en general, todas aquellas instituciones que aplican un control de vigilancia individual. Foucault, en su libro, narra la doble función que cumplían las instituciones en el entramado de la vigilancia en la sociedad:

(...) el de la división binaria y la marcación (loco-no loco; peligroso-inofensivo; normal-anormal); y el de la asignación coercitiva, de la distribución diferencial (quién es; dónde debe estar; por qué caracterizarlo, cómo reconocerlo; cómo ejercer sobre él, de manera individual, una vigilancia constante, etc.). ( Foucault, 1975, p. 120-121).

Es decir, a través del doble rol que ejercen las instituciones disciplinarias se consigue de forma individualizada reclutar y excluir a toda aquella persona que cumpla con un perfil “problemático”, y, por ende, aquellas personas que puedan ser contraproducentes para el sistema y poner en entredicho el status quo. Sin embargo, sus efectos no se limitan únicamente a excluir a toda aquella persona no válida para el sistema; la sociedad disciplinaria tiene también como objetivo modificar y corregir los cuerpos de estas personas a través de la vigilancia continua para que sean aptas para el sistema mediante el uso de métodos correctivos e instrumentos de control, en base a castigos o recompensas.

En el siglo XIX se produjo una multiplicación de las instituciones disciplinarias con el fin de economizar la efectividad del poder y aumentar la productividad. Los efectos de los

esquemas disciplinarios se acabaron extendiendo a la ciudadanía en general, siendo estos interiorizados como algo propio e inherente al comportamiento de los sujetos, dando lugar al nacimiento del llamado poder disciplinario.

Consecuentemente, el poder antecesor al disciplinario quedó obsoleto. Por ello, cabe preguntarse ¿cuál ha sido el factor que propició el cambio en el ejercicio del poder?, ¿y en qué se diferencian ambas modalidades del poder? Sobre estas cuestiones discurre Byung Chul Han en su libro *Psicopolítica* (2014). Según Han, la razón que motivó la transición del poder soberano al disciplinario se debe a un cambio en la forma de la producción, es decir, se produjo un cambio de la producción agraria a la producción industrial, ello produjo un cambio en la modalidad del poder. Asimismo, describe las principales características constitutivas del poder disciplinario y sus similitudes con el poder soberano.

El poder disciplinario es un poder normativo. Somete al sujeto a un código de normas, preceptos y prohibiciones, así como elimina desviaciones y anomalías. Esta *negatividad del adiestramiento* es constitutiva del poder disciplinario. En esto es similar al poder soberano que se basa en la negatividad de la *absorción*. Tanto el poder soberano como el disciplinario ejercen la explotación ajena. Crean al sujeto obediente ( Han, 2014, p. 34).

Sin embargo, ambos poderes difieren en la forma de operar la *negatividad del adiestramiento*.

El poder soberano es el poder de la espada. Amenaza con la muerte (...) El poder disciplinario, por el contrario, no es un poder de muerte, es un poder de vida cuya función no es matar, sino la imposición completa de la vida. El viejo poderío de la muerte cede ante la “administración de los cuerpos” y la “gestión calculadora de la vida” ( Han, 2014, p. 33)

El poder disciplinario dota de gran importancia al cuerpo como el verdadero motor de producción en la reproducción del capital; por ello, Foucault establece el término de

biopolítica en su libro *Nacimiento de la biopolítica: Curso del Collège de France* (1978-1979) para nombrar a aquellas relaciones de poder encargadas de cuantificar los diversos aspectos de la vida<sup>6</sup>. La biopolítica es la encargada de hacer mediciones meticulosas sobre la población a partir de las cuales se elaboran estadísticas sobre la reproducción, las tasas de natalidad y mortalidad, la esperanza de vida o el nivel de salud; con ello se persigue mantener un control regulado sobre la ciudadanía y se establecen predicciones sobre la capacidad productiva de los ciudadanos.

### 3.2.1 Panóptico carcelario

El concepto del panóptico carcelario fue ideado por Jeremy Bentham en el siglo XVIII. El panóptico nace en una primera instancia con la finalidad de corregir los malos comportamientos de los reclusos en las prisiones a través de la reorganización espacial de las prisiones, así como de mejorar y abaratar los costes de vigilancia. Bentham se inspiró en la casa de fieras de Versalles del arquitecto Le Vaux para elaborar su propuesta; el edificio en cuestión -que se había diseñado para acoger una colección zoológica- se trataba de un pabellón octogonal con ventanas a los lados que daban a siete jaulas.

Bentham reconceptualiza la espacialidad del pabellón de Versalles para idear un modelo base de un edificio que permitiese asegurar la vigilancia en todo momento; lo que a día de hoy conocemos como el panóptico. Michael Foucault, en su libro *Vigilar y castigar* (1975) nos da una definición precisa sobre las características que conforman la arquitectura panóptica:

El Panóptico de Bentham es la figura arquitectónica de esta composición. Conocido en su principio: en la periferia, una construcción en forma de anillo; en el centro una torre, ésta, con anchas ventanas que se abren en la cara interior

---

<sup>6</sup> <https://www.elsaltodiario.com/el-rumor-de-las-multitudes/vidas-gobernadas-la-biopolitica-segun-foucault>

del anillo. La construcción periférica está dividida en celdas, cada una de las cuales atraviesa toda la anchura de la construcción ( Foucault, 1975, p. 121).

Desde la torre central los vigilantes pueden vigilar de forma constante sin ser vistos por los prisioneros; el panóptico es una forma de organizar el espacio arquitectónico de estas instituciones de tal forma que se pueda economizar y garantizar el estado de vigilancia sobre las personas. Un único vigilante puede hacer un barrido visual de 360 grados y observar qué están haciendo cada uno de los prisioneros en todo momento.

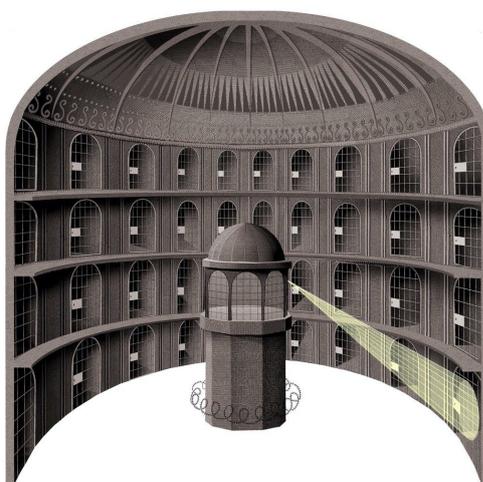


Figura 1: Modelo panóptico. Fuente: Jenni Fagan

Este modelo arquitectónico supone una inversión sobre la concepción que se tenía hasta entonces sobre los calabozos. Pevio al modelo del panóptico, los calabozos eran espacios privados de luz y ocultos. Sin embargo, el panóptico expone a los reclusos a plena luz; no pueden ocultarse, están continuamente observados por la mirada del vigilante.

Asimismo, al individualizar a las masas a través de celdas separadas se evita la comunicación entre los reclusos y, por ende, se garantiza un mayor orden y se reducen los riesgos de complot por parte de las personas reclusas. Con ello, la reorganización espacial de las prisiones y la continua presencia de la vigilancia consigue modificar la conducta de los prisioneros en favor de cómo le convenga al poder. Michael Foucault señala al respecto que:

El que está sometido a un campo de visibilidad, y que lo sabe, reproduce por su cuenta las coacciones del poder; las hace jugar espontáneamente sobre sí mismo; inscribe en sí mismo la relación de poder en la cual juega simultáneamente los dos papeles; se convierte en el principio de su propio sometimiento (Foucault, 1975, p. 122).

El autosometimiento de los reclusos no solo consigue corregir los malos comportamientos o las tentativas de complot de los prisioneros; el panóptico reporta unos beneficios mayores que los previstos en los objetivos iniciales, puesto que se produjo una gran mejoría en la funcionalidad de las prisiones y la conducta de los prisioneros. Por ello, a lo largo del siglo XIX el esquema del panóptico fue adaptándose progresivamente al resto de las instituciones tales como los colegios, las fábricas de trabajo o los hospitales con el fin de mejorar el rendimiento y las necesidades de las mismas; en definitiva, el panóptico adopta una función polivalente.

Si los detenidos son unos condenados, no hay peligro de que exista complot, tentativa de evasión colectiva, proyectos de nuevos delitos para el futuro, malas influencias recíprocas; si son enfermos, no hay peligro de contagio; si locos, no hay riesgo de violencias recíprocas; si niños, ausencia de copia subrepticia, ausencia de ruido, ausencia de charla, ausencia de disipación. Si son obreros, ausencia de riñas, de robos, de contubernios, de esas distracciones que retrasan el trabajo, lo hacen menos perfecto o provocan los accidentes (Foucault, 1975, p. 121).

En última instancia, el panóptico ha sido un esquema arquitectónico que propició la intensificación del poder, sirviéndose de esquemas disciplinarios para aumentar la utilidad de los individuos y aumentar la reproducción del capital.

De suerte que no es necesario recurrir a medios de fuerza para obligar al condenado a la buena conducta, el loco a la tranquilidad, el obrero al trabajo, el escolar a la aplicación, el enfermo a la observación de las prescripciones (Foucault, 1975, p. 122)

No obstante, estos esquemas disciplinarios se fueron extendiendo progresivamente al resto del tejido social sin limitarse a operar en espacios cerrados, dando lugar a una sociedad disciplinaria. Michel Foucault describe la transformación de la aplicación disciplinaria en los espacios cerrados en una primera instancia, frente a la posterior disciplina aplicada a los espacios abiertos “desinstitucionalizados”; siendo así, Foucault establece:

Dos imágenes, pues, de la disciplina. A un extremo, la disciplina-bloqueo, la institución cerrada, establecida en los márgenes, y vuelta toda ella hacia funciones negativas: detener el mal, romper las comunicaciones, suspender el tiempo. Al otro extremo, con el panoptismo, tenemos la disciplina-mecanismo: un dispositivo funcional, que debe mejorar el ejercicio del poder volviéndolo más rápido, más ligero, más eficaz, un diseño de las coerciones sutiles para una excepción al de una vigilancia generalizada, reposa sobre una transformación histórica: la extensión progresiva de los dispositivos de disciplina a lo largo de los siglos XVII y XVIII, su multiplicación a través de todo el cuerpo social, la formación de lo que podría llamarse en líneas generales la sociedad disciplinaria (Foucault, 1975, p. 126).

En definitiva, la arquitectura panóptica supuso un factor determinante en el auge de la sociedad disciplinaria y es sinónimo del contexto histórico de la revolución industrial; por ello, es de suma importancia reconocer el valor de este modelo arquitectónico y la revolución que supuso en la organización y el control de los sujetos.

