

Las Estrategias de apropiación mercantil de los lazos de solidaridad informacional: el caso de los juegos online.

Gendler, Martín Ariel.

Cita:

Gendler, Martín Ariel (Diciembre, 2012). *Las Estrategias de apropiación mercantil de los lazos de solidaridad informacional: el caso de los juegos online*. VI Jornadas de Sociología de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación - Universidad Nacional de La Plata, La Plata.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/martin.ariel.gendler/14>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pfwu/ZoH>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

Las Estrategias de apropiación mercantil de los lazos de solidaridad informacional: el caso de los juegos online.

Martín Ariel Gendler

Facultad de Ciencias Sociales (FSOC)-Universidad de Buenos Aires (UBA)

martin.gendler@gmail.com

Introducción:

En la década de 1970 se comienzan a vislumbrar diversos cambios político-económico-sociales en las distintas sociedades de nuestro tiempo.

El modelo de producción industrial solventado en su articulación con el Estado de Bienestar comienza a desquebrajarse en torno a nuevos modos y formas en la producción.

El desarrollo global de la tecnología y su penetración en las todas las esferas de la vida social trae aparejado el surgimiento de un nuevo modo de producir capitalistamente, lo que diversas corrientes del pensamiento han llamado "capitalismo informacional" (Castells, 2001) y otras "capitalismo cognitivo" (Boutang, 1999; Rullani, 2000; Blondeau, 1999) que comprende un cambio en el modo de desarrollo (Castells, 1995) dentro del capitalismo al pasar a ser el conocimiento/información el principal insumo de la producción de bienes por sobre la materia y energía lo que conlleva a diversos sectores de Poder a replantear las legislaciones y estrategias de acumulación vigentes.

A su vez, comienza a gestarse un proceso de reconfiguración de los lazos sociales y de solidaridad que imperan en los diversos colectivos humanos, generando un *proceso de cambio* en las relaciones sociales "típicas" del capitalismo industrial.

El surgimiento de foros de debates, juegos interactivos y las más recientes "redes sociales" favorecen la interacción de múltiples sujetos a través de la Web mediante una Comunicación Mediada por Computadoras (Castells, 1997) y se convierten en canales potenciales para la creación de vínculos profundos.

Es en el marco de este contexto que este artículo intentará abordar las distintas regulaciones de Internet (copyright, copyleft, entre otros) focalizándose en el caso de 2 juegos online **MMORTS**¹, analizando los **intentos** de Apropiación Incluyente (Zukerfeld, 2011) de los lazos simbólicos de solidaridad generados entre los usuarios dentro de la Comunidad Virtual (Castells, 1997) del juego desde el 2009 para brindarles

¹ juego de navegador de estrategia en tiempo real multijugador masivo

un carácter mercantil y redituable y analizando a su vez las respuestas y resistencias generadas por los usuarios frente a este avance mercantil.

Nuestra metodología consistirá en lo que tradicionalmente se puede conocer como “**trabajo de campo**”, donde el nivel de complejidad radica en que el “campo” no está ubicado en una gran ciudad o una comunidad aborígen aislada sino en los diversos ámbitos de la vida cotidiana del investigador (el propio hogar, oficina, lugar de trabajo, universidad, etc.).

Asimismo, se han efectuado una serie de entrevistas en profundidad a diversos sujetos activos del juego para poder conocer y analizar las diversas representaciones, juicios de valor, acciones y relaciones mantenidas por los mismos en el marco de éste y como éstas se extienden a otros ámbitos de la vida cotidiana por fuera del juego.

Contexto de Posibilidad: pasaje del Capitalismo Industrial al Capitalismo Cognitivo

Como habíamos anticipado anteriormente, desde la década de 1970 se empiezan a entrever profundos cambios en el modo de producción capitalista, donde “*La revolución de la tecnología de la información ha sido útil para llevar a cabo un proceso fundamental de reestructuración del sistema capitalista... una nueva estructura social asociada con el surgimiento de un nuevo modo de desarrollo, el informacionalismo, definido históricamente por esta reestructuración del modo capitalista de producción*” (Castells, 2001: 5)

Analizaremos este pasaje en torno a: la desarticulación del Estado de Bienestar, nuevos bienes, valores y formas de producción, nuevas formas y tipos de comunicación y nuevas legislaciones para signar valor a estos nuevos bienes.

