

CHICHÍ PADRON: UN ESTUDIO DE RECEPCIÓN DE LA SERIE SURCOREANA *SQUID GAME* EN CUBA

CHICHÍ PADRON: A RECEPTION STUDY OF THE SOUTH KOREAN SERIES *SQUID GAME* IN CUBA

CHICHÍ PADRON: UM ESTUDO DE RECEPÇÃO SOBRE A SÉRIE SUL-COREANA *SQUID GAME* EM CUBA

Tiago Quiroga Fausto Neto

■ Pós-doutorado Interdisziplinäre Zentrum für Historische Anthropologie, Freie Universität (FUB), Berlim, Alemanha. Doutorado em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP). Mestrado em Comunicação e Cultura pela Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (ECO-UFRJ). Professor da Pós-Graduação em Comunicação da Universidade de Brasília (UnB).

■ *Posdoctorado en Interdisziplinäre Zentrum für Historische Anthropologie, Freie Universität (FUB), Berlin, Alemania. Doctorado en Ciencias de la Comunicación por la Escuela de Comunicaciones y Artes de la Universidad de São Paulo (ECA-USP). Maestría en Comunicación y Cultura por la Escuela de Comunicación de la Universidad Federal de Río de Janeiro (ECO-UFRJ). Profesor del Posgrado en Comunicación de la Universidad de Brasilia (UnB).*

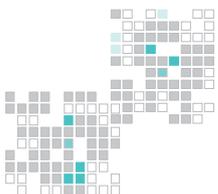
■ E-mail: tiagoquiroya109@gmail.com

Yanet Castellanos Argüelles

■ Doutorado em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade de Brasília (UnB). Mestrado em Design pelo Programa de pós-graduação em Design do Instituto de Artes da Universidade de Brasília (UnB). Formada em Comunicação Social pela Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas (UCLV) em Cuba.

■ *Doctorado en Comunicación por el Programa de Posgrado en Comunicación de la Universidad de Brasilia (UnB). Maestría en Diseño por el Programa de Posgrado en Diseño del Instituto de Artes de la Universidad de Brasilia (UnB). Licenciada en Comunicación Social por la Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas (UCLV) en Cuba.*

■ E-mail: yanetca00@gmail.com



RESUMEN

Desde las mediaciones culturales como procesos inherentes a la comprensión de la globalización, el artículo analiza la recepción de la serie surcoreana Squid Game por parte de vecinos del barrio Los Sirios, en Santa Clara, Cuba. La serie, que llega al país a través del Paquete Semanal, interfaz utilizada por la población como alternativa a las deficiencias de internet, responde por la refinada entrada del neoliberalismo mediante su dimensión simbólica. Por medio de la etnografía, se exploran acercamientos y distancias entre el imaginario global engendrado por la serie coreana y la localidad estudiada centrada en el régimen socialista.

PALABRAS CLAVE: GLOBALIZACIÓN; CONSUMO AUDIOVISUAL; CUBA; SERIE COREANA.

ABSTRACT

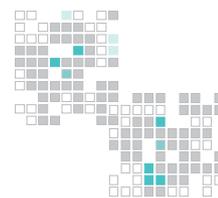
From cultural mediations as inherent processes to understand globalization, the article analyzes the reception of the South Korean series Squid Game by residents of the Los Sirios neighborhood, in Santa Clara, Cuba. The series, which reaches the country through the Weekly Package, an interface used by the population as an alternative to the deficiencies of the Internet, responds to the refined entry of neoliberalism through its symbolic dimension. Through ethnography, approaches and distances are explored between the global imaginary engendered by the Korean series and the locality studied centered on the socialist regime.

KEY WORDS: GLOBALIZATION; AUDIOVISUAL CONSUMPTION; CUBA; KOREAN SERIES.

RESUMO

Desde as mediações culturais como processos inerentes à compreensão da globalização, o artigo analisa a recepção da série sul-coreana Squid Game por parte dos moradores do bairro Los Sirios, na cidade de Santa Clara, Cuba. A série, que chega ao país através do Pacote Semanal, interface utilizada pela população como meio alternativo às deficiências da internet, responde pela refinada introdução do neoliberalismo através de sua dimensão simbólica. Por meio da etnografia explora-se aproximações e distanciamentos entre o imaginário global engendrado pela série e aquele que funda a localidade estudada centrada no regime socialista.

PALAVRAS-CHAVE: GLOBALIZAÇÃO; CONSUMO AUDIOVISUAL; CUBA; SÉRIE COREANA.