### **3.3 Poder inteligente**

Para poder hacer un análisis en detenimiento sobre el poder inteligente cabe centrarse en la lectura de *Psicopolítica* (2014) del filósofo Byung Chul Han. Según Han, el poder históricamente se ha manifestado como un negador de la libertad, puesto que es la forma más directa e inmediata en la que los poderosos imponen su voluntad por medio de la violencia en contra de la voluntad de los sometidos. Sin embargo, en la era del neoliberalismo el poder adopta una forma más sutil de manifestarse, siendo este un poder

silencioso que no arremete en contra de la voluntad de los sometidos, sino todo lo contrario, explota la libertad de los mismos. El poder inteligente no adquiere necesariamente una forma prohibitoria, sino más bien permisiva; el poder inteligente no coacciona a los sujetos ni tampoco hace uso de la violencia para afirmar su dominación, por consiguiente, su presencia es más sutil. “El poder, apunta Han, está precisamente allí donde no es tematizado. Cuanto mayor es el poder, más silenciosamente actúa. El poder sucede sin que remita a sí mismo de forma ruidosa” (Han, 2014, p. 27).

El poder inteligente se desasocia de toda negatividad; por consiguiente, potencializa su amabilidad a través de la libertad. Por ello, Han argumenta que el poder disciplinario - que se caracteriza por operar con la negatividad- no es descriptivo de la era neoliberal, ya que esta se caracteriza por un exceso de positividad. “La técnica de poder propia del neoliberalismo adquiere una forma sutil, flexible, inteligente, y escapa a toda visibilidad. El sujeto sometido no es siquiera consciente de su sometimiento” (Han, 2014, p. 28). El sometimiento en el poder inteligente no se fundamenta en torno a la represión de los sometidos, por el contrario, los seduce para que se auto sometan en función de los deseos del poder; ello se potencia a través de las emociones positivas, dando lugar a una falsa ilusión de libertad por parte de los sometidos. El poder inteligente no busca hacer sumisos a los sujetos, trata de hacerlos dependientes para que ellos mismos deseen alienarse por sí mismos a las instancias del poder.

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

En los estudios de Foucault, señala a la fuerza del cuerpo humano como el principal motor productivo del sistema, aferrándose al concepto de la biopolítica y población como modelos descriptivos de la sociedad disciplinaria. Sin embargo, en la era neoliberal estos conceptos quedan desfasados, puesto que se desliga el cuerpo humano como la verdadera fuerza productiva y se descubre la psique como el principal motor productivo; por ello,

la psicopolítica se convierte en el principal método de estudio frente a la -ya desfasada- biopolítica.

Este giro a la psique, y con ello a la psicopolítica, está relacionado con la forma de producción del capitalismo actual, puesto que este está determinado por formas de producción inmaterial e incorpóreas. No se producen objetos físicos, sino objetos no-físicos como informaciones y programas (Han, 2014, p. 39).

Consecuentemente, el cuerpo humano queda relegado a un plano meramente estético en el que se busca optimizar la apariencia física; a su vez, dicha optimización corporal es un recurso comercial, por lo que en la era neoliberal se explota todo un comercio en torno al *fitness* y el deporte. Paralelamente, la revolución digital y la creación de las redes sociales han influido en el sometimiento de los individuos. Foucault denomina este fenómeno como las “tecnologías del yo”:

(...) las prácticas sensatas y voluntarias por las que los hombres no solo se fijan reglas de conducta, sino que buscan transformarse a sí mismos, modificarse en su ser singular y hacer de su vida una obra que presenta ciertos valores estéticos y responde a ciertos criterios de estilo (Han, 2014, p. 42).

Tanto la optimización corporal como el sometimiento planteado en las tecnologías del yo, responden a un mismo patrón que caracteriza al poder inteligente. “No se apodera directamente del individuo. Por el contrario, se ocupa de que el individuo actúe de tal modo que reproduzca por sí mismo el entramado de dominación que es interpretado por él como libertad” (Han, 2014, p. 43). En definitiva, la optimización y el sometimiento, y con ello, la libertad y la explotación convergen en un mismo punto: la autoexplotación del sujeto sin que él mismo sea consciente.

Asimismo, esta cuestión se ve reflejada en el rendimiento de los individuos. El sujeto de la era neoliberal se afirma como un *proyecto* libre y capaz de reinventarse a sí mismo, puesto que no hay ningún amo -es decir, ningún agente externo- que dictamine sobre

nosotros mismos. No obstante, esta falsa sensación de libertad es a la vez generadora de coacciones internas. Sobre esta cuestión reflexiona Han haciendo una comparativa entre el poder disciplinario (como el poder del *deber*) y el poder inteligente (como el poder del *hacer*).

La libertad del poder hacer genera incluso más coacciones que el disciplinario *deber*. El *deber* tiene un límite. El *poder hacer*, por el contrario, no tiene ninguno. Es por ello por lo que la coacción que proviene del *poder hacer* es ilimitada (Han, 2014, p.11).

En definitiva, el sujeto del rendimiento -que se autoproclama como persona libre -es en realidad un esclavo del sistema, puesto que se explota a sí mismo de forma voluntaria sin necesidad de que exista la figura de un amo que le inste a producir según los deseos del capital. Por consiguiente, la carencia de la figura de un amo empuja a los individuos a convertirse en sus propios amos, es decir, en sus propios empresarios; lo que lleva al sujeto a una espiral de autosometimiento por tratar de optimizar su rendimiento.

El yo como proyecto, que cree haberse liberado de las coacciones externas y de las coacciones ajenas, se somete a coacciones internas y a coerciones propias en forma de una coacción al rendimiento y la optimización (Han, 2014, p. 11).

Ello favorece el desencadenamiento de enfermedades mentales tales como la depresión, el síndrome de *burnout*, o el suicidio. Por ejemplo, actualmente Corea del Sur se posiciona como el 6º país con la tasa más alta de suicidio en el mundo<sup>7</sup>, y en el caso de España, el suicidio se ha convertido en la principal causa de muerte entre los jóvenes en el año 2021<sup>8</sup>. La continua optimización personal es a la par un reflejo de la insaciable búsqueda de la optimización del sistema, que en última instancia desemboca en el colapso mental de los individuos. En conclusión, la optimización personal esconde tras ella la autoexplotación

---

<sup>7</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Suicidio\\_en\\_Corea\\_del\\_Sur](https://es.wikipedia.org/wiki/Suicidio_en_Corea_del_Sur)

<sup>8</sup> <https://www.rtve.es/noticias/20211124/cronicas-suicidio-primera-causa-muerte-jovenes-espana/2232960.sht ml>

total del sujeto sin que él mismo sea consciente de su sometimiento, he ahí la gran conquista del poder inteligente.

### 3.3.2 Panóptico digital

En contraposición al sistema de vigilancia del panóptico carcelario, con el neoliberalismo surge una vigilancia propia del poder inteligente: el panóptico digital. Este método de vigilancia carece de una estructura arquitectónica como tal, el panóptico es transferido al mundo digital. Dicha mutación de la vigilancia ha sido propiciada por el desarrollo de las nuevas tecnologías y el surgimiento de las redes sociales. Estas plataformas digitales se encargan de almacenar nuestra información para tratar de analizar modelos de comportamientos colectivos, lo que es conocido como el *Big Data*. A diferencia del poder disciplinario (que se caracteriza porque los ciudadanos sean agentes pasivos de la vigilancia), el poder inteligente convierte al ciudadano en un agente activo de la vigilancia, es decir, nos sometemos a una autovigilancia de forma voluntaria y cedemos nuestra información a través del botón de *me gusta*:

El poder inteligente se ajusta a la psique en lugar de disciplinarla y someterla a coacciones y prohibiciones. No nos impone ningún silencio. Al contrario: nos exige compartir, participar, comunicar nuestras opiniones, necesidades, deseos y preferencias; esto es, contar nuestra vida (Han, 2014, p.29).

A su vez, las redes sociales están diseñadas para que el usuario esté el mayor tiempo posible conectado a ellas. El diseño de estas aplicaciones se asemeja bastante al de una tragaperras; por ejemplo, el botón de refrescar o el botón del *me gusta* son solo algunos ejemplos de esta mimetización; ambos estimulan una gratificación instantánea a través de la *emocionalización* del juego. El sometimiento de las personas se enmascara a través de una *positivización* en el acto de compartir nuestra información, en vez de coaccionar a las personas en contra de sus deseos para someterlas a una vigilancia, se explota la comunicación y los refuerzos positivos. Sólo si compartes o subes una publicación serás merecedor de la gratificación del *me gusta*.

La técnica del poder del régimen neoliberal no es prohibitoria, protectora o represiva, sino prospectiva permisiva y proyectiva. El consumo no se reprime, se maximiza. No se genera escasez, sino abundancia, incluso exceso de positividad. Se nos anima a comunicar y a consumir. El principio de negatividad, que es constitutivo del Estado vigilante de Orwell, cede ante el principio de la positividad. No se reprimen las necesidades, se las estimula (Han, 2014 p. 44-45).

A diferencia de la estructura del panóptico, en el panóptico digital los sujetos no sienten ninguna presencia que los vigile; las redes sociales son percibidas por los usuarios como un espacio de libre información y de libre opinión, de ahí el éxito del panóptico digital. Siendo así, en la sociedad contemporánea el panóptico carcelario ha perdido relevancia, puesto que el panóptico digital ejerce el poder de forma mucho más eficaz y económica que el poder disciplinario sin tener que someter al sujeto en contra de sus voluntades, por lo que el poder se vuelve mucho más efectivo.

El poder inteligente, de apariencia libre y amable, que estimula y seduce, es más efectivo que el poder que clasifica, amenaza y prescribe. El botón de *me gusta* es su signo. Uno se somete al entramado de poder consumiendo y comunicándose, incluso haciendo clic en el botón de *me gusta* (Han, 2014, p. 29).

## **4. ANÁLISIS DEL JUEGO DEL CALAMAR**

### **4.1 Ficción distópica**

En *El juego del calamar* podemos encontrar varias referencias de otras producciones audiovisuales y literarias propias de la ficción distópica. A continuación, me dispongo a desglosar algunas de las referencias de las cuales se nutre esta serie:

- *1984* (1949). *1984* es una obra publicada por el autor George Orwell en el año 1949. La historia se contextualiza en el año 1984 (fecha que da título a la obra) en

Londres, donde la sociedad está sometida a una vigilancia constante por parte de un gobierno totalitario cuyo líder es conocido como “El Gran Hermano”, un ente que lo vigila absolutamente todo. La Policía del pensamiento es la institución encargada de ejecutar dicha vigilancia y medir el comportamiento de sus ciudadanos. Winston Smith, el protagonista de la historia, trabaja en el Ministerio de la Verdad y tratará de dismantelar el régimen opresor.

