Sobre el debate del meta–sindicato del videojuego

Sobre el debate del meta–sindicato del videojuego

Víctor Atobas

Continuación del debate sobre el meta-sindicato del videojuego

Lee otras partes del debate:
– Parte I: Acerca del meta–sindicato del videojuego
– Parte III:La apertura del meta–sindicato
– Parte IV:Contra el algoritmo: el amor a Jasper y la necesidad de un arma meta–sindical

****
****
****

En el **anterior artículo** traté de expresar la necesidad que sentimos tanto los desarrolladores indies, como también los creadores de contenido y el resto de trabajadores del ciberespacio, de crear una nueva forma de organización que supere las estructuras de los sindicatos clásicos. Así, apuntaba que a los únicos a quienes resulta útil la herramienta sindical es a los trabajadores garantizados, por lo general de una cierta edad, que tienen puestos estables y desarrollan biografías lineales. Sin embargo, nosotros somos

trabajadores no garantizados –o precarios, si se prefiere ese término– que desenvolvemos nuestra labor en un medio cambiante como el ciberespacio, un medio rebosante de potencialidades tecnológicas que están siendo apropiadas por los intereses del dominio.

Durante los debates colectivos en los que participé: el 15M, el movimiento contra Bolonia o las apasionantes batallas del movimiento vecinal burgalés contra la especulación, me equivoqué y de esa manera aprendí que uno nunca puede estar seguro del curso que seguirá la invitación al debate o la propuesta planteada; por eso no me extraña no haber sido comprendido en un principio. Eso está bien; que no se me entienda en un principio es una buena señal –es algo que, como digo, viví en las luchas contra la especulación en Gamonal (Burgos)–; es el signo de que algo no pasa, pero puede pasar.

Esto me llena de alegría, amigos y amigas: el saber que algo no pasa pero puede pasar, el no ser comprendido cuando planteo que necesitamos crear una nueva forma de relacionarnos y organizarnos no sólo para defendernos de la lógica destructiva del mercado sino también para atacar al sistema liberando las potencialidades de la máquina. A este respecto preguntaba: ¿acaso las únicas opciones con las que contamos los trabajadores no garantizados del ciberespacio se reducen a solicitar el auxilio de sindicatos clásicos que no nos ayudan, tratar de tener buena suerte a la hora de buscar amistades o seguir indefensos?

La mayoría de los comentarios que respondían a dicha pregunta se desviaban en seguida hacia cuestiones personales, y supongo que tengo cierta responsabilidad en eso; al fin y al cabo, en el primer texto había apelado al grupo formado por algunos de los desarrolladores indies más conocidos en España (Alva Majo, Guinxu, Kony, etc.), como también a mi propio caso, pues consideraba que en esa fase de irrupción del debate lo mejor era que me atreviera a hablar en nombre propio ilustrando las cuestiones abstractas con ejemplos concretos. Lo que deseaba a

este respecto era señalar nuestras dificultades para concebir nuevas formas de organizarnos. En una primer versión del texto recurría al concepto hegeliano de actualidad, que incluye sus propias potencialidades en tanto estas no son algo separado de la actualidad que estuviera descansando en el futuro o en una suerte de universo alternativo, para comprender así que la potencialidad o la posibilidad se encuentra ahora en lo real. Sin embargo, la argumentación filosófica me parecía demasiado abstracta para invitar al debate, con que eliminé las referencias hegelianas y puse el ejemplo del mencionado grupo de desarrolladores indies como ilustración de un grupo operativo que nos permitía pensar algo nuevo que podíamos llamar meta–sindicato.

Señalaba que el meta–sindicato debía interpelar a los creadores de contenido y a los trabajadores que utilizan las nuevas tecnologías, pues todos compartimos las mismas problemáticas. Por ejemplo; cada vez resulta más habitual que Youtube me recomiende vídeos en los que Pablo González (Caith Sith), Dan (Puerta al Sótano), Borja (Saselandia), Lara (Indies con Lara) u otros creadores de contenido denuncian estar sometidos al propio algoritmo de Youtube que me recomienda esos mismos vídeos. Es una jodida situación demencial, y lo que más me saca de quicio es el hecho de que aún nos cueste tanto organizarnos para hacer frente a las condiciones que imponen plataformas que no tienen absolutamente ningún contenido; son lienzos en blanco que pintamos con nuestro trabajo. Pero, ante esta situación: ¿lo único que cabe es que permanezcamos ciegos o sumidos en una suerte de lamento continúo?

A este respecto recibí los comentarios de un amigo francés, que trabaja como youtuber y streamer; decía que estaba muy intrigado por el artículo acerca del meta–sindicato porque pensaba que no existían formas en que los creadores de contenido como él pudieran organizarse. Ahí hay algo que pasa: los desarrolladores y los creadores de contenido tenemos los

mismos problemas y nos necesitamos mutuamente; París, Tokyo, Estambul, en cualquier parte del planeta nos necesitamos.

Por tanto, cabe destacar que el concepto de meta–sindicato no sólo refiere a la superación de las estructuras clásicas de representación sindical, sino también a la necesidad de ir más allá de la estrecha tierra de la patria para comprender que hoy en día asistimos a batallas globales en las que el poder trata de capturar toda tecnología e imponer un uso de esta que resulte funcional a los intereses del dominio. En el fondo sabemos perfectamente que las tecnologías e innovaciones utilizadas en los videojuegos pueden ser utilizadas de otras maneras; lo que hoy sirve para someternos, mañana puede resultar útil para liberarnos.

La filosofía también puede servirnos; los conceptos son armas. A este respecto, quisiera señalar que la necesidad de inventar un concepto como meta–sindicato, ciber–sindicato o como queramos llamarlo, pasa precisamente por la urgencia de nombrar una nueva realidad caracterizada por la virtualización de la sociedad –especialmente tras la pandemia–, una nueva realidad en la que podemos formar grupos que escapen de las lógicas del mercado y del Estado así como desencadenar las potencialidades liberadoras de la máquina. Sin embargo, creo que la relación con el pasado resulta problemática –en cierto modo, es necesario que sea problemática– puesto que los símbolos que remiten a las luchas y sueños de nuestros antepasados, como los símbolos del comunismo, no funcionan ya para intensificar el debate colectivo. Por tanto resulta necesario que además de pensar nuevas formas de organizarnos y relacionarnos entre nosotros, inventemos símbolos que nos ayuden a interpelar a toda la sociedad; pues, al fin y al cabo, todos padecemos el control del algoritmo de acumulación y desigualdad llamado capitalismo.

Porque el futuro no está cerrado, sino abierto; ¡estamos al comienzo de la esperanza!

****
****
****

Textos relacionados:

Acerca del meta–sindicato del videojuego (Primera parte del debate)

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)