Introducción

En los días de hoy, la economía mundial opera de acuerdo con los principios del neoliberalismo, aunque existen países dentro de este marco, que no se ajustan a los modelos de producción y del libre mercado imperante en el mundo contemporáneo (Agamben, 2009). Tal es el caso de Cuba que desde 1959 ha permanecido en un embate indeleble con el gobierno de los Estados Unidos (EU), por no aceptar las lógicas de poder que intentan ejercer sobre la Isla.

El país enfrenta diversos problemas internos que, aunado al embargo económico impuesto por los EU, han dificultado el desarrollo tecnológico y de la infraestructura de las comunicaciones, afectando a la Empresa de Telecomunicaciones de Cuba (ETECSA), – responsable por prestar los servicios relacionados a internet – y también al Instituto Cubano de Radio y Televisión (ICRT), entre otros sectores. Estas afectaciones, han hecho que la internet se encuentre rezagada en su desarrollo y aunque ha evolucionado en los últimos años, aún continúa siendo limitada en comparación con otros países. Como consecuencia, los usuarios se encuentran con la indisponibilidad de acceder a contenidos que están en la red, a esto se suman, los precios elevados que deben pagar por los servicios de conexión (ETECSA, 2023). Al mismo tiempo, que escasean las condiciones y presupuestos para realizar programas audiovisuales y mantener la buena calidad de los mismos (MINCOM, 2019), haciéndolos poco atractivos.

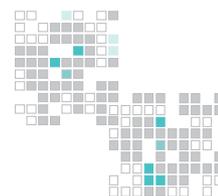
Estas deficiencias tecnológicas, en el marco de los medios de comunicación y la industria audiovisual cubana, trajo como consecuencia la existencia de nuevas interfaces de comunicación informal o clandestina, que, aunque no son legítimamente reconocidas por el estado, es sabido que existen, tal es el caso de Paquete Semanal (PS), que se ha hecho extensivo a todo el país adquiriendo una gran significación para

la población y que a diferencia de los medios antes mencionados, no es reglamentado, no se rige por las políticas del Estado Cubano, escapando del control gubernamental de los medios de comunicación formal, en cuanto a la homogenización del consumo de los materiales que se transmiten.

ELPS comenzó a circular en Cuba en el año 2013¹, se constituye de un conjunto de datos-contenidos digitales comercializados semanalmente por la población y para la población de forma ilegal, en dispositivos tecnológicos como memorias USB y HD externos. Incluye informaciones variadas, para satisfacer todos los tipos de receptores, algunos ejemplos son: materiales académicos, *software*, sitios de anuncios y ventas, publicidades y comerciales (algo que no es transmitido por la televisión estatal) y mayoritariamente, audiovisuales que incluyen, canales de televisión independientes, deportes, *shows*, documentales y programas de Géneros Ficcionales (GF), o sea, novelas, películas y series. En este compendio, si bien existen audiovisuales nacionales, la mayoría de ellos son de nacionalidades foráneas, entre las que resaltan, Corea del Sur, Turquía y Estados Unidos. Se introduce así, el consumo de bienes simbólicos y productos culturales (Bourdieu, 1989; Martin-Barbero, 1987), organizado por medios de producción capitalista, propiciando lo que Marvin Harris, (2004) llama de difusión, que no es más que la transmisión de rasgos socioculturales de una cultura y sociedad a otra distinta, por medio de las nuevas tecnologías.

“Las tecnologías no son meras herramientas transparentes que se dejan usar de cualquier modo, son en última instancia la racionalidad de una cierta cultura y de un modelo global de organización del poder” (Martin-Barbero, 1987, p. 225). Siendo así, basamos nuestro estudio en

¹ Información obtenida a partir de entrevista realizada a uno de los creadores del Paquete Semanal.



una serie de ficción audiovisual que se ha tornado popular entre el público seleccionado, y aunque fue transmitida por Netflix, ha sido distribuida y consumida por los receptores cubanos, a través del PS, se trata de *El Juego del Calamar* (*Squid Game*), en su primera temporada, serie producida en Corea del Sur que combina elementos de los juegos infantiles con la representación de la sociedad neoliberal contemporánea, convirtiéndose en un fenómeno mundial que ha despertado el interés tanto de jóvenes como de adultos. El estudio se llevó a cabo con receptores de la serie, que habitan en el barrio Los Sirios², en Santa Clara, Cuba.

Partiendo de este contexto, el artículo tiene como objetivo analizar las prácticas de consumo audiovisual de la serie *El Juego del Calamar* en los receptores del barrio Los Sirios en Santa Clara, para comprender, cómo son decodificadas y vivenciadas las relaciones de poder neoliberal implícitas en la misma, en sus relaciones cotidianas. Teniendo como hipótesis que los mensajes transmitidos en esta serie coreana, introducen nuevas lógicas de pensamiento, a través de las que se construyen nuevos modelos conductuales. Para la investigación fue utilizada la metodología cualitativa, apoyada en el método etnográfico, y para la recopilación de datos se emplearon como instrumentos la observación

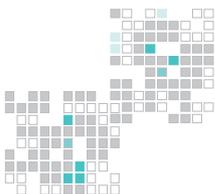
directa, la observación participante, entrevistas a profundidad semiestructuradas, las entrevistas informales y los grupos de discusión.