- *El show de Truman* (1998). Truman Burbank, sin él saberlo, es el protagonista de un *reality show* que se emite en televisión en todo el mundo. El *reality* comenzó desde su nacimiento, pasando por su adolescencia y hasta su madurez. El pueblo en el que vive, sus vecinos, amigos y familiares son todo una farsa, nada es real. Miles de cámaras ocultas por todo el pueblo graban su día a día, su realidad es moldeada al gusto del productor ejecutivo Christof, el gran jefe omnipotente encargado del show. Esta ficción distópica trata de reflexionar sobre cuáles son los límites éticos de los *realitys* y hace una crítica a la sociedad del espectáculo, significativa de nuestra era contemporánea.
- *Un mundo feliz* (1932). Esta novela de Aldous Huxley nos presenta un futuro utópico en el que el consumo y la comodidad imperan sobre la sociedad. Este mundo carece de valores humanitarios y los ciudadanos son creados y alterados genéticamente. La sociedad está dividida en varios rangos que van desde los Alpha hasta los Epsilon, incluyendo en la primera categoría a aquellas personas con mayor inteligencia y terminando, por último, con el grupo con menor inteligencia. Todo este entramado de apariencia perfecta será dismantelado por un grupo de estudiantes que hacen una visita al Centro de Incubación y Condicionamiento en Londres, en donde descubrirán cómo era la realidad de antaño.
- *Los juegos del hambre* (2008). Es una trilogía escrita por Suzanne Collins. Anualmente, el Capitolio de la nación de Panem somete a los jóvenes de cada uno de sus doce distritos a un proceso de selección aleatoria para competir en los Juegos del hambre. Estos juegos son un espectáculo televisado en todo el país en

el que los candidatos tendrán que competir entre ellos a vida o muerte hasta que sólo quede un superviviente.

Katniss Everdeen, del distrito 12, se presenta como voluntaria para sustituir a su hermana pequeña en la celebración de los juegos. En los juegos, si Katniss quiere sobrevivir, deberá contradecir sus principios morales relegando a un segundo plano la humanidad, el compañerismo, o el amor.

El contexto social de *1984* y *Los juegos del hambre* resuena con la idea de una sociedad disciplinaria; en ambas películas, los sujetos están sometidos por un agente externo y omnipotente, un *todopoderoso* que limita y restringe los movimientos y las acciones de los mismos. En contraposición, en *Un mundo feliz* y *El show de Truman* podemos observar características que se asemejan con el poder inteligente, dado que los personajes viven en un contexto social propio del capitalismo de la emoción, en el que se explota la positividad como mecanismo para someter a la población.

Retomando la cuestión principal que nos concierne, podemos preguntarnos: ¿cuáles son las características que encasillan a dichas obras en la ficción distópica? Para dar respuesta a ello, es necesario establecer una distinción entre el significado de “distopía” y su antónimo, “utopía”. Entendemos por utopía como la construcción de un mundo con un proyecto político futuro deseable e idílico (siendo este prácticamente irrealizable e inalcanzable en la realidad); la convivencia comunitaria en los mundos utópicos se rige por la armonía, el respeto y el altruismo, en otras palabras, es la recreación de una sociedad perfecta. Paralelamente, entendemos por distopía como una contra respuesta al mundo idílico de la utopía. La distopía presenta el escenario de una sociedad corrompida y gobernada bajo modelos totalitaristas en la que el pesimismo y el aislamiento dictaminan a una comunidad entera. Por ende, la ficción distópica adopta un significado mayor, supone una advertencia de una posible realidad futura, trata de plasmar un futuro pesimista con el fin de que el ser humano trate de remediar dicho escenario futuro.

Para poder hacer una revisión de la ficción distópica, me apoyaré en el trabajo de Lorena Lara Sierra (2018), de la Universidad de Zaragoza, en el que la autora profundiza sobre

esta materia y establece cuáles son las diferencias y similitudes entre el género distópico y el género utópico<sup>9</sup>. Según la autora, el nacimiento del subgénero distópico está muy ligado al descontento social de los siglos XIX y XX:

(...) hasta el siglo XVIII la sociedad aspiraba a una libertad por la que la gente luchó. Estos ideales se mantuvieron en los siglos siguientes, XIX y XX, pero muchas veces no se llevarían a cabo. Esto provocó el descontento de la sociedad del momento y es en este punto cuando empezó a surgir lo distópico como producto de la disconformidad del pueblo (2018, p. 8).

Las producciones culturales propias al género distópico se caracterizan por contextualizarse en un tiempo futuro; asimismo, en las distopías la sociedad está regida por un totalitarismo que es personificado por la glorificación de un único líder que tiene el control sobre la sociedad entera. En el género distópico, el gobierno persigue la alineación del individuo con el fin de evitar que la sociedad se subleve en contra del orden establecido. La contrafigura al líder viene dada por el protagonista de la narrativa, que encarna el papel de rebelde y antisistema que se muestra profundamente disconforme con la ideología representada por el líder y el gobierno. Otro rasgo distintivo del género distópico es la eliminación del pasado y todo aquello que pueda cuestionar el poder. Por último, en el género distópico encontramos a menudo referencias al mundo consumista de las masas (2018, p. 7).

Por el contrario, las novelas del género utópico no se ambientan en el futuro, sino en el presente; tampoco hay una intención de eliminar el pasado ni un sentimiento de ambición por los acontecimientos futuros, es decir, son atemporales. Asimismo, en los universos utópicos el gobernador refleja su preocupación por el bienestar de sus ciudadanos y, de forma recíproca, los habitantes se muestran contentos y felices con el gobierno y el sistema (2018, p.7).

---

<sup>9</sup> <https://zaguan.unizar.es/record/76451/files/TAZ-TFG-2018-4241.pdf>

No obstante, hay ciertas características que el género distópico comparte con el género utópico: hay una intención por establecer paralelismos entre el presente y el contexto histórico en el que se ambienta la obra; es decir, se parodia el presente para consiguientemente hacer una crítica sobre la sociedad. En el género utópico, la crítica al presente se formula con la oposición de una sociedad real frente a la sociedad idílica e irreal; por el contrario, la crítica en el género distópico se configura a través de la sociedad real con la representación de una sociedad hostil y decadente. En último lugar, el desarrollo de la trama se da en ubicaciones aisladas; por ejemplo, en el género utópico estas ubicaciones pueden ser islas paradisíacas, y en el distópico ciudades amuralladas aisladas del resto de la civilización.

Una vez expuestas y aclaradas las diferencias entre ambos géneros cabe preguntarse: *¿El juego del calamar* es un texto perteneciente al género utópico o distópico? En la serie se dan una serie de características que resuenan con el universo distópico: las miserias de los personajes que los empujan a presentarse al concurso, la figura de un líder totalitarista encargado de ejercer un control absoluto dentro de la prisión y la contrafigura al líder encarnada por el protagonista que se enfrenta a la organización al final de la serie. Asimismo, la serie hace uso de elementos infantiles e inofensivos que, si bien podrían parecer pertenecientes al género utópico, buscan dramatizar y generar un mayor contraste cuando se manifiesta el acto de violencia y la muerte, lo que nos invita a pensar que podría tratarse de una suerte de reescritura psicópata del mundo infantil.

## **4.2. Análisis de la serie**

### **4.2.1 Argumento y personajes principales de la serie**

La serie comienza presentándonos al personaje principal de la serie, Seong Gi-hun, un hombre de 47 años, ludópata y económicamente inestable que vive en casa de su madre; recientemente se ha divorciado de su mujer, con la que tiene una hija en común a la que casi no puede ver; asimismo, tiene serios problemas de endeudamiento con el banco y un usurero. Todos estos factores hacen que a ojos de la sociedad sea visto como una persona irresponsable e inmadura, como un “fracasado”.

Un día en una estación de tren un hombre joven le ofrece la oportunidad de presentarse a una competición de juegos tradicionales. A cambio de participar, recibiría una gran recompensa de dinero que le permitiría saldar sus cuentas pendientes y tener una mayor estabilidad económica y, por ende, podría centrarse en recuperar el vínculo perdido con su hija. Gi-hun acepta la invitación y es trasladado hasta el lugar donde se celebran los juegos: una prisión en una isla deshabitada de Corea del Sur; allí se encuentra con el resto de los concursantes, que al igual que él, están en una situación de endeudamiento, con trabajos precarios y/o en una situación de exclusión social.

Cuando se les ofrece la oportunidad de participar en el concurso los participantes firman un contrato en el que aceptan las condiciones del concurso. En el documento se incluyen tres cláusulas: Cláusula 1: Los jugadores no pueden retirarse. Cláusula 2: Quien se niegue a jugar, quedará eliminado. Cláusula 3: El juego termina si lo aprueba la mayoría. Posteriormente a la celebración del primer juego, los concursantes son sorprendidos tras enterarse de que si no superan las pruebas serán asesinados; los concursantes, horrorizados ante la matanza presenciada, deciden abandonar los juegos respaldándose en la tercera cláusula del contrato: “los juegos terminarán si la mayoría así lo acuerda”.

Tras un arduo proceso de votación, los resultados mostraron que 101 personas deseaban marcharse frente a 100 jugadores que preferían continuar en el concurso. Frente a un resultado tan igualado, todos aquellos que sigan interesados en continuar concursando (aunque hubiesen votado que querían marcharse) se les dará la opción de volver si así lo desean. Aunque resulte contradictorio el hecho de dejar en libertad a los concursantes, tal y como señala Byung Chul Han en su libro *Psicopolítica*, el verdadero poder no necesariamente se articula como prohibitorio:

El poder, sin duda, puede exteriorizarse como violencia o represión. Pero no *descansa* en ella. No es necesariamente excluyente, prohibitorio o censorador. Y no se opone a la libertad. Incluso puede hacer uso de ella (Han, 2014, p. 27).



Figura 2. Fuente: Netflix

Siendo así, los jugadores son puestos en libertad y retornan a la ciudad, en donde, a modo de presentación, la serie va introduciendo a los principales personajes de la trama y las múltiples realidades de cada uno de ellos. A continuación, describiré a los cinco protagonistas de la historia:

**Seong Gi-hun:** Seong Gi-hun es el personaje protagonista del filme, un tipo inmaduro e infantil, con un aire de “granujilla” que desatiende sus responsabilidades y su entorno familiar. Cuando retorna a casa del concurso su madre se encuentra en el hospital, tiene diabetes y los médicos recomiendan que se quede ingresada para que la puedan curar. Su madre decide volver a casa puesto que no puede asumir los gastos de la hospitalización, ya que su hijo había cancelado su seguro médico para malgastarlo en apuestas. Gi-hun, arrepentido por sus malos actos, (que desgraciadamente han afectado a su entorno familiar deteriorando su relación con su madre e hija) decide tratar de conseguir el dinero que necesita para volver a hospitalizar a su madre, llegando incluso a pedirselo a su exmujer y, sin éxito alguno, se vuelve a replantear la idea de volver al concurso para poder financiar la hospitalización de su madre.



Figura 3. Fuente: Netflix

**Cho Sang-woo:** Cho Sang-woo es un amigo de la infancia de Seong Gi-hun y que, por casualidades de la vida, vuelven a encontrarse en los juegos después de muchos años sin verse. Cho Sang-woo es el orgullo de su familia, fue el primer miembro familiar en tener estudios universitarios y obtuvo el mejor expediente académico de su promoción en la carrera de económicas. Socialmente, es considerado como una persona exitosa a nivel laboral, empero, esconde una realidad no tan glamurosa. Cho Sang-woo debe seis mil millones de wones por haber invertido en acciones y en futuros (usando todas las propiedades de su madre) y la policía lo busca por malversación, falsificación de documentos privados y por violar varias leyes de delitos económicos.



