

La apertura del meta-sindicato

Tercera parte del debate sobre el meta-sindicato del videojuego

Lee otras partes del debate:

- Parte I: Acerca del meta-sindicato del videojuego
- Parte II: Sobre el debate del meta-sindicato del videojuego
- Parte IV: Contra el algoritmo: el amor a Jasper y la necesidad de un arma meta-sindical

La apertura del meta-sindicato

Víctor Atobas

En un primer momento propuse el concepto de meta-sindicato invitando a que pensáramos nuevas formas de organizarnos; remitiendo a lo que iba más allá de las estructuras clásicas de representación sindical, deseaba que el debate pudiera comenzar de la manera más abierta posible. Una vez que la conversación hubo comenzado, sugerí que el meta-sindicato remitía también a lo que superaba la estrecha tierra de la patria, en tanto que el mercado se había globalizado.

En esta ocasión me gustaría seguir armando el concepto; no para cerrarlo, insisto, sino para que permanezca en el seno de

lo abierto. Es decir, no estoy lanzando profecías sobre el camino exacto que debemos seguir, sino tratando de aportar mi granito de arena a través de la filosofía militante, aquella que mis profesores trataron de acallar cuando propuse el concepto de urbanismo colectivo durante los debates del movimiento vecinal burgalés; se trata de la única filosofía que sirve para el combate.

Para la batalla meta-sindical, por tanto, lo más importante es el nivel de apertura conceptual; en qué medida el concepto está abierto y nos permite pensar un futuro otro. Sin embargo, durante los debates que mantenemos en Twitter diferentes desarrolladores indies, creadores de contenido y jugadores, prolongados a través de otros canales de comunicación, tengo la sensación de que la propuesta es actualmente entendida como llamamiento a formar un grupo de mercado.

Un grupo de mercado es precisamente una agrupación formada a partir de las tendencias del mercado; es decir, los miembros de dicho grupo se relacionan entre sí a partir de intereses comerciales como promocionar sus canales en Youtube o sus videojuegos. Por ejemplo: las aventuras gráficas comienzan a ponerse de moda, y de pronto se forman cientos de grupos de mercado; dichos grupos de desarrolladores y creadores de contenido proliferan por doquier durante el periodo de duración de la moda. Cuando esta es sustituida por otra tendencia y la rentabilidad del género de las aventuras gráficas se desploma, los mencionados grupos de mercado son devorados por la propia lógica mercantil que se hallaba en su origen y desaparecen sin apenas dejar rastro. Es decir, en un grupo de mercado pueden formarse amistades, pero la lógica del mercado es dominante y dificulta una auténtica sociabilidad; se trata de una agrupación diferente al grupo de amistades como el que forman Alva Majo, Guinxu, Kony, etc., en cuyo interior puede haber intereses comerciales en juego pero donde predomina la lógica de la amistad y el reconocimiento de la singularidad del otro.

Sin embargo, resulta evidente que el meta-sindicato se diferencia también del grupo de amistades, pues si queremos construir una herramienta que nos resulte útil a todos los trabajadores del videojuego y del ciberespacio debemos comprender que el modelo más cercano al meta-sindicato es precisamente la organización sindical; de ahí la insistencia en el ejemplo de las comisiones auto-gestionadas de trabajadores, antes de que estas fueran infiltradas por la lógica del Estado. Mientras que debemos insistir en la necesidad de ir más allá de los sindicatos clásicos, en estas fases iniciales del debate no podemos saber qué camino seguiremos. A este respecto me gustaría señalar que recientemente he recibido el correo electrónico de un desarrollador indie que me echa en cara que no haya planteado una propuesta concreta.

Pero me niego rotundamente a hacer una propuesta cerrada. Es el proceso el que nos irá marcando el camino que debemos tomar, qué necesidades tienen nuestros compañeros, cómo es recibido el debate meta-sindical por parte de los creadores de contenido y el resto de trabajadores de las nuevas tecnologías. Lo único que deseo ahora es responder a las interpretaciones que afirman que el debate tiene como objetivo formar un maldito grupo de mercado; me niego rotundamente, me niego porque no necesitamos grupos de mercado, ni simplemente grupos de amistades.

Lo que necesitamos son armas meta-sindicales.

Textos relacionados:

El impulso utópico en el pensamiento de Fredric Jameson (Tesis Doctoral)

La muchacha alada (Poema)

¿Somos herederos de Moro? El juego sobre el fundador de Utopía se lanzará el 9 de julio en Steam. (Noticia)

La utopía cibercomunista. A propósito de Paul Cockshott y Maxi Nieto. (Artículo)

Utopía en tiempos del coronavirus (Artículo)

Reseña de «Marx y el comunismo en la era digital», de Maxi Nieto (Reseña)