1. Los audiovisuales como forma de poder neoliberal

La experiencia cotidiana es la vivencia diaria de los sujetos, los gestos, pensamientos, sentimientos, relaciones, acciones y actividades del día a día, o como expresa Ondina Leal (1983), es el espacio-tiempo de lo banal, de la rutinario, de lo mediocre, pero también de las ilusiones y esperanzas, en fin, el modo de existencia social. La cotidianidad, se expresa en todos los ámbitos de la vida, en su devenir histórico social concreto, que se materializa en sistemas de significaciones, modos de pensar y actuar, en el ser y el existir. Comprender las vivencias individuales en sus contextos socioculturales revela las complejidades de la vida contemporánea donde las mediaciones entre los productos culturales y el consumo de audiovisuales de géneros ficcionales se ha convertido en un componente integral. Las mediaciones son procesos que estructuran y reestructuran la lógica de producción y de consumo y por su vez implican considerar tanto el espacio de producción como el tiempo de consumo, conectados por la vida cotidiana, los dispositivos tecnológicos y los discursos de los medios involucrados (Heller, 2016; Martín-Barbero, 2002).

De acuerdo con esto, Canclini (1992) declara, que no hay producción de significados que no se inserten en las estructuras materiales y en las prácticas de la vida cotidiana, por lo que propone una serie de modelos que reflejan la complejidad de las interacciones socioculturales en contextos contemporáneos, coincidiendo con las mediaciones propuestas por Martín-Barbero (2001), algunos de ellos son el consumo transnacional o hibridación cultural, relacionado a la idea de que, gracias a la globalización, en

2 El trabajo de campo que fue realizado en dos fases, que correspondieron a los meses de jun - sept de 2022. En la fase inicial fue definido el audiovisual ya que el PS es muy extenso y fue necesario hacer un recorte, resultando la serie *El Juego del Calamar*, además se identificaron los consumidores de la misma. Para ello, se emplearon como instrumentos de recopilación de datos la observación directa, las entrevistas a profundidad y además se ejecutaron entrevistas informales, aplicadas aleatoriamente a sus vecinos, para un total de 65 entrevistados. De esta forma, identificamos familias que estuvieran viendo la serie y los dos espacios más concurridos del barrio Por lo que, la muestra quedó conformada por un total de 17 personas, a los que se aplicaron simultáneamente los instrumentos. Asimismo, fue acompañado el proceso de consumo audiovisual del episodio # 4, titulado "No abandones al equipo", con dos familias por separado.



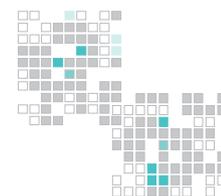
las sociedades contemporáneas, las prácticas culturales no son puras, pues a través del consumo se entremezclan los elementos de diversas culturas, se adaptan y se transforman en nuevas expresiones culturales. Asimismo, habla de los consumidores heterogéneos, ya que los receptores no son pasivos frente a los mensajes y productos culturales, sino que los reelaboran y resignifican de acuerdo con sus propios contextos y por último, las culturas populares y masivas, donde analiza cómo los elementos culturales de raíces populares pueden ser absorbidos por los medios de comunicación masiva y comercializados (Canclini, 1992). El consumo cultural, según el propio autor, también puede verse como escenario para objetivar los deseos y como lugar de proceso ritual, pues no consumimos localmente, el consumo tiene su ritual, su organización y sus lógicas, según los diferentes actores sociales y el producto que se va a consumir, en este caso, producciones audiovisuales.

Al mismo tiempo, afirma Morín (1966, 2001), la producción de audiovisuales y el desarrollo de los medios tales como el cine, la radio y la televisión, etc., suscitaron otra forma de industrialización, la “industrialización del espíritu”, debido al uso que desde el capitalismo se hizo de los bienes culturales, o mercancías culturales, que facilitan el ingreso de los receptores en el reino de lo imaginario, cuando las aspiraciones, los deseos y temores, modelan la imagen que configura sueños, religiones, creencias, estilos de vida, cultura. Es decir, que las interacciones que se erigen entre los discursos mediáticos y la cotidianidad son fundamentales, pues ningún poder se ejerce sin la apropiación o retención del saber, y en ello el papel que juegan las estrategias discursivas en estas configuraciones del espíritu, es determinante, una vez que se sigue buscando la manipulación y el *engagement* de los receptores.