Figura 4. Fuente: Netflix

Este personaje nos invita a pensar cómo, a veces, las apariencias resultan ser engañosas y cómo la avaricia puede llegar a ser traicionera. El personaje resuena bastante con la filosofía de vida que se implementa desde pequeños a los jóvenes de Corea del Sur y de algunas otras sociedades asiáticas. Los profesores Diego Felipe Arbeláez-Campillo, Jorge Jesús Villasmil Espinoza, Magda Julissa Rojas-Bahamón y Reyber Antonio Parra Contreras de la Universidad del Zulia reflexionan sobre esta cuestión en *Reflexiones Filosóficas Sobre El Juego Del Calamar*

(...) en algunas sociedades asiáticas, principalmente como Japón y Corea del Sur, la cultura de la competitividad y la búsqueda permanente de la excelencia reflejada en filosofías como el kaizen, que se sintetiza en postulados como: cambio permanente para mejor y hoy mejor que ayer mañana mejor que hoy, se traducen en una cultura en la cual se le exige a los niños desde muy temprana edad que se esfuercen por desarrollar al máximo todas sus capacidades, como si ser el mejor en todas la actividades fuera la única opción ontológica válida, situación de neurosis colectiva que explicaría en buena medida los altos índices de suicidios en los dos países referidos (2021, p. 311).

**Kang Sae-byeok:** Kang Sae-byeok es una joven inmigrante de Corea del Norte que huyó con su hermano pequeño a Corea del Sur. En el segundo capítulo va a visitar a su hermano pequeño a la escuela en la que está internado. Su hermano le confiesa que extraña mucho a sus padres, ya que, debido al conflicto fronterizo entre ambos países, no puede verlos. Con el fin de volver a reunir a la familia de nuevo, hace una visita a un agente especializado para que le ayuden a que sus padres escapen de Corea del Norte. Para contratar sus servicios necesita 40.000.000 de wones, dinero del que no dispone.



Figura 5. Fuente: Netflix

Kang Sae-byeok representa el conflicto fronterizo que persiste en la actualidad entre las dos Coreas. Tras la guerra fronteriza entre estas dos naciones, que comenzó hace más de seis décadas, muchas familias quedaron separadas por la barrera fronteriza y, desgraciadamente, aún no se han vuelto a reencontrar.

**Ali Abdul:** Ali Abdul es un joven pakistaní inmigrante que vive en Seúl junto con su familia. Una mañana acude a su trabajo para exigirle a su jefe que le pague el sueldo que le debe desde hace más de seis meses, lo necesita urgentemente para poder volver a reunirse de nuevo con su familia en la India. Su jefe se niega a pagarle, por lo que Ali acaba robándole el dinero y atemorizado ante las posibles represalias de su jefe, huye hacia su casa para proteger a su mujer y sus hijos, mandándoles en el próximo vuelo a la India. Ali Abdul refleja la situación irregular de las personas inmigrantes y la precariedad laboral que muchas personas que como él padecen.



Figura 6. Fuente: Netflix

**Jang Deok-su:** En contraposición al resto de los personajes descritos, Jang Deok-su es el líder de una red de mafiosos y narcotraficantes. Cuando sus socios se enteran de que su líder perdió todo el dinero en un casino de Filipinas deciden delatarlo para que lo maten. Finalmente, Jang consigue escapar de los matones y decide volver al concurso. Jang Deok-su representa el personaje antagónico al del protagonista; es un hombre corrupto y malvado, movido únicamente por sus intereses propios.



Figura 7. Fuente: Netflix

#### 4.2.2 Acreedor-deudor

Las múltiples realidades que afrontan Gi-Hun, Sang-woo, Sae-byeok y Ali Abdul comparten un denominador común: el sentimiento de orfandad. Cada uno de ellos vive una situación límite y desesperante que no solo les afecta a ellos mismos, sino que también pone en peligro a sus familiares más cercanos. Deciden presentarse de nuevo al concurso con el fin de no decepcionar a sus familiares y saldar sus deudas; sueñan con construir un futuro mejor para ellos y sus seres queridos. Cuando retornan a la isla para participar de nuevo en los juegos, se sorprenden ante la alta cifra de reingreso del resto de los concursantes, con un 93% de reingreso.

¿Cómo puede explicarse que haya una tasa de reingreso tan alta? ¿Qué deseaban mostrar los creadores de la serie con ello? Para dar una posible explicación, podríamos acercarnos a los planteamientos del psicoanalista Jorge Alemán en su libro *Ideología. Nosotras en la época. La época en nosotros*. Según el autor, el neoliberalismo ha acabado por conquistar la conformación de la producción de las subjetividades, en otras palabras, el discurso capitalista y los valores del mercado operan en las singularidades de los seres humanos, en aspectos tales como nuestros deseos o ambiciones en la vida. Dicha colonización de la subjetividad es imprescindible para la consecución de la reproducción ilimitada del capitalismo. “Foucault ya vislumbraba, apunta Alemán, que la maquinaria capitalista de lo ilimitado, si quería seguir funcionando, tenía que introducirse en la propia subjetividad, incluso rediseñándola para continuar” (2021, p.20-21).

El capitalismo opera constantemente en un movimiento circular, oscilando entre la renuncia y el exceso; y los sujetos acaban asumiendo e interiorizando este *modus operandi* y levitan de forma continua entre las carencias que tiene y las novedades que puedan satisfacerlas. Por mucho que el sujeto renuncie a la realización de la satisfacción inmediata para saciar su carencia, la compulsión de alcanzar dicha satisfacción permanecerá latente.

Se da un juego recíproco entre aquello que al sujeto siempre le falta y las promesas de novedades que pueden colmar dicha carencia; el sujeto por un

lado renuncia a su satisfacción inmediata, pero no puede librarse de la compulsión que le conmina a colmarla. Cuanto más importante es la renuncia, más se tiñe ella misma -compulsivamente- de sentimientos inconscientes de culpabilidad, porque la renuncia nunca calma el apetito del acreedor superyoico, al exigir siempre más y más (Alemán, 2021,p. 30).

Las personas levitan continuamente en torno a un sentimiento de deuda y culpa, personificando un papel de acreedor y deudor.

El sujeto, tal como explican Freud, Heidegger y Lacan, adviene al mundo, en razón de su estructura constitutiva, como deudor y culpable. Y precisamente el neoliberalismo ha logrado por primera vez colonizar esa instancia originaria del sujeto, al operar la lógica del mercado en la construcción de la subjetividad (Alemán, 2021, p. 31).

Retomando la cuestión planteada al inicio, por mucho que en una primera instancia los concursantes hubieran renunciado a participar en la competición de los juegos, el hecho de que haya una tasa de reingreso tan alta viene motivada porque en los jugadores persistía la fantasía de saciar sus carencias y la oportunidad de aspirar a convertirse en multimillonarios. *El juego del calamar* logra así hacer una crítica majestuosa sobre cómo el sistema capitalista indirectamente consigue operar sobre el sujeto neoliberal y cómo el sistema del mercado ha llegado a influenciar y determinar sobre las elecciones que realizamos “libremente”.

### **4.2.3 Prisión**

Para hacer un análisis de la arquitectura y la espacialidad de las instalaciones de la prisión me centraré primeramente en la sala dormitorio en la que los concursantes son congregados entre la celebración de cada juego. La estructura arquitectónica de la sala comparte bastantes similitudes con el panóptico de Bentham. En la idea originaria del panóptico, la torre central era el punto de vista desde donde se vigilaba a los reclusos, es decir, la vértebra central donde residía y operaba el poder. Sin embargo, en la serie no

encontramos ninguna torre central de observación, dado que al estar ambientada en la actualidad, el sistema de vigilancia responde a un modelo propio del panóptico digital, en el que la vigilancia se lleva a cabo haciendo uso de las nuevas tecnologías y las cámaras de video vigilancia y que, a diferencia del modelo del panóptico carcelario, permite una vigilancia más silenciosa y eficaz. Por el contrario, dicha torre de vigilancia es sustituida por una gigantesca hucha de cerdo de cristal que contiene el lote del premio, la cual, puede ser percibida desde cualquier ángulo de la sala.

Empero, la hucha mantiene la misma importancia a nivel simbólico que cumplía la torre central del panóptico; ambas simbolizan la idea del poder y el control, no obstante, difieren en los efectos que inducen sobre los concursantes. La hucha del cerdo materializa el espíritu del poder inteligente: la coacción en el poder inteligente (a diferencia del poder disciplinario), no busca generar refuerzos negativos en las personas, sino que, por el contrario, busca explotar todos aquellos canales que garanticen un refuerzo positivo por los que someterlos “amablemente”. En el caso de la serie el refuerzo positivo viene dado por el dinero que contiene la hucha. El hecho de que los aspirantes tengan continuamente presente en la sala el lote del premio es una forma de estimularlos a que continúen jugando y a que no se rindan; además, la hucha es un recordatorio constante del motivo que los ha llevado a aceptar participar en los juegos: el dinero.

Justo después de la celebración de cada uno de los juegos, los supervivientes que han conseguido superar las pruebas son devueltos a la sala en la que son reclutados. En ese momento, la hucha de cerdo es iluminada con luces llamativas y, a la par, un politono que se asemeja a la música de las tragaperras comienza a sonar. En ese instante miles de fajos de billetes comienzan a caer sobre la esfera acristalada. Este *modus operandi* es empleado exactamente después de que los jugadores hayan presenciado cómo muchos de sus compañeros han acabado siendo asesinados. La muerte de otros es un regalo para el resto de los concursantes con vida, ya que cuanto más gente muera, más cerca están de hacerse con el premio.

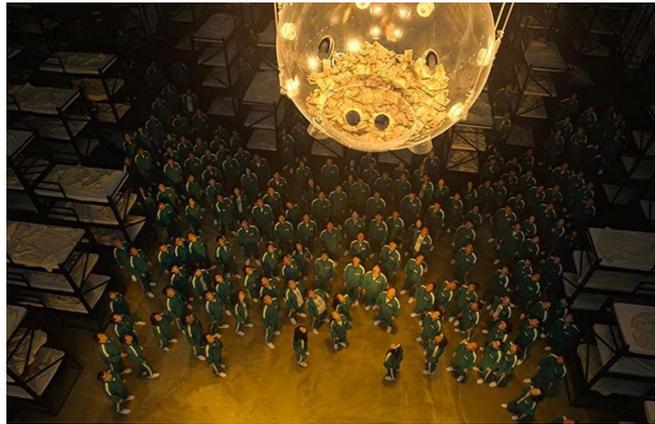


Figura 8. Fuente: Netflix

La hucha del cerdo se asemeja a una estampa religiosa a la que todos los concursantes veneran. Al respecto, podemos enlazar esta cuestión con el estudio de *Capitalismo como religión* del filósofo marxista Walter Benjamin. En sus textos profundiza sobre cómo el capitalismo es el nuevo culto religioso por excelencia, y cómo este nuevo culto satisface y da respuesta a las preocupaciones y necesidades del ser humano. En el caso de los concursantes, el dinero simboliza la sanación de todas sus preocupaciones y adopta una iconografía propia a la del Dios todopoderoso.