Desarticulación del Estado de Bienestar

Este proceso de reestructuración capitalista es signado por la desarticulación del Estado de Bienestar, lo que provoca una ruptura y una posterior reconfiguración en todas las esferas de la vida social, política y económica y por consiguiente en los lazos tradicionales industriales.

La implementación de **políticas de tinte neo-liberal** contribuyen a esta desarticulación des-industrialista focalizándose en: la limitación de las facultades del Estado en materia económica y social, gestándose una política de privatizaciones de empresas de servicios públicos, una mayor preocupación por la “rentabilidad” de éstas empresas (sobre la

hipótesis de un Estado “mal administrador”), recortes en el gasto público en los sectores de asistencia social, salud, educación, empleo; en la liberalización del comercio exterior y del capital extranjero mediante quita de toda traba comercial al ingreso de productos y capitales extranjeros permitiendo la “libre competencia” con la producción nacional. A esto se le suma el carácter transnacional de la producción en un contexto globalizado; y en la flexibilización laboral donde se limita la potencialidad de lucha de los sindicatos comprendiendo como política central el aumento de los tiempos de trabajo, la desregularización de los mercados laborales, la cancelación o reforma de los contratos colectivos de trabajo, la contratación temporal, despidos masivos por cierre de fábricas y empresas, entre otras.²

En el caso argentino, donde el trabajo siempre fue un factor de fuerte integración y cohesión y donde el Estado se caracterizó tradicionalmente por políticas paternalistas y de contención, estos cambios anteriormente enumerados impactaron fuertemente en las relaciones materiales y simbólicas de los individuos gestándose así un **desgarramiento en el tejido social** (Svampa, 2005) al debilitarse o modificarse drásticamente los lazos tradicionales que regían la vida de los sujetos.

Al quedar los individuos en una situación de relativo desamparo y abandono (por parte de un Estado mucho más limitado) frente a los desafíos político-económico-sociales de la vida cotidiana se produce una **profunda individualización** en el modo de encarar las acciones cotidianas, al reinar en el imaginario colectivo un profundo descreimiento de los partidos políticos, de la política en general y de las instituciones tradicionales como canales de expresión y de posibilidad de un cambio social o individual, en una situación que, siguiendo a Durkheim (1893), nos arriesgamos a llamar **anómica**³.

Esfera Productiva: nuevo modo de desarrollo, nuevos bienes, valores y sectores laborales

Yendo al plano productivo, como anticipamos anteriormente, el pasaje del capitalismo industrial al cognitivo implica lo que Castells (1995) denomina “un nuevo modo de desarrollo” dentro del modo de producción capitalista donde el insumo

² En el caso argentino llegando a un porcentaje record de desocupación del 18.6% y de subocupación del 11.3% en 1995 según cifras oficiales ofrecidas por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INDEC).

³ Entendiendo a la Anomia como el “*momento en el que los vínculos sociales tradicionales se debilitan y la sociedad pierde su fuerza para integrar y regular adecuadamente a los individuos, generando fenómenos sociales tales como el suicidio, entre otros*”(Emile Durkheim, *La División del Trabajo Social*, 1893)

“conocimiento/información” sea el principal por excelencia. Para Castells *“los modos de desarrollo son los dispositivos tecnológicos mediante los cuales el trabajo actúa sobre la materia para generar el producto, determinando en definitiva la cuantía y calidad del excedente. Cada modo de desarrollo se define por el elemento que es fundamental para fomentar la productividad en el proceso de producción”* (Castells, 1995: 32)