En otras palabras, por tanto, hablamos de cómo el sistema neoliberal ha impactado en la economía de los medios de comunicación y la industria del entretenimiento, impulsando el consumo de los medios en la era digital (Silva, 2014). De hecho, tales discursos promueven la racionalidad neoliberal, en una subjetividad donde, los medios son esos dispositivos de poder, (Foucault, 1979) que privilegian los intereses del mercado por encima de la cohesión social.

En este marco, los servicios de *streaming* han cambiado la forma en que las personas consumen contenido, trayendo una mayor demanda de las series audiovisuales, pues permite a los espectadores ver los episodios a su conveniencia. En el caso particular de las series, han adquirido una notable aceptación por los receptores en la contemporaneidad, una vez que sus tramas reflejan y exploran temas que se relacionan con el estilo de vida que habitamos (Bourdieu, 1990, 1996), permitiéndoles así, entrar con gran aceptación en el imaginario global. De este modo, las series se constituyen un máximo impulsor de la inserción de las culturas en el espacio-tiempo de las tecnologías actuales, ocupando un lugar estratégico en la configuración de los nuevos modelos de la sociedad neoliberal, donde se busca “legitimar tras el poder de los medios de comunicación la omnipresencia mediadora del mercado” (Martín-Barbero, 2001, p. 12).

Las particularidades del consumo de las series audiovisuales de ficción en la población cubana, más específicamente en la comunidad Los Sirios, es que invitan a los receptores a entrar en una cultura y a una narrativa diferente del sistema político, económico social en que se insieren, el sistema socialista. Esto adquiere mayor énfasis en el consumo de la serie coreana *El Juego del Calamar*, una vez que trae doblemente la racionalidad neoliberal, tanto en sus modos de producción, como en su trama.



2. El Juego del Calamar: Un crudo reflejo de la sociedad actual

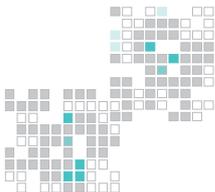
El Juego del Calamar es una serie de televisión surcoreana de suspenso, creada por Hwang Dong-hyuk, la que puede ser interpretada como una dura crítica del sistema neoliberal. Los participantes, endeudados y desesperados, son empujados a competir en un juego mortal de suma cero por una vida mejor, lo que puede verse como una metáfora del capitalismo desbocado donde el éxito de unos pocos se consigue a expensas de muchos. Los personajes son incentivados a traicionar a los otros para obtener ventaja personal, reflejando la competitividad extrema promovida por el neoliberalismo.

La historia se cuenta en nueve episodios con duración entre 50 y 60 minutos. El audio original de los diálogos se establece en coreano, como decíamos, pero en algunas escenas existen también conversaciones en inglés. En el PS, la serie estaba con tres versiones, una doblada al español de México, que es conocido como un español “neutro”, otra versión doblada con el español de España y la versión subtitulada. El elemento central sobre el que versa la trama, son los juegos mortales, que sirven para impulsar la narrativa y los conflictos entre los personajes. Los mismos, funcionan como etapas que los jugadores deben ir venciendo hasta solo haber un ganador. Algunas veces, las competencias son individuales, otras en equipos y en ocasiones solo deben cumplir un objetivo en un tiempo establecido, pero siempre significando la idea del yo individual, y que las personas van subsistiendo en la medida en que sean capaces de auto desarrollarse. Aunque en la serie, los juegos no se reproducen exactamente como en la vida real, pues varían en reglas y nombres, son reconocidos por los espectadores, ya que son comunes no solo en Corea, sino que son familiares para muchas culturas en diferentes países. El juego del calamar, que nombra la serie, es la última prueba

que deben vencer los participantes, se llama así porque las formas geométricas dibujadas en el suelo en su conjunto, parecen formar un calamar. Al final, la serie sugiere que el verdadero ganador es el sistema y no los jugadores.

El Juego del Calamar se convirtió en un fenómeno cultural a nivel mundial desde su lanzamiento en la plataforma de Netflix en 2021, aunque en Cuba, entró en 2022 como parte de los géneros ficcionales del PS. Según relató su creador, en una rueda de prensa online, publicada en “*The Cinemaholic*”, la historia está inspirada en cómics que tratan sobre juegos de supervivencias y fue desarrollarla como una serie de Netflix (Kundu, 2021), plataforma que en el año 2021 se extendía a más de 190 países³ y, por ende, subtitulada y traducida en múltiples idiomas, entre ellos, inglés, español, francés, alemán, italiano, japonés y portugués, siendo el coreano la lengua original. Hwang (2021) dice, que el nombre *Squid Game*, hace referencia a su juego favorito cuando era niño, un juego increíblemente físico. “Pensé que el juego era una metáfora perfecta para nuestra sociedad altamente competitiva, así que *El juego del calamar* era un nombre perfecto para esta serie” (Kundu, 2021). Se demuestra así el trasfondo cultural y simbólico implícito en este seriado, pues su creador materializa sus vivencias, sus sueños, sus tradiciones y su cultura por medio de una ficción.