Asimismo, las literas en las que los concursantes descansan adoptan una forma similar a los calabozos de los prisioneros del panóptico, todas están orientadas en torno al lote del premio que cuelga del techo en forma de “U”; no obstante, a diferencia del modelo original del panóptico, las literas no están ideadas para aislar a los concursantes, por el contrario, la disposición de las literas facilitan la comunicación entre los concursantes, propiciando la creación de distintos bandos entre los propios jugadores.



Figura 9. Fuente: Netflix

La diseñadora de producción de la serie, Chae Kyoung-sun, en una entrevista para el canal de Gold Derby, desvela la inspiración que se esconde detrás del diseño de los espacios en la serie<sup>10</sup>. La inspiración primaria de la que se sirvió para la construcción de los espacios en la prisión han sido los espacios realistas de la vida cotidiana. Por ejemplo, para la sala dormitorio se inspiró en la ordenación de los productos en los estantes de los supermercados, queriendo asemejar los cuerpos de los concursantes como productos de consumo amontonados y apilados en estantes, metaforizando la edad moderna del hiperconsumo.

Asimismo, la disposición de las literas en sentido ascendente también metaforiza la competitividad significativa del sistema capitalista y la jerarquización del poder; las literas más altas están más cerca de la hucha del cerdo y con ello, de la victoria. Todos ansían el premio, y desde sus literas, embobados, lo contemplan con detenimiento. Sin embargo, el premio es cegador, puesto que a lo largo del concurso nadie reparó en las pistas grabadas en las paredes de detrás de las literas con la información de todos los juegos que se iban a celebrar. Por el contrario, la atención de sus miradas estaba eclipsada por el lote del premio; una forma de metaforizar como la sociedad moderna está cegada por la opulencia del oro.

Cuando los jugadores son llamados a la celebración del siguiente juego abandonan la sala para ir al próximo escenario de los juegos. Ellos no saben cuál será el siguiente juego y para llegar a la localización primero deben cruzar unas escaleras laberínticas de colores pastel que nos recuerdan a las escaleras de la Muralla Roja de Ricardo Bofill.

Las escaleras son un espacio limpio y minimalista, pero a la vez generan confusión y desorienta a los concursantes, agudizando el sentimiento de incertidumbre por saber cuál será el próximo juego. Las estructuras laberínticas por las que avanzan los personajes nos recuerdan a la obra surrealista *Relativity* de M.C Escher en el que las escaleras están

---

<sup>10</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=1yuSE8NfJe4>

entrelazadas, desorientadas y que desafían la ley de la gravedad, generando en el espectador un sentimiento de confusión<sup>11</sup>.

Según Chae Kyoung-sun (la diseñadora de producción de la serie), estas escaleras laberínticas buscan reflejar cómo se sentían los jugadores en la prisión. Las escaleras tratan de transmitir un sentimiento sofocante, los jugadores cuando cruzan las escaleras están desorientados y por mucho que intenten huir, no tienen escapatoria.

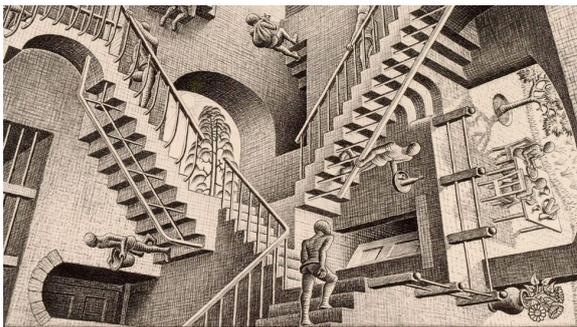


Figura 10. Fuente: Enfilme



Figura 11. Fuente: Netflix

Previo a la celebración del siguiente juego, una vez atravesadas las escaleras, los jugadores son congregados en una sala de espera. La sala de espera es minimalista y de color blanco, asemejándose a los edificios futuristas de la arquitecta Zaha Hadid o de Santiago Calatrava. La elección de un escenario minimalista y del color blanco para la construcción de este espacio tiene una razón de ser; se busca crear un espacio de ensoñación, como si se tratase de un espacio transitorio entre dos mundos, es decir, entre el mundo real y la muerte. Tras la puerta de la sala, les espera el siguiente juego, un nuevo mundo lleno de incertidumbres en el que no saben si saldrán de él con vida.

---

<sup>11</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=Zd-1aBeu64I&t=270s>



Figura 12. Fuente: Netflix

#### 4.2.4 Juego

La celebración del concurso consta de seis juegos inspirados en los juegos infantiles típicos de la cultura coreana de los años 70 y 80. A continuación, explicaré por orden cronológico las reglas de cada uno de los juegos, así como la evolución de los principales personajes a lo largo de la serie:

*1. Luz verde, luz roja.* En el primer juego los concursantes son alineados en un extremo del campo y tienen que conseguir atravesarlo en un tiempo límite de 10 minutos. En el extremo opuesto, una muñeca gigantesca con sensores de movimiento en los ojos corona la meta del juego. Los jugadores solo pueden moverse cuando la muñeca canta “luz verde, luz roja”. Si alguno de los jugadores hace algún tipo de movimiento cuando la muñeca no canta, o si bien no consiguen llegar a la meta antes del plazo de tiempo establecido, serán eliminados de un disparo.



Figura 13. Fuente: Netflix

Tras la celebración del primer juego, los concursantes se someten a un proceso de votación para determinar si la mayoría quieren continuar jugando o, si, por el contrario, prefieren abandonar los juegos y retornar a sus hogares. A aquellos que deseen volver a participar en los juegos se les dará una segunda oportunidad. En el regreso de los concursantes a la isla, algunos deciden aliarse entre sí para sumar fuerzas y formar un equipo. En el caso del protagonista, Gi-hun se alía con su amigo de la infancia Cho Sang-woo, el joven pakistani Ali Abdul y un hombre anciano con una enfermedad terminal que se llama Oh Il-Nam, con el cuál el protagonista desarrollará un vínculo afectivo muy especial a lo largo de la trama.

**2. Galletas de azúcar.** La sala del segundo juego recrea en un patio de recreo en donde los jugadores deberán de escoger formar fila en una de las cuatro puertas que hay en la sala. Cada una de ellas se compone por una forma geométrica distinta impresa en la puerta: un triángulo, un círculo, una estrella y un paraguas. Una vez los jugadores ya han escogido una fila, se les reparte una galleta en la que contiene el mismo grabado que la forma geométrica de la puerta que escogieron. Una aguja es asignada a cada concursante para que recorten dicha forma geométrica en el plazo de 10 minutos. Si en el proceso del recorte se les rompe la galleta o no consiguen terminar antes del plazo fijado, serán asesinados de un disparo.



Figura 14. Fuente: Netflix

Acto después del segundo juego, los concursantes son devueltos a la sala dormitorio; allí, los vigilantes racionalizan la comida del día: un huevo duro y una soda. El jugador Jang Deok-su, mosqueado ante la poca cantidad de comida que reciben, decide robar los

alimentos de otro de los jugadores y dejarlo sin almuerzo. Consiguientemente, se enzarzan en una pelea en la que Jang Deok-su acaba asesinado al otro jugador. La racionalización escasa de alimentos fue conscientemente planeada por los organizadores de los juegos, puesto que así consiguen que los propios concursantes desaten conductas de violencia los unos contra los otros.

El asesinato acontecido propicia un ambiente hostil, todos están horrorizados ante los hechos acontecidos, no obstante, mientras observan el cuerpo abatido del jugador tendido en el medio de la sala, la tensión del ambiente es interrumpida por la iluminación de la hucha y la proyección sonora del politono de las tragaperras; con la muerte del jugador cae un fajo de billetes sobre la esfera acristalada, aumentando el lote del premio. En ese mismo instante, Jang Deok-su, se da cuenta de que cuanta más gente muera más cerca estará de hacerse con el premio, lo que le motiva a iniciar una matanza esa misma noche en el momento en el que los vigilantes apaguen las luces del dormitorio.

Por ello, los miembros del grupo de Gi-hun deciden aliarse junto al joven Kang Sae-byeok para protegerse los unos a los otros de las garras de Jang Deok-su y su bando. Por el contrario, el jugador 111 (médico de profesión), con el fin de salvaguardar su vida, decide aliarse con el grupo atacante de Jang Deok-su. A cambio de que le dejen formar parte de su grupo, les ofrecerá sus servicios sanitarios en el caso de que sean lesionados, y, además, les proporcionará información privilegiada sobre cuáles serán los próximos juegos antes de que el resto lo sepa. El jugador 111 recibe dicha información a cambio de ayudar a un grupo de vigilantes con la extracción de los órganos de los concursantes que son eliminados para posteriormente venderlos en el mercado negro.

En definitiva, podemos observar cómo se forman dos bandos -aparentemente antagónicos. Primeramente, el grupo liderado por el protagonista; en este grupo no hay ninguna figura autoritaria, todos son tratados por igual y se respira un ambiente de compañerismo y lealtad. En el bando opuesto, Jang Deok-su, encarna la figura del líder y hace uso de un poder totalitario basado en la jerarquización del poder, en el que no todos son tratados por igual. Las estrategias que emplean estos dos grupos para conseguir pasar las pruebas también difieren. El bando de Gi-hun se caracteriza por hacer uso del razonamiento lógico

y la sabiduría, mientras que el bando opuesto hace uso de la fuerza y las trampas para alcanzar sus objetivos.

**3. Tira y afloja.** El tercer juego es conformado por dos equipos de 10 personas para ser enfrentadas a un duelo en lo alto de la plataforma de una grúa, la cual contiene un boquete en el centro de la misma. Cada equipo es dispuesto en un extremo opuesto de la grúa y, para poder sobrevivir, los dos equipos deberán de tirar de una misma cuerda en su sentido y tratar de quebrar la resistencia del equipo rival hasta que traspasen la plataforma y caigan en el centro del boquete. El juego finaliza una vez que la cuerda que une a ambos equipos es cortada por una guillotina y los perdedores son catapultados al vacío.



Figura 15. Fuente: Netflix

El equipo de Gi-hun, a pesar de ser el equipo más débil -en lo que se refiere a la fuerza humana- consiguen ganar gracias a la sabiduría y a los consejos del anciano Oh Il-Nam; ello hace que se afiance un sentimiento de compañerismo y unidad entre los integrantes del grupo. Por el contrario, el grupo liderado por Jang Deok-su, a pesar de haber ganado el último juego, pierde a un miembro fundamental de su equipo. El jugador 111, que les proporcionaba información confidencial sobre los próximos juegos, acaba siendo asesinado por el líder tras enterarse del negocio paralelo que tenía junto con otros vigilantes. Consecuentemente, el grupo de Jang Deok-su está fuertemente debilitado.