Esto le permite distinguir entre modos de desarrollo agrarios, donde la tierra es el elemento central, industriales donde el aumento de productividad está signado por la incorporación de nuevas fuentes de energía y finalmente el modo de desarrollo informacional, donde la fuente de la productividad reside en *“la tecnología de la generación del conocimiento, el procesamiento de la información y la comunicación de símbolos”* (Castells, 1995: 34)

Cabe destacar que el modo de desarrollo penetra el conjunto de estructuras, instituciones y relaciones sociales, permeándolas. Esto no significa automáticamente el fin de la producción agraria o el cierre de todas las industrias de un país, pero si significa el comienzo de una reestructuración de sus estructuras, instituciones y relaciones sociales adaptándose al nuevo modo de desarrollo vigente.

Este nuevo modo de desarrollo informacional define su cambio al producir un nuevo tipo de mercancías, los llamados Bienes Informacionales⁴ que son *“Bienes obtenidos en procesos cuya función de producción está signada por un importante peso relativo de los gastos (en capital o trabajo). En todos los casos se trata de bienes en cuya producción los costos de las materias y de la energía son despreciables frente a los de los conocimientos involucrados.”* (Zukerfeld, 2010a: 3)

Esto no elimina la producción de bienes industriales sino que ésta queda relegada o subsumida ante la nueva producción informacional, la que tiene correlación en el *surgimiento de un cuarto sector de la economía* denominado “Sector Informacional” donde se producen estos BI. Frente a esto, Zukerfeld nos habla de una **dicotomización complementaria** en la fuerza de trabajo al observar un *“crecimiento de la polarización entre, de un lado, trabajadores incluidos, hipercalificados que operan en procesos con una elevada productividad y, de otro, trabajadores excluidos, desafiliados que laboran en condiciones de precariedad permanente, desempleo crónico, etc.”* (Zukerfeld, 2010b: 7)

⁴ De ahora en más, los llamaremos “BI”.

Cabe destacar algunos puntos importantes en relación a esto:

a) Los BI primarios (Zuckerfeld, 2010a) compuestos puramente de información digital, tienen su materialidad en los Bits que los componen. Siguiendo el planteo de Cafassi (1998) no solamente los BI tienen materialidad, sino que cuentan con una característica particular que pone en jaque el sistema de valorización tradicional capitalista. El autor llama a esta característica la “ontología del bit” dado que los bits son fácilmente replicables sin pérdida de calidad o contenido con un costo tendiente a 0, lo que modifica de modo radical la tradicional valorización capitalista al ya no poder obtener un valor de cambio por cada réplica de producto producido (como era el caso de la producción en serie industrial).

Debido a esto, diversas estrategias comienzan a tejerse alrededor de los BI para subsanar esta característica intrínseca que a priori pone en contradicción la valoración capitalista. En el próximo apartado ahondaremos en estas cuestiones relativas a la Propiedad Intelectual.

b) En torno a lo mencionado acerca del trabajo informacional, haremos dos menciones: La *primera* habla del carácter de **conexión continua** de los trabajadores bajo el modo de desarrollo informacional. La PC⁵ pasa a ser al mismo tiempo un medio de producción como un medio de ocio, lo que genera una situación paradójica donde el mismo utilizado para el trabajo alienado es al mismo tiempo el medio utilizado para distenderse, tanto dentro como fuera de la jornada laboral.

La *segunda* habla del **carácter flexibilizado** de los trabajadores bajo el modo de desarrollo informacional. La dicotomía anteriormente mencionada, nos habla de trabajadores hiper-calificados trabajando en ámbitos de trabajo por lo general “flexibles y relajados” dónde se enmascaran las condiciones de opresión y la extracción de plusvalía individual y colectiva. A su vez, los trabajadores informacionales no se encuentran sindicalizados y por lo general su trabajo es de tinte *individual*⁶ con lo que se reduce considerablemente las posibilidades de gestar lazos fuertes dentro del ámbito laboral como era el caso de los lazos de los trabajadores industriales.