La repercusión de la serie y de muchas otras producidas en la industria de los k-drama y del cine coreano, vienen alcanzando un auge internacional por su cultura popular globalmente influyente, han llevado a que espectadores de todo el mundo muestren interés en los juegos y en la cultura coreana y los receptores de Los Sirios no son una excepción, no obstante, la particularidad radica en la forma de entrada al país, el modo de



³ Información tomada del sitio oficial de Netflix

adquisición de sus consumidores, la manera en que es consumida y los dispositivos tecnológicos usados para su consumo.

3. Cultura y cotidianidad de Los Sirios

Era pleno verano en Cuba, en junio, hacía un calor insoportable, el sol estaba tan brillante que encandilaba los ojos. Comenzaba el día, todo estaba en silencio, tranquilo, parecía un barrio fantasma, no se veían casi personas en la calle, debía ser producto del mismo calor y el sol que nos agobiaban. Ya nos esperaba allí, en su casa, el Delegado de Los Sirios (DLS), habíamos contactado con él por teléfono, gracias a varias indagaciones que realizamos. Una vez instalados en su casa, comenzamos un diálogo sobre el barrio Los Sirios, hablamos de sus características socioculturales, sus tradiciones y rutinas, pues nos interesaba conocer sus historias, sus raíces, el día a día, su cotidianidad.

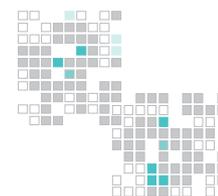
Según nos cuenta, esta comunidad está ubicada en la periferia del Consejo Popular Condado Sur, a una distancia del centro de la ciudad de 4 km. Fue un barrio creado en los años 1930 por un grupo de integrantes de la comunidad judía que se asentaron en la zona, que hoy se conoce como Los Sirios. No tardaron mucho en trasladarse al centro de la ciudad, pero, compraron ese terreno para la construcción de su cementerio, que lleva el nombre de cementerio “Los Sirios”, aunque en realidad se trata de un cementerio hebreo, sobre el que giran historias sombrías de terror, de espíritus que circulan por el barrio y muertos que caminan entre los vivos.

En LS existen dos tipos de población, aquella que está establecida en el barrio, y otra fluctuante, debido a la gran emigración de personas que llegan de otras provincias. Los Sirios, es un barrio marginal sin mucho control legal, que al situarse en las afueras de la ciudad, es un área propensa para los asentamientos poblacionales ilegales, que acarrearán problemas sociales agudos.

Las vestimentas usadas por sus pobladores son estridentes, con inclinación a prendas que muestran el cuerpo, así como existe una tendencia a la ostentación a través de prendas de oro llamativas y ropas de marcas. En cuanto a las tradiciones, observamos que existen los “torneos de dominó”. Cada día al caer la noche, después del horario de comida, que es entre las 6:00 y las 8:00 pm, en las esquinas a cada dos o tres cuadras de Los Sirios, la gente se reúne para jugar dominó. Se forman parejas nuevas y otras que ya son antiguas, para retarse en el juego a ver quién dura más en la silla, se discuten jugadas, hay apoyadores y también rivalidad. Esta es sin duda una de las principales distracciones de los sirienses, al igual que las festividades más significativas, que son realizadas por las organizaciones de masas en diferentes fechas conmemorativas. Sin embargo, la fiesta más importante del año, es sin duda, la del “31”, así les dicen a las fiestas de fin de año, que es celebrada culturalmente por todos los cubanos.

Por otro lado, en LS existen celebraciones que son tradicionales de allí y suceden con frecuencia, tal es el caso de las fiestas religiosas de origen africano, o como también se le conocen “bembé”. El bembé es una celebración que combina elementos de la religión afrocubana, como la santería, con elementos de la cultura católica que, generalmente son dirigidos por santeros, siendo que en la comunidad residen ocho de ellos. Durante un bembé, los participantes tocan tambores, bailan y realizan rituales en honor a sus dioses y antepasados, enriqueciendo la vida cultural del barrio.