**4. Cánicas.** En este juego los concursantes deben formar parejas y se les da la libertad de hacer dupla con algún otro jugador con quien deseen participar. Cuando se adentran en el plató del cuarto juego, son envueltos en un espacio que

recrea las laberínticas callejuelas de los típicos barrios residenciales de Corea del Sur de los años 70 y 80; en las paredes de la sala hay un cielo pintado con una puesta de sol rojiza, dando la impresión de que están en un espacio al aire libre.

Los vigilantes entregan a las duplas una bolsa con 10 canicas a cada persona. El objetivo del juego es que un jugador acabe haciéndose con las otras 10 canicas de su contrincante sin hacer uso de violencia en un plazo de tiempo de 30 minutos.



Figura 16. Fuente: Netflix

Los jugadores son sorprendidos en un espacio que les resulta muy familiar y hogareño que los retrotrae a sus infancias, empero, en el *setting del juego* solo hay muros de piedra y puertas, no hay ninguna casa ni espacio para el hogar, tampoco tienen ningún sitio en el que poder refugiarse, no pueden escapar, han de enfrentarse a la muerte. A su vez, este sentimiento asfixiante es contrapuesto por el estado de nostalgia que transmite la puesta de sol realista pintada en las paredes de la sala. Según la diseñadora de producción de la serie, Chae Kyoung-sun, pretendía así encontrar un tono de ironía entre el contraste de emociones de los jugadores a lo largo de la prueba<sup>12</sup>.

El juego de las canicas pone a prueba como el ser humano no solo es capaz de asesinar a otra persona con tal de sobrevivir, sino que plantea esta misma situación implicando al “otro” que fallece, como una persona con la que el contrincante tiene un vínculo especial. En el caso del protagonista, Gi-hun juega contra Oh Il-Nam y para poder sobrevivir, se ve forzado a tener que hacer trampas. Aprovechándose de la delicada condición mental del anciano y su falta de memoria, Gi-hun acaba ganando la partida, pero momentos

---

<sup>12</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=1yuSE8NfJe4&t=11s>

previos a la ejecución del anciano, Oh Il-nam le confiesa a Gi-hun que lo dejó ganar conscientemente.

**5. Puente de cristal.** Momentos previos a adentrarse en el penúltimo escenario, los concursantes son reclutados en la sala de espera. Allí, deben escoger uno de los 16 chalecos que hay expuestos sobre unos maniquíes; cada chaleco tiene un número impreso que comprende el mismo número que el total de concursantes aún con vida. Los jugadores, sin saber el significado de los números en el juego, se guían por su intuición para escoger un número. Cuando llegan al escenario, son encerrados en un espacio que emula la carpa de un gigantesco circo con una pasarela acristalada y alargada suspendida en el aire a una altura mortífera; para pasar la prueba deberán de cruzar por ella, empero, hay una dificultad; hay dos distintos tipos de cristales sobre los que se compone el suelo de la pasarela: un cristal normal y otro templado, este último resiste el peso humano, el primero no. Asimismo, los números de los chalecos implican el orden por el que comenzarán a jugar los concursantes. La finalidad del juego es que los jugadores traten de averiguar cuál de los dos cristales es templado, en caso de fallar serán catapultados al vacío por el impacto de su propio peso sobre el cristal.



Figura 17. Fuente: Netflix

Cuando finalizan el juego solo quedan 3 participantes con vida: Gi-Hun, su amigo de la infancia, Cho Sang-woo y la joven Kang Sae-byeok. Atraviesan por última vez las escaleras laberínticas para ser devueltos a la sala dormitorio. Se produce un contraste visual entre la primera vez que cruzan las escaleras los 456 concursantes frente a la última vez que la transitan los 3 finalistas, quedando reflejado a través del vacío visual del

espacio el peso y la culpa que cargan los finalistas sobre los hombros de todas las personas que han perdido la vida a lo largo de la competición.

Los finalistas son devueltos a la sala dormitorio, donde se les proporciona un traje de smoking para una cena sorpresa en honor a las destrezas que demostraron tener los finalistas a lo largo del concurso y que les han permitido seguir con vida hasta el final. La mesa con forma triangular, está decorada con mucho detalle y atención, la comida es todo un manjar, sin embargo, Kang Sae-byeok no tiene casi apetito. La joven oculta una herida que tiene en el costado ocasionada por la explosión de los cristales al final del anterior juego.

Al terminar de cenar, Kang Sae-byeok le acaba mostrando la herida a Gi-hun, por lo que él decide llamar a los vigilantes para pedir asistencia médica. En ese mismo instante, Cho Sang-woo acaba arrebatando la vida de la joven a traición, quedando sólo dos participantes finalistas.

**6. *Juego del calamar.*** El nombre de este juego da también nombre al propio nombre de la serie, así como los elementos geométricos de los que se componen el trazo del juego -un círculo, un triángulo y un cuadrado-, de los cuáles se apoyan los creadores de la serie para construir la identidad visual de *El juego del calamar*.

Los concursantes deben escoger cara o cruz y una moneda es lanzada al aire por un árbitro. Quién gana en el lanzamiento de la moneda puede escoger ser atacante o defensor. El atacante deberá de penetrar el dibujo del calamar grabado en el suelo. El segundo paso que deberá de hacer el atacante es tratar de traspasar la defensa y pisar con el pie la cabeza del calamar para conseguir ser el ganador. Paralelamente, el defensor deberá expulsar al atacante fuera del trazo del dibujo para poder ser el vencedor. En el caso de que ninguno de los dos pudiese continuar jugando, ganaría el último que consiga mantenerse en pie.

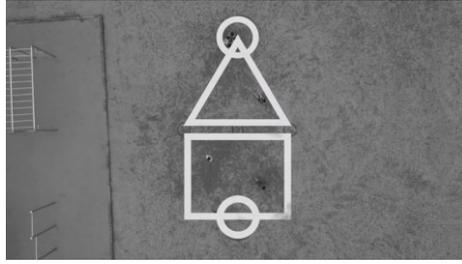


Figura 18. Fuente: Netflix

La serie comienza en el primer capítulo mostrando a los espectadores un flashback de la infancia del protagonista en el que explica las reglas del juego mientras juega con sus amigos al juego del calamar. Del mismo modo, Gi-hun y su amigo de la niñez finalizan la competición jugando al mismo juego que en la infancia, cerrando así un ciclo temporal en el que los personajes han sido trastocados por experiencias traumáticas que los aleja de aquel niño inocente que fueron una vez.

Cho Sang-woo, derrotado, se acaba suicidando y Gi-Hun acaba siendo proclamado como el ganador del concurso. Cuando retorna a casa con el dinero para poder hospitalizar a su madre (motivo principal por el qué había decidido ingresar en los juegos) descubre que su madre ha fallecido mientras él no estaba.

#### 4.2.5 Estética dreamcore

Las salas de los seis juegos comparten una misma estética que dotan a la serie de una cohesión visual. La construcción de espacios diáfanos de dimensiones colosales y la decoración y temática infantil de las salas, envuelven al jugador en un mundo paralelo de colores pastel y parques infantiles que lo invitan a adentrarse en una realidad completamente distinta. A su vez, dicha realidad paralela, de apariencia inocente e inofensiva, es contrapuesta con la finalidad macabra y psicópata de los juegos de tener que luchar a muerte para poder sobrevivir.

La estética por la que apostaron los creadores de la serie nos puede recordar a la estética *underground* “*dreamcore*”, recientemente popularizada en redes sociales como Tik Tok o Tumblr. Rachel Finn (2021), en un artículo para la revista *I-D*, define las características

que componen las imágenes dreamcore<sup>13</sup>. Según la escritora, estas imágenes son comúnmente retratos de espacios vacíos y/o abandonados a los que alguna vez hemos sentido algún tipo de conexión sentimental (como por ejemplo los centros comerciales o los parques de infancia). Esta estética trata temas relacionados con la exploración de sentimientos complejos y traumáticos de la infancia y la preadolescencia. Al contemplar estas imágenes, se genera un sentimiento incómodo de nostalgia mezclado con el pavor y el miedo que nos produce contemplar estos espacios inhabitados.



Figura 19. Fuente: Weheartit



Figura 20. Fuente: Weheartit

En el caso de *El juego del calamar*, las instalaciones dentro de la prisión son de escala colosal, distorsionando el tamaño de los cuerpos de los concursantes haciendo parecer como si fuesen niños pequeños. Igualmente, la inmensidad de los espacios hace que conforme vayan quedando menos concursantes con vida, se agudice un sentimiento de vacío.

Dentro de las instalaciones de la prisión el tratamiento de la luz es cálido, y el uso de colores saturados transmite una sensación acogedora. Por el contrario, las realidades de los personajes fuera de la prisión son representadas con una luz apagada y colores tenues, queriendo así enfatizar la mísera realidad que afrontan los jugadores en su día a día.

---

<sup>13</sup> [https://i-d.vice.com/en\\_uk/article/bvzv5/dreamcore-tiktok-aesthetic](https://i-d.vice.com/en_uk/article/bvzv5/dreamcore-tiktok-aesthetic)

#### 4.2.6 Ideología de los juegos

El líder de los juegos sustenta una ideología basada en la igualdad de oportunidades. Tras la ejecución del jugador 111 (que recibía información privilegiada sobre los juegos a cambio de ayudar a un grupo de vigilantes que extraían los órganos de los participantes eliminados para su posterior venta), el líder hace un discurso para el resto de los organizadores y jugadores de la prisión para justificar el motivo por el que los asesinó: “Todo el mundo es igual cuando juega. Aquí los jugadores juegan justamente bajo las mismas condiciones, son los que han sufrido desigualdad y discriminación en el mundo y les damos una última oportunidad de pelear justamente y ganar”.

Es decir, la cárcel es concebida como espacio justo y sin favoritismos. En este sentido se invierte la tradicional concepción que se tiene sobre la libertad. La libertad es planteada como un infierno en la que los concursantes viven diariamente esclavizados por el yugo del capital, una libertad en la que están sometidos bajo las preocupaciones de sobrevivir diariamente entre las deudas que deben pagar y las situaciones desfavorables que les ha tocado vivir. Por el contrario, la prisión adopta otro significado: es sinónimo de una segunda oportunidad y un descanso mental para los concursantes. La prisión es un parque infantil en el que no tienen responsabilidades más allá de limitarse a jugar, todos son tratados por igual, sin favoritismos. En definitiva, la prisión no adopta un significado de castigo, sino que es resignificado como un premio para los jugadores.