En tanto que los trabajadores precarizados que completan el par dicotómico, son empleados en condiciones de precariedad y subcontratación y poca temporalidad lo que

⁵ Nos referimos a PC como elemento genérico, se entiende que hoy en día puede intercambiarse por dispositivos portátiles, notebooks, netbooks, tablets, etc.

⁶ El aumento en la práctica del “teletrabajo”, es decir, el trabajo realizado desde el hogar, ayuda a consolidar este carácter individual del trabajo informacional.

les dificulta establecer lazos fuertes entre sí y se minan las posibilidades de organización, sindicalización y/o movilización de reclamos.

Con lo que se evidencia lo que mencionábamos anteriormente: que el trabajo en su versión informacional no logra reproducir las estructuras de integración, cohesión y formulación de lazos sociales al igual que hacía su versión industrial.

Nuevas formas de comunicación y de comunidad: CMC y Comunidades Virtuales

En “La cultura de la virtualidad real” (1997) Castells nos expone la situación comunicacional actual bajo el nombre de “la Constelación Internet” que presenta una novedosa convergencia entre lo escrito, lo oral y lo audiovisual, donde **se modifica la relación en la comunicación** brindándole al usuario la capacidad de emitir y producir sus propios contenidos como a su vez seguir siendo receptor de mensajes masivos. Es en esta constelación donde surge la Comunicación Mediada por Computadoras⁷ caracterizada por la **interactividad**, es decir, la posibilidad de la interacción de múltiples emisores de modo sincrónico o asincrónico invariablemente sin que esto afecte al mensaje, en la posibilidad de comunicaciones “**de poca opacidad**” que permitan a los usuarios tener un mayor grado de libertad en las comunicaciones al **poder ser selectivos** con las informaciones que dan e incluso el construirse una identidad distinta a la propia (cambiando de profesión, sexo, etc.) en un tipo de relación *completamente distinta* a las cara a cara tradicionales.

A su vez, se da una **inmersión** en el sentido de la existencia de un espacio definido que permite al usuario navegarlo y que permite a su vez la construcción de cierta narratividad de los usuarios en ese espacio con el paso del tiempo.

Estas utilidades de la CMC del ámbito del ocio pueden conformar diversas Comunidades Virtuales a las que Castells define como “*una red electrónica de comunicación interactiva auto-definida, organizada en torno a intereses u objetivos comunes, aunque en algunos casos la comunicación es la meta en sí misma*”.

Siguiendo a Levy (2007) podemos ampliar este concepto de Comunidad Virtual: “*Una comunidad virtual se construye sobre afinidades de intereses, de conocimientos, compartiendo proyectos, en un proceso de cooperación o de intercambio, y esto independientemente de las proximidades geográficas y de las pertenencias institucionales... Lejos de ser frías, las relaciones en línea no excluyen las emociones*

⁷ En adelante la nombraremos con la abreviatura “CMC” al igual que su autor

*fuertes... Así se expresa la aspiración de construir un lazo social, que no se basaría ni en las pertenencias territoriales, ni en las relaciones institucionales, ni en las relaciones de poder, sino en la reunión **alrededor de centros de interés comunes**, en el juego, en el hecho de compartir el conocimiento, en el aprendizaje cooperativo, en los procesos abiertos de colaboración.” (Levy, 2007: 102-103)*

Estos aspectos nos son fundamentales tanto para comprender los nuevos modos de comunicación y de establecimiento de lazos sociales en el capitalismo cognitivo como para comprender en los próximos apartados, el como conforman lazos y comunidades los usuarios de los juegos on-line y como estos lazos pueden sobrepasar el “ámbito virtual” actualizándose y concretándose en vínculos tanto virtuales como personales.

La legislación en torno a los Bienes Informacionales: Propiedad Intelectual, Cercamientos Artificiales, apropiación excluyente e incluyente

En el capitalismo cognitivo se producen BI cuyo principal insumo es la información y cuya materialidad en los Bits les otorga la característica de ser replicables con costo tendiente a cero, hecho que anularía a priori el valor de cambio de los BI.