Además, existe en LS, una casa de cultura llamada “Chichí Padrón” en homenaje a este mártir que murió en esas tierras. Allí se realizan actividades para los residentes de la comunidad, buscando a través del arte, el enriquecimiento espiritual y una mejora de la calidad de vida de la comunidad, siempre en aras de salvaguardar



la cultura popular tradicional del barrio, que en algunas ocasiones se ve afectada por influencias culturales externas. La participación en la casa de cultura, se ha vuelto rutinaria entre algunos de sus vecinos, como también lo es el consumo de los contenidos digitales del Paquete Semanal, interface a través de la cual los receptores de Los Sirios reciben *El Juego del Calamar*.

La distribución y circulación del Paquete Semanal en Cuba y más específicamente en LS, ha creado un espacio para la interacción y el intercambio de información entre las personas, además de configurar una nueva fuente de ingresos en la sociedad, una vez que la venta de sus contenidos ha creado nuevos negocios. Esta situación ha influenciado en modificaciones culturales y de la vida cotidiana, confrontando tradiciones y alterando estilos de vida, costumbres, gustos, intereses y lenguaje.

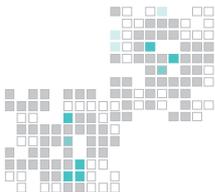
4. Implicaciones socioculturales del Paquete Semanal y *El Juego del Calamar*

Las deficiencias y limitaciones del acceso a la red en Cuba, así como la decadente producción de audiovisuales nacionales llevaron a la población a buscar alternativas para suplir las carencias tecnológicas y de información, surgiendo así el Paquete Semanal, una forma particular de captar y consumir contenidos disponibles en internet. El PS es creado por personas que presentan condiciones económicas, tecnológicas y de infraestructura para acceder y descargar contenidos que se encuentran en la red, para así formar el compendio de informaciones, que es distribuido y vendido a lo largo del país (Argüelles; Maranhão; Câmara, 2019; Castellanos Argüelles, 2018). Lo llamativo en este punto es el poder que ejercen los creadores de los PS, como mediadores entre la información que recogen de la internet y la conformación del PS, para direccionar el consumo de las informaciones que circulan, una vez que son ellos los que deciden

que va a contener cada uno de estos productos, por lo que de cierta forma también actúan como emisores/productores que habría que ver si en el momento de la confección del PS lo hacen con alguna “intención manipuladora o ideológica” (Martin-Barbero, 2002).

Así, los destinatarios del PS se enfrentan a una experiencia de consumo individualizada y transnacional, al disponer de varios contenidos audiovisuales para seleccionar según sus gustos y preferencias, haciendo más variadas sus posibilidades. Ahora las opciones de canales se multiplican al poder consumirse también en diversos dispositivos tecnológicos como computadoras, TV, teléfonos inteligentes, etc., conformando lo que Raymond Williams (2016) llama de hogar privatizado o “privatización móvil”. Mediando la tecnicidad entre los productos culturales y sus receptores, los dispositivos tecnológicos no solamente son utilizados para el consumo cultural, sino que también se emplean como interface para gravar y compartir las informaciones, a saber, memorias flash y HD externos, además de las posibilidades contemporáneas que presentan las redes sociales, por medio de las que también pueden consumir y compartir contenidos. Por lo tanto, el PS se ha tornado una nueva experiencia cultural que satisface consumidores heterogéneos y expande las culturas populares de otros países entre el público cubano, incluyendo los receptores de Los Sirios.

Durante el trabajo de campo, uno de los principales objetivos fue descubrir cuál era el audiovisual difundido por el PS, que más audiencia tenía en los pobladores de Los Sirios. Para ello, se realizaron entrevistas a profundidad con los líderes del barrio, y entrevistas aleatorias con sus vecinos, además de la observación directa y escucha atenta de los mismos. Fueron entrevistadas un total de 65 personas, indagando sobre cuál era el programa audiovisual que



más se estaba viendo por esos días, a lo que 43, respondieron que era el dorama *El Juego del Calamar*. Por tal motivo fue tomada esta serie para realizar el estudio sobre su consumo cultural.

Cuando preguntamos a los entrevistados, cuál era el tiempo aproximado que dedicaban a ver la serie y con qué frecuencia lo hacían, obtuvimos diferentes respuestas. En el caso de las familias, mencionaron que la rutina es verla juntos, todos los días un capítulo después de comer⁴. En una familia, alegaron que en esos momentos estaban compartiendo *El Juego del Calamar*, porque a todas en la casa les gustaba, pero que usualmente, cada quien selecciona el programa que desea consumir, de lo que va saliendo en el paquete. Vale señalar que esta familia está compuesta por tres mujeres de generaciones diferentes, una adolescente de 13 años, su mamá de 39 y la abuela de 65. Argumentaron que cada quien ve lo que desea consumir en su dispositivo, la adolescente en su computadora, la abuela en el televisor, y la madre, generalmente utiliza el celular.