Asimismo, el concepto de la muerte es también reinterpretado como un premio: cuando los jugadores son asesinados, los organizadores colocan sus cuerpos dentro de unos ataúdes de color negro con un lazo rosa que se asemejan a la caja de un regalo. En definitiva, la muerte es resignificada como un regalo tanto para los concursantes (puesto que cuantos más concursantes mueran, mayor es la probabilidad de ganar el concurso), como para los propios vigilantes que comercializan con los órganos de los jugadores asesinados (dado que, cuanta más gente muera, mayores ingresos tendrán).



Figura 21. Fuente: Netflix

#### 4.2.7 Espectáculo: pulsión escópica

En el séptimo capítulo llegan a la isla un grupo de personas selectas para asistir en vivo y en directo a la celebración de los últimos dos juegos. Sus rostros (al igual que el resto de los organizadores) están enmascarados, sin embargo, llevan unas máscaras de color dorado para diferenciarse del resto y así ensalzar su gran estatus económico y capacidad de poder. Sus máscaras son de animales exóticos, una forma de reflejar su deshumanización ante las desgracias de otros que ellos mismos celebran. Dicha deshumanización también está latente en la decoración de la sala en la que son hospedados para contemplar los juegos.

La sala cuenta con una decoración exótica y amazónica. Cuerpos desnudos de mujeres pintados con estampados de animales exóticos son dispuestos sobre cada uno de los sofás desde donde los espectadores VIP se sientan para contemplar el espectáculo; estos cuerpos están en posición hierática, como si se tratasen de objetos decorativos que acompañan al resto del mobiliario.



Figura 22. Fuente: Netflix

Mientras los invitados VIP se acomodan, hacen sus apuestas sobre quiénes de los concursantes creen que pasará a la final. Las luces de la sala son iluminadas y los concursantes son sorprendidos por un escenario que recrea la carpa de un circo que es iluminado por unas bombillas de colores, dando la impresión de que se trata de un evento recreativo. Para los personajes VIP, el hecho de que los jugadores se enfrenten a la muerte, es visto como mero entretenimiento, como si se tratará de una apuesta de una carrera de caballos.

La percepción del concursante como mero entretenimiento está atravesado por el **deseo** de los espectadores; hombres multimillonarios, aburridos de sus acomodadas vidas, buscan satisfacer sus deseos a través del goce que les produce observar las desgracias que atraviesan los concursantes en el entramado del juego. Los derechos humanos de los concursantes son violados para así saciar los deseos psicópatas de la clase adinerada, asemejando la imagen de los participantes a los bufones de la era contemporánea. No son concebidos como sujetos, son reducidos a objetos de mero entretenimiento; pierden su dignidad para el disfrute y el entretenimiento voyeurista de los espectadores.

El goce que genera ver a los concursantes participar es puro goce escópico, aquel que se genera a través del acto de mirar<sup>14</sup>. El académico Maximiliano E. Korstanje reflexiona sobre cómo *El Juego del Calamar* está intrínsecamente relacionado con el concepto del capitalismo mortuorio y el goce de la muerte del “Otro”<sup>1516</sup>. Siendo así, argumenta:

(...) la muerte del “otro” es simbolizada como un recordatorio de su inferioridad y de mi propia superioridad. En el capitalismo mortuorio todos somos iguales frente a la muerte del “otro” el cual no es otra cosa que un ritual para consumir el sufrimiento ajeno (2021, p. 118).

---

<sup>14</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Pulsión>

<sup>15</sup> [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/76086099/10\\_O32-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1657121059&Signature=Ta52zVx7m-jF3jncnJ~rKvm29cFGr2n6Abr9KWd7WDNPIRODVIqLiL0eCaRROwT0UwbZxOFV~Mf3NB1-y6s\\_eMaPUVEN8LIUfCCxdXqlvVFIPXll8aZpdjg4lwptRRui1CZYG7nq6H3jnen-ry8DZcuTk65eU2KygSD2qF92HYM7CT5y7NtqXQhRTojHyHn~kefXnwY7H2KyB7HIFV~9VQ9M8k9EEUs3yN5u2cNagvz-u2q1tkHyafilmDVfBJMtAl0SxME~n6oA-RHsipYP7HMAyAeXfzhStvTKtTDgS-pTityThJm2DOSnecFupJ5GfXsTjWTY7VOdx4rkwkvb84dQ\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/76086099/10_O32-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1657121059&Signature=Ta52zVx7m-jF3jncnJ~rKvm29cFGr2n6Abr9KWd7WDNPIRODVIqLiL0eCaRROwT0UwbZxOFV~Mf3NB1-y6s_eMaPUVEN8LIUfCCxdXqlvVFIPXll8aZpdjg4lwptRRui1CZYG7nq6H3jnen-ry8DZcuTk65eU2KygSD2qF92HYM7CT5y7NtqXQhRTojHyHn~kefXnwY7H2KyB7HIFV~9VQ9M8k9EEUs3yN5u2cNagvz-u2q1tkHyafilmDVfBJMtAl0SxME~n6oA-RHsipYP7HMAyAeXfzhStvTKtTDgS-pTityThJm2DOSnecFupJ5GfXsTjWTY7VOdx4rkwkvb84dQ_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

El acto de mirar y “lo escópico” no se refleja únicamente en los personajes VIP y los organizadores de los juegos. Las cámaras de videovigilancia, la muñeca del primer juego o los vigilantes son solo algunos ejemplos más. El acto de la mirada está latente a lo largo de toda la serie, nos recuerda a el *ojo que todo lo ve* impreso en los billetes de un dólar, relacionado a la masonería y a los *illuminati*, organizaciones que persiguen el control global del mundo. El *ojo que todo lo ve* representa en última instancia al poder de Dios, una figura que nos puede ver, pero nosotros no, capaz de ejercer un control regulador sobre la sociedad. En última instancia, la figura de Dios encarna el fin del panóptico.

Sin embargo, el deseo también se manifiesta a la inversa. Los concursantes, al igual que los espectadores, también están insatisfechos con sus realidades. El motivo por el que decidieron presentarse a este concurso viene impulsado precisamente por el deseo de convertirse en ricos y cambiar el destino de su vida. Ambos grupos de personas comparten una misma raíz, ambos están insatisfechos con sus realidades y buscan saciar sus deseos<sup>17</sup>.

La serie no trata de encumbrar a los pobres y satanizar a los ricos. Los participantes decidieron, por su propia voluntad presentarse al concurso, nadie los obligó. El destino humano no está únicamente atravesado por el sistema social, también influyen las elecciones que tomamos por nuestra propia cuenta.

#### **4.2.8 Resolución**

En el último capítulo se produce una elipsis temporal; tras varios meses de la victoria de Gi Hun, el lote del premio permanece intacto y el protagonista sigue manteniendo un estilo de vida humilde. El organizador de los juegos, incrédulo ante el modesto estilo de vida del vencedor, decide citarse con él en Nochebuena. Allí, Gi Hun descubre que la entidad desconocida del gran líder de los juegos era el anciano Oh Il-Nam (con quién había establecido un vínculo muy especial en la prisión). Oh Il-Nam, es un empresario

---

<sup>17</sup> <https://elestado.net/2021/10/14/el-juego-del-calamar-un-reflejo-de-nuestra-estructura-social/>

multimillonario que gana dinero haciendo préstamos a personas en situaciones socioeconómicas complejas como Gi-Hun.

Oh Il-Nam es un señor mayor con una enfermedad terminal que decide organizar los juegos con la intención de sentirse de nuevo como un niño pequeño y redescubrir la excitación pura por la vida. A los ojos de la sociedad, se supone que las personas con mucho dinero son felices y exitosas, sin embargo, el anciano le confiesa que la vida tanto para la gente con mucho dinero como para la gente con poco dinero es igual de aburrida; revelando que los sujetos contemporáneos son sentenciados a una vida precaria en la que tanto el explotado como el explotador son víctimas del sistema. Respecto a esta cuestión el psicoanalista Jorge Alemán contempla lo siguiente:

Todo esto confirma al neoliberalismo como un extraordinario productor de vida precaria...Pues tampoco los explotadores pueden tener una auténtica vida humana al estar obligados al sometimiento de la reproducción ilimitada del capital en una constante actualización de la acumulación originaria (2021, p. 28).

En definitiva, el concepto de las clases sociales se difumina para así reflejar cómo colectivamente la sociedad contemporánea ha acabado siendo corrompida por el sistema competitivo en el que estamos inmersos, sistema en el que el individualismo prima sobre el compañerismo, en el que luchamos por sobrevivir viendo al “otro” como enemigo en vez de como compañero. “Se está logrando que la vida precaria sea la esencia de la gran creación neoliberal: vida eternamente reducida a valor, a la competición de unos con otros y también con respecto a uno mismo” (2021, p. 29).

*El juego del calamar* hace una representación distópica de una sociedad darwinista, en la que el instinto de supervivencia viene dado por aquel que antepone sus necesidades frente a las del resto, una sociedad altamente competitiva en la que únicamente el más apto podrá sobrevivir. En *Reflexiones filosóficas sobre el juego del Calamar* los profesores Diego Felipe Arbeláez-Campillo, Jorge Jesús Villasmil Espinoza, Magda Julissa Rojas-Bahamón y Reyber Antonio Parra Contreras de la Universidad de Zulia establecen una

comparativa entre la teoría evolucionista de Charles Darwin y la sociedad neoliberal representada por la serie<sup>18</sup>:

(...) se podría inferir que al igual que en el reino animal, en la vida social y cultural prevalecen las personas y grupos más fuertes, desde el punto de vista cognitivo, corporal y asociativo, entre otros, con capacidad para adaptarse continuamente a las circunstancias de su medio de forma análoga a lo sucedido en los organismos vivos con la selección natural. Por su parte, las personas y grupos más débiles no solo estarían condenadas a perecer, sino que además su extinción sería una condición natural para la evolución general del sistema social del que forman parte (2021, p. 314).

Si bien teóricamente la ideología de la prisión está basada en la igualdad de oportunidades, en la práctica, la mayoría de los concursantes consiguieron llegar con vida hasta la celebración de los últimos juegos gracias a que hicieron algún tipo de trampa. Asimismo, este principio es también corrompido por el propio gran soberano de los juegos (Oh Il-Nam), puesto que tenía el privilegio de saber cuáles eran los juegos antes que el resto de los aspirantes, así como el garante de no ser asesinado en caso de no pasar las pruebas de los juegos. Por el contrario, el personaje vencedor de los juegos (Gi-Hun) no está caracterizado por ser una persona competitiva o tramposa, al contrario, es una persona hospitalaria, empática y comprensiva con los demás. Por ello, sus principios le impiden disfrutar de su logro y del dinero del premio, ya que se atribuye la culpa de las 456 personas que perdieron la vida a costa de su victoria.

En definitiva, la serie fluctúa en torno a la pregunta de si en la sociedad actual queda algún resquicio de bondad y compañerismo, o si, por el contrario, operamos única y exclusivamente en base a nuestros propios intereses.