Por lo tanto, se emplean una multiplicidad de estrategias para volver redituables estos bienes fácilmente replicables y así asegurar su valoración y la obtención de ganancia. Siguiendo a Rullani (2004): “*El valor de cambio del conocimiento está entonces enteramente ligado a la capacidad práctica de limitar su difusión libre, es decir, de limitar con medios jurídicos —patentes, derechos de autor, licencias, contratos— o monopolistas la posibilidad de copiar, de imitar, de «reinventar», de aprender conocimientos de otros. En otros términos: el valor del conocimiento no es el fruto de su escasez —natural—, sino que se desprende únicamente de limitaciones estables, institucionalmente o de hecho, del acceso al conocimiento*” (Rullani, 2004: 4)

Es decir, que el valor del conocimiento y por ende de los BI estará atado a una serie de restricciones artificiales que limiten su difusión, es decir, que limiten o asignen valor a su replicabilidad.

Ante esto, Zukerfeld (2010) nos habla de que durante el capitalismo industrial, la legislación se encontraba abocada a legislar la propiedad física mientras que las patentes eran la cara legisladora de la información industrial. El copyright (o derechos de autor) estaba asignado para obras literarias o artísticas con una duración razonable tras la cuál esos conocimientos pasarían a formar parte del espectro público. El autor comenta como se unificaron todos los derechos en torno a legislar los conocimientos (copyright,

patentes, etc.) y como se avanzó en su **propertización**, es decir en la ampliación de los alcances de su legislación, litigiosidad y jurisdicción, en la inclusión y endurecimiento de penas, en la expansión del tiempo de duración de los derechos: *“Con la excepción de una modificación de 1897 entre 1790 y 1976, esto es, durante todo el capitalismo industrial, no hubo ninguna legislación penal vinculada con ninguno de los derechos de propiedad intelectual... lo novedoso es que a partir de la llegada del capitalismo cognitivo, las legislaciones penales se incrementan década tras década... El conocimiento en general y una forma muy particular, la información digital, asumen una centralidad productiva antes desconocida. Ésta, frágil ante la reproducción ilegal, ha de ser custodiada por las armas jurídicas más poderosas... Esto simboliza el núcleo duro de la fundación legal del capitalismo cognitivo. La protección es automática – sin solicitudes –, por 95 años y sin revelar el funcionamiento de aquello que se protege”* (Zukerfeld, 2010a: 19)

En conjunto, comienza a gestarse un **movimiento alternativo**, el **copyleft** que intenta legislar alternativamente el conocimiento para intentar “saltar” los cercamientos artificiales impuestos por el capitalismo cognitivo y así intentar contribuir a ampliar la “esfera pública no-estatal” donde los garantes de este movimiento sostienen que pertenecen los conocimientos.

Su licencia más característica es la licencia GPL que otorga y garantiza 4 libertades inalterables: libertad de ejecutar el programa para cualquier propósito, libertad de estudiar cómo trabaja el programa y cambiarlo (mediante el acceso al código fuente), la libertad de redistribuir copias para que pueda ayudar al prójimo y la libertad de distribuir copias de sus versiones modificadas a terceros⁸. Otras licencias como la Creative Commons, entre otras agrandan el espectro del copyleft.

Ahora bien, nos encontramos con un interesante panorama en torno a la legislación de los BI y del conocimiento:

Por un lado, podemos destacar una forma de **Apropiación Excluyente** del valor de cambio de los BI. Es la forma clásica por el cuál el usuario debe pagar para utilizar el bien ya sea adquiriéndolo en tiendas, ya sea comprándolo vía Web, etc. En este caso es donde vemos los cercamientos artificiales impuestos al conocimiento para signarle un valor de cambio al bien e impedir o limitar la replicabilidad con costo tendiente a cero.⁹

⁸ Disponible en: www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html

⁹ El reciente caso del cierre de Megaupload por el FBI destaca la actualidad de este modo de apropiación y de la avanzada de la Propiedad Intelectual que destacábamos anteriormente.

Sin embargo, existe otro medio de Apropiación, denominado “**Apropiación Incluyente**” (Zukerfeld 2011) mayoritariamente utilizada por la Web 2.0 (redes sociales y demás) donde se aprovechan los conocimientos “doblemente libres” (dado que los usuarios son libres de acceder, compartir, estudiarlos, etc. pero a su vez son “libres” de recibir un pago por producirlos) en torno de garantizar la gratuidad del acceso a diferencia de la Apropiación Excluyente, pero sin embargo volver mercantil la participación de los usuarios en esa plataforma. De este modo, se genera un plusvalor donde antes no lo había: *“Nos muestra que YouTube, al igual que muchos otros Sitios de Redes Sociales, basan una buena parte de sus negocios en el no reconocimiento de los derechos patrimoniales de los autores. Lejos de reclamar por el cumplimiento del copyright, estas empresas perfectamente capitalistas basan sus negocios en su violación sistemática. Promocionan la “libertad” de consumir, la de producir e incluso la de descargar los contenidos. Pero callan la “libertad” de la carencia de reconocimiento monetario a uno de los bastiones de su negocio.”* (Zukerfeld, 2011: 15)

De este modo, se logra obtener una serie de ingresos monetarios tanto vía publicidad generalizada y/o personalizada, como a través de la producción impaga de los usuarios en sentido de producciones de contenidos o simplemente con el compartir diálogos, datos personales y/o links de webs es motivo suficiente para que el servidor 2.0 obtenga una ganancia a través de los datos necesarios para personalizar la propuesta publicitaria. En palabras de Zukerfeld, la apropiación incluyente *“es una modalidad regulatoria por la cual las empresas capitalistas explotan los Conocimientos Doblemente Libres y la producción colaborativa y los combinan con dosis quirúrgicas de Propiedad Intelectual. Se trata de una modalidad que, a diferencia de las privativas, no se basa en la exclusión total. Por el contrario, tiene como sustento el pregón del acceso libre y la conformación de redes sociales. Uno de los aspectos llamativos es el de la mercantilización sin exclusión. En lugar de fundar la ganancia capitalista en cercamientos al acceso, la apropiación incluyente se concentra en aprovechar la producción impaga de conocimientos de los internautas* (Zukerfeld, 2011: 21)

Este tipo de apropiación incluyente no busca generar valor y plusvalía a base cercar y fomentar el valor de cambio de los BI, sino que por el contrario garantiza su acceso libre y gratuito pero pone su foco en volver mercantiles las acciones, interacciones, producciones, contenidos y demás relaciones generadas o compartidas al interior de las plataformas 2.0 que utilizan esta modalidad de apropiación, y utilizada asimismo por los 2 juegos on-line que analizaremos a continuación.

El caso de los juegos on-line dentro de las CMC: características generales y técnicas

Nos focalizaremos en 2 juegos MMORTS en especial: el Arcadium, analizado extensivamente este juego en otro trabajo (Gendler, 2012) y el eRepublik¹⁰.

En ambos casos hablaremos de juegos on-line MMORTS en los cuales *“no requiere una total focalización en el mismo (no es un juego a pantalla completa sino una ventana en el navegador) que permite realizar otras actividades mientras se lo juega tales como comunicarse con los otros usuarios a través de canales de Chat instantáneo, leer los diarios, escuchar música, estudiar, etc. Pero a su vez, no solo no tiene final sino que **continúa ejecutándose todo el tiempo** esté o no el usuario conectado a diferencia de otra clase de juegos donde una vez que el usuario cierra su sesión queda seguro y guardado hasta la próxima vez que inicie sesión. Un usuario puede atacar al otro a pesar de que éste no este conectado, por lo que el tiempo de dedicación del juego llega a ser en algunos casos de un altísimo nivel”* (Gendler, 2012: 12)

Ambos juegos comparten características similares: en ambos el acceso es gratuito, ambos se juegan de forma on-line sin necesidad de bajar programa alguno (son lo que se denomina “juegos de navegador”), en ambos uno comienza su experiencia con la creación de una cuenta propia, con un nickname que lo identifica y una serie de propiedades/edificios a organizar y construir. Y en ambos la inmersión no es completa, sino que permite el realizar otras actividades mientras se juega.