Otra familia, constaba de cuatro miembros, un matrimonio, su hijo de 8 años y la abuela paterna. Aquí resaltamos la edad del niño, porque llamó especialmente nuestra atención que le fuera permitido ver la serie por la trama que transmite. En este sentido, fue el propio niño quien más entusiasmado se mostró durante la entrevista y durante la visualización del episodio 4, “No abandones al equipo”, que presenta la competencia del juego de tirar de la sogá y las estrategias que el equipo debe seguir para ganar/matar el equipo contrario. Durante el tiempo que veíamos el capítulo el niño hacía intervenciones diciendo que ese juego lo practicaban en educación física en la escuela y que el juego “1,2,3 Cruz Roja Es” lo jugaban el tiempo del recreo, añade, además, que en la escuela lo estaban jugando porque lo habían visto en la serie. Este juego, es el primero

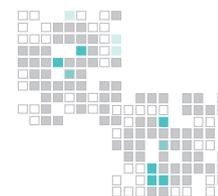
eliminatorio de la serie, “Luz roja, luz verde”, en Cuba se conoce como “1,2,3 Cruz Roja Es” y era tradicionalmente jugado por los niños desde hace varias generaciones. Igualmente sucede con el juego de las canicas y el de la cuerda, solo que son juegos que se habían ido perdiendo con la modernidad de las nuevas tecnologías y ahora se están retomando por medio del consumo audiovisual de *El Juego del calamar*.

Después de terminar el episodio, fue realizado un debate con las familias sobre todo el desenlace de este, y fue levantada una interrogante sobre, cuáles eran sus expectativas para los próximos episodios. Las respuestas fueron similares, pues dijeron que ya sabían lo que iba a pasar, que todos morirían y al final solo quedaría el protagonista, pero que la seguían viendo porque era emocionante las peleas y las luchas por la supervivencia y que se imaginaban cómo sería si tuvieran que pasar por eso. Una de las adolescentes mencionó que fue bonito como todos los integrantes del equipo se unieron para alcanzar un objetivo en común, sin embargo, pasó por alto, que ese objetivo en común, significaba la muerte de otras personas. En ambas familias, expresaron el deseo de una segunda temporada, solo una de las abuelas, señaló que no debían producir series tan violentas, que a ella no le gustaba, pero la veía como forma de entretenimiento.

En respuesta a la misma pregunta sobre el tiempo de consumo de la serie a los jóvenes entrevistados en los espacios más frecuentados, siendo estos, la casa de cultura y los juegos de dominó, cinco de ellos, respondieron que maratonaaron la serie, que cuando terminaban el episodio se quedaban enganchados y querían ver el siguiente. El resto mencionó que solo la veían cuando tenían tiempo o dinero para comprar los capítulos.

Otra cuestión levantada trató sobre qué representaba la trama de la serie para ellos. En este caso la respuesta más repetida fue: la serie muestra que vivimos en mundo cada vez más

⁴ Es la refección de por la noche



competitivo, donde las personas serán capaces de tener éxito en la medida en que sepan defenderse y luchar.

Finalmente, preguntamos a los participantes del estudio, sobre cómo seleccionan a quien comprar los capítulos de la serie, ya que existen varios vendedores de contenidos digitales del PS en el barrio. La respuesta predominante, estaba relacionada a la calidad del servicio de venta, en cuanto a rapidez en llenar las memorias, o sea, la velocidad y calidad de los dispositivos tecnológicos.

Consideraciones finales

Si bien coincidimos con Canclini (1992) en que no existe producción de significados que no se inserten en las estructuras materiales y prácticas de la vida cotidiana, lo que nos llevaría a presentar cómo la realidad del barrio estudiado es capaz de tensionar y reinventar el espacio simbólico de lo que propone la serie, quisiéramos resaltar para concluir, el impacto que el Paquete Semanal y la serie coreana producen en términos de convertirse en representantes destacados de la industria de la comunicación. En el caso del Paquete Semanal, el estudio demostró que el negocio constituye un mercado privado con estrategias de servicio que buscan posicionarse en la mente de los clientes, respondiendo a las leyes de la competencia, por lo que el hecho mismo de la existencia del PS

ya constituye un rasgo característico neoliberal. En el caso de la serie, el análisis de las respuestas obtenidas en los instrumentos aplicados mostró que la identificación de los destinatarios con ella no depende de la edad o el género, sino de que la trama sea divertida, aunque presenta una realidad distópica que caracteriza el modelo global de vida contemporánea. Observamos así, como la racionalidad neoliberal detrás de *El Juego del Calamar* no significa sólo una distorsión de la realidad o un reflejo de la misma, sino también cómo es capaz de afrontar formas de vida autónomas, asociadas a prácticas sociales, simbólicas e imaginarias, que involucra sujetos activos y participantes en procesos culturales y políticos específicos (Borelli, 2002).