---

<sup>18</sup> <https://produccioncientificaluz.org/index.php/filosofia/article/view/37071/40354>

## 5. CONCLUSIÓN

Los intereses de la oligarquía siempre han girado en torno a mantener un orden y un control sobre la sociedad a través de la vigilancia con el fin último de tratar de evitar la sublevación de la clase trabajadora para así poder preservar su dominio. De la misma forma, en la serie se reflejan los distintos dispositivos de vigilancia que se han ido reproduciendo a lo largo de los últimos siglos en la historia de la humanidad, concretamente desde la revolución industrial hasta la actualidad. Por un lado, el espacio en el que están los jugadores comparte parecido con la arquitectura carcelaria panóptica de Jeremy Bentham (propia del poder disciplinario); y, por otro lado, la vigilancia dentro de la prisión y fuera de la misma, opera con cámaras de videovigilancia, sinónimo del panóptico digital (propio del poder inteligente). Ambos poderes se idearon como una herramienta eficaz y económica de ejercer el control sobre los individuos para así garantizar la reproducción del capital.

En la revolución industrial, el poder disciplinario descubre al cuerpo humano como el principal motor productivo generador de riqueza mientras que, en la era neoliberal, surge el poder inteligente, que relega la fuerza productiva a la *psique* del individuo.

El poder inteligente en vez de coaccionar a los sometidos en contra de sus deseos (como en el poder disciplinario), los seduce para que se sometan de forma voluntaria a las instancias del capital; por ello el neoliberalismo en vez de operar con refuerzos negativos, opera con refuerzos positivos, tales como el ocio, el hiperconsumo, la comunicación y el juego. De ahí que podríamos pensar que en la serie los juegos infantiles a los que tienen que enfrentarse los concursantes esconden una crítica sobre la infantilización de la sociedad de occidente y sobre cómo la gratificación instantánea, disfrazada de una aparente amabilidad, es en realidad un mecanismo de sometimiento y control.

A diferencia del poder disciplinario, en el poder inteligente no hay ningún agente externo ni ningún amo que dictamine sobre las decisiones de los individuos, al contrario, en la actualidad los sujetos se convierten en empresarios de sí mismos, lo cual, a su vez, se vende como un acto de emancipación y libertad que trae consigo un mecanismo que

permite la reproducción ilimitada del capital y la autoexplotación del individuo; en definitiva, se alimenta una sociedad cada vez más competitiva e individualista.

Las mismas problemáticas sociales identitarias de la era actual (fruto de los mecanismos con los que opera el poder) se trasladan de forma distorsionada al mundo narrativo de la serie, ya que refleja de forma distópica la celebración de unos juegos infantiles en el que 457 personas compiten por sobrevivir en unos juegos de vida o muerte, unos juegos en los que únicamente la persona más apta y capacitada será la merecedora del lote del premio. A su vez, las realidades de los aspirantes están atravesadas por una situación social y económica delicada, fuertemente ligadas al contexto sociopolítico actual y al sistema capitalista; ya sea la situación laboral precaria de las personas inmigrantes, los conflictos fronterizos entre países, las enfermedades propiciadas por el propio sistema consumista, tales como la ludopatía o la avaricia de algunos que los empuja a la ruina financiera.

El lote del premio del concurso es el garante que les permitirá poder cambiar el rumbo de sus desdichadas vidas y es el aliciente que les motiva a ingresar en la competición; empero, a cambio de serles otorgada la posibilidad de aspirar a convertirse en multimillonarios, sus derechos y su dignidad humana son deslegitimados para el entretenimiento sádico y *voyeurista* de la élite adinerada que asiste como espectadores al suicido colectivo de los jugadores.

En definitiva, la reflexión que podemos sustraer del mundo narrativo que describe la serie es una crítica sobre las fallas de la sociedad occidental que viene a poner de relieve la decadencia de los valores de nuestro mundo, en el que el sentimiento de unidad social se ve corrompido por la avaricia individual de las personas. Por ello, *El juego del calamar* es una declaración de una posible realidad distópica, y supone una advertencia de un posible futuro oscuro para los propios espectadores de la serie, un futuro en el que mientras unos mueren los otros disfrutan del espectáculo y en el que los derechos humanos son un privilegio elitista para unos pocos.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

Ahmed, W., Fenton, A., Hardey M., Das, R. (2022, 23 de marzo). Binge Watching and the Role of Social Media Virality towards promoting Netflix's Squid Game. *Sage journals*. Recuperado de: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/22779752221083351>

Alemán, J. (2021). *Ideología: Nosotras en la época. La época en nosotros*. Barcelona: Ned ediciones.

Arbeláez-Campillo, D., Villasmil, J., Rojas-Bahamón, M., Parra, R. (2021). Reflexiones filosóficas sobre el juego del Calamar -Squid Game- serie de Netflix. *Revista de Filosofía*. Recuperado de: <https://produccioncientificaluz.org/index.php/filosofia/article/view/37071/40354>

Bustamante, F. (2021, 12 de octubre) El juego del calamar: un reflejo de nuestra estructura social. *Elestado.net*. Recuperado de: <https://elestado.net/2021/10/14/el-juego-del-calamar-un-reflejo-de-nuestra-estructura-social/>

C. (Gold Derby). (2022, Junio 2). *Chae Kyoung-sun ('Squid Game' production designer) on her game-changing sinister amusement park* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=1yuSE8NfJe4>

Engels, F. (1847) *Principios del comunismo*. Madrid: Intervención cultural.

Finn, R. (2021, Junio 13) What is 'Dreamcore' and why is it all over TikTok?. *i-D, Vice*. Recuperado de [https://i-d.vice.com/en\\_uk/article/bvzv5/dreamcore-tiktok-aesthetic](https://i-d.vice.com/en_uk/article/bvzv5/dreamcore-tiktok-aesthetic)

Foucault, M. (1975). *Vigilar y castigar*. Madrid: Siglo XXI.

Foucault, M. (1978- 1979) *Nacimiento de la biopolítica: Curso del Collège de France*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.

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

Historia del capitalismo. (2022, 4 de junio). Wikipedia. [https://es.wikipedia.org/wiki/Historia\\_del\\_capitalismo](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_capitalismo)

Huxley, A. (1932). *Un mundo feliz*. Barcelona: DeBolsillo Editorial.

Korstanje, M. (2021). *La Violencia en el Capitalismo Mortuorio: de los juegos del hambre al juego del Calamar* (Tesis de maestría). Recuperado de [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/76086099/10\\_O32-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1650389033&Signature=O1LE26-ILSVmN1XITalk7OMN4SuWIP6uxgVCL~tAIVj9lVLiGQcG-QoPu4eB7e2S713gSfF9gcR7COfhvP8DO8HT5Dzc9IBhGpi2Rw1Mnm42rcggFlumK2MPgO3yn64GxUS1JcKuzIxWUho8yR7uHUx77Y~tNhGVJdUiXDevDwd0hPW4J9cEiSgaIKHTT79dOHwMueNByQ8Gewa9yc6CqRMjOi9Tb2bDYrB~568RqgoUXKfvvA9RIVyctCJ1PpKi~CuG1RH3aruI-6wIYIHn~4RPZk7WDjEjHw3YvGc6vOvvBJ8vgl3wW7giBiSj6Iarcis0y~yJjHMOsvsTB2aBVg\\_\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/76086099/10_O32-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1650389033&Signature=O1LE26-ILSVmN1XITalk7OMN4SuWIP6uxgVCL~tAIVj9lVLiGQcG-QoPu4eB7e2S713gSfF9gcR7COfhvP8DO8HT5Dzc9IBhGpi2Rw1Mnm42rcggFlumK2MPgO3yn64GxUS1JcKuzIxWUho8yR7uHUx77Y~tNhGVJdUiXDevDwd0hPW4J9cEiSgaIKHTT79dOHwMueNByQ8Gewa9yc6CqRMjOi9Tb2bDYrB~568RqgoUXKfvvA9RIVyctCJ1PpKi~CuG1RH3aruI-6wIYIHn~4RPZk7WDjEjHw3YvGc6vOvvBJ8vgl3wW7giBiSj6Iarcis0y~yJjHMOsvsTB2aBVg__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

Lluch, E. (2019, 16 de abril). Vidas gobernadas: la biopolítica según Foucault. *El salto*. Recuperado de: <https://www.elsaltodiario.com/el-rumor-de-las-multitudes/vidas-gobernadas-la-biopolitica-segun-foucault>

Neoliberalismo. (2022, 9 de junio). Wikipedia. <https://es.wikipedia.org/wiki/Neoliberalismo>

Orwell, G. (2015). *1984*. Barcelona, España: Penguin Random House Grupo Editorial.

Pulsión. (2022, 12 de junio). Pulsión. Wikipedia. <https://es.wikipedia.org/wiki/Pulsión>

Ricoeur, P. (1965). Hermenéutica de los símbolos y reflexión filosófica. In *Anales de la Universidad de Chile* (No. 136, pp. ág-5).

Rushe, D. (2021, 19 de octubre). 142m households watched Squid Game, Netflix says as it adds 4.4m subscribers. *The Guardian*. Recuperado de: <https://www.theguardian.com/media/2021/oct/19/netflix-quarterly-results-subscribers-squid-game>

Sierra, L. (2018). *El género distópico: una comparación entre Battle Royale y Los Juegos del Hambre* ( Trabajo Fin de Grado). Recuperado de: <https://zaguan.unizar.es/record/76451/files/TAZ-TFG-2018-4241.pdf>

Suicidio en corea del Sur. (2022, 22 de mayo). Wikipedia. [https://es.wikipedia.org/wiki/Suicidio\\_en\\_Corea\\_del\\_Sur](https://es.wikipedia.org/wiki/Suicidio_en_Corea_del_Sur)

Tomás, A. (2021, 24 de noviembre). El suicidio, primera causa de muerte entre los más jóvenes en España. *Radio y Televisión Española*. Recuperado de

<https://www.rtve.es/noticias/20211124/cronicas-suicidio-primera-causa-muerte-jovenesespana/2232960.shtml>

Vilar, M. (2020, 20 de febrero). Las películas coreanas más taquilleras en todo el mundo. *Industria del cine*. Recuperado de <http://industriasdelcine.com/2020/02/20/las-peliculas-coreanas-mas-taquilleras-en-todoel-mundo/>

Wibel, J. (Julieta Wibel). (2021, Octubre 21). *DISEÑO y Arquitectura del JUEGO DEL CALAMAR* [Video].

YouTube.<https://www.youtube.com/watch?v=Zd-1aBeu64I&t=270s>

## 6.1 Filmografía

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

Feldman, E., Niccol, A., Rudin, S., Schroeder, A. (productores ejecutivos) & Weir, P. (director). (1998). *El show de Truman* [cinta cinematográfica]. E.E.U.U: Paramount Pictures.

Perry, S. (productor ejecutivo) & Radford, M. (director). (1984). *1984* [cinta cinematográfica]. Reino Unido: Virgin Films.

Wigutow, D, (productor ejecutivo) & Libman, L., Williams, L. (directores). (1998). *Un mundo Feliz* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: Universal Pictures Television.