En el caso del Arcadium la temática aborda la antigüedad y el usuario inicia su experiencia con la construcción de edificios militares, económicos y comerciales en su ciudad que le permitan crear un ejército para saquear recursos de otros jugadores, extraer recursos de las islas e intercambiarlos con otros jugadores. A su vez, cuando el usuario se encuentre un poco mas avanzado podrá conformar una Alianza junto con otros jugadores en torno a protección mutua, comercio preferencial, y realizar ataques coordinados. Esa alianza compondrá una pequeña Comunidad Virtual que le asignará una identidad determinada al usuario en torno a un Objetivo en Común de los usuarios de esa alianza, ya sea ser la “alianza más respetada”, “la alianza más guerrera” o simplemente poder comerciar en paz y defenderse mutuamente de ataques de otras alianzas. La plataforma del juego otorga 4 cargos específicos que cumplen determinadas funciones técnicas c/u (el Líder tiene la capacidad de brindar esos cargos a otros, el

¹⁰ Al que llamaremos de ahora en más “eR”. A su vez recordamos que el nick de los usuarios y del juego “Arcadium” ha sido modificado para protección de su intimidad y evitar litigios con la empresa.

General de tener la información de los ataques y defensas a los miembros, el Diplomático de sellar o romper tratados de paz y mutua ayuda y el Ministro de expulsar o ingresar miembros a la alianza), pero lo interesante en sí es que los usuarios adoptan Roles Simbólicos que sobrepasan esas funciones técnicas, asumiendo distintas responsabilidades en aras de cumplir el Objetivo en Común del grupo.(ej: ser el encargado de reclutar miembros, de organizar las finanzas de la alianza, etc.).

El eR aborda una temática distinta, promulgando que los usuarios del juego transitan el espacio del “nuevo mundo”, con la misma tecnología y países situados geográficamente al igual el mundo físico, pero con la salvedad de que estos no son países, son “ePaíses” (eEEUU, eMéxico, eArgentina, etc.) con gobiernos compuestos por los mismos jugadores y por tanto a diferencia del Arcadium donde uno ingresa a una Alianza, en el eR uno ya nace con una filiación nacional. Asimismo, el eR propone 4 módulos de jugabilidad que pueden ser transitados por separado o al mismo tiempo. Uno es el módulo económico, mediante la creación y mejora de empresas (de alimentos y armas) en la cuenta del usuario, que permite contratar a otros jugadores como empleados, otro es el módulo periodístico que permite al usuario tener un periódico, suscriptores y elaborar noticias cuando él desee, otro es el módulo militar que se convierte en la base del juego al poder batallar por el ePaís al que uno pertenece y así aportar a su crecimiento, expansión o defensa territorial como así también poder ser el jugador que mas daño ha hecho en una batalla y convertirse en el “Battle Hero” (BH) con una recompensa en oros y el módulo político que permite que el usuario ocupe un papel en el Congreso, en la Presidencia del País o en la presidencia de un partido político y esto se decide mediante elecciones instaladas cada 10 días por la plataforma del juego. Encontramos que estos Partidos Políticos serían el equivalente a las Alianzas del Arcadium dado que c/u tiene un nombre y una orientación específica creada por los usuarios, (en muchos casos emulando a distintos partidos políticos de la realidad política nacional) a los que los usuarios también asignan un Objetivo en Común (triumfo en las elecciones, dominio del congreso, convertirse en el partido con los mejores militares, etc.). En ellos, la plataforma del juego solo asigna un cargo específico, el de Presidente Partidario quien puede modificar el nombre y el avatar del partido, nombrar a los candidatos para congresistas y al candidato a la Presidencia Nacional que apoya el partido. Pero a su vez, observamos como los usuarios adoptan a