Por lo tanto, consideramos que *El Juego del Calamar* brinda una ventana sociocultural a las experiencias surcoreanas, que, si bien puede parecer muy particular y única, aborda realidades globales que las audiencias pueden reconocer y con las que conectarse. En particular, los espectadores estudiados que consumen la serie meramente como forma de entretenimiento terminan expuestos a un tipo de consumo originalmente exógeno a la isla, pero que es capaz de individualizar la imaginación a través de la violencia y la competencia como formas aceptables de entretenimiento.

56

Referencias

AGAMBEN, Giorgio, O que é contemporâneo? e outros ensaios. Trad: Vinícius Nicastro Honeskol. Chapecó SC: Argos, 2009.

ARGÜELLES, Yanet; MARANHÃO, Ana Carolina; CÂMARA, Rogerio José. Las Tecnologías de la Información y Comunicación y el Diseño de Servicios en Cuba: un estudio de caso sobre el Paquete Semanal. Rev. Intercom: Revista Brasileira de Ciências Da Comunicação, São Paulo, v.42, n .2, p.167–185, ago, 2019.

ARGÜELLES, Yanet Castellanos. Design de serviços no pacote

semanal de conteúdos digitais. Estudo de caso Santa Clara – Cuba. 2018. 126 p. Dissertação (Mestrado em Design, Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

BORELLI, Silvia Helena Simões. Gêneros ficcionais: materialidade cotidiano, imaginário. In: SOUSA, Mauro Wilton (Org.) Sujeito, o lado oculto do receptor, 2 ed. São Paulo: Editora Brasiliens, 2002. p.71–82.

BOURDIEU, Pierre. O poder simbólico. Rio de Janeiro: Difel, 1989.

- BOURDIEU, Pierre. Sociología y cultura. México: Grijalbo, 1990.
- BOURDIEU, Pierre; PASSERON, Jean. La reproducción. Teorías para un sistema de enseñanzas. Barcelona: Editorial Laila S.A, 1996.
- CANCLINI, Néstor García. Los estudios sobre Comunicación y Consumo: El Trabajo Interdisciplinario en Tiempos Neoconservadores. Rev. Diálogos de la Comunicación, La Rioja, v.32, p.1–9, 1992.
- DARDOT, Pierre; LAVAL, Christian. A nova razão do mundo: ensaio sobre a sociedade neoliberal. São Paulo: Boitempo, 2016.
- ETECSA. Planes, bolsas y paquetes. ETECSA. Cuba, 2023.
- HARRIS, Marvin. Antropología cultural. 3ra ed. Madrid: Alianza Editorial, 2004
- HELLER, Ágnes. O cotidiano e a história. São Paulo: Paz e Terra, 2016.
- KUNDU, Tamal. The Cinemaholic. Is Netflix's Squid Game Based on a True Story? 17 sept, 2021.
- LEAL, Ondina Fachel. A Leitura Social da Novela das Oito. 2013. 137 p. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 1983.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. De los medios a las mediaciones. Comunicación, hegemonía y cultura. Barcelona: G. Gilli, 1987.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. Pistas para entrever medios y mediaciones. Prefacio a la V edición castellana. In: De los medios a las mediaciones. Comunicación, Cultura y Hegemonía. 2da ed. Trad. Ronald Polito e Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: editora UFRJ, 2001. p.11–22.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. América Latina e os anos recentes: o estudo da recepção em comunicação social. In: Sujeito, o lado oculto do receptor. São Paulo: Brasiliense, 2002. p. 39 – 68.
- MINCOM. Informe sobre las afectaciones del Bloqueo a Cuba en el año 2020. Disponible en: < <http://www.granma.cu/cuba/2020-10-22/informe-sobre-las-afectaciones-del-bloqueo-a-cuba-del-ano-2020-22-10-2020-11-10-55> > Acceso en: 02 Feb. 2020
- MORÍN, Edgar. El espíritu del tiempo. Madrid: Taurus, 1966.
- SILVA, Marcel Vieira Barreto. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. Rev. Galáxia, São Paulo, v.14, n 27, p.241–252, 6 jun, 2014.
- WILLIAMS, Raymond. Televisão: tecnologia e forma cultural. Trad. Márcio Serelle; Mário F. I Viggiano. Belo Horizonte: Boitempo, 2016.

Artigo enviado em 04/03/2024 e aceito em 03/05/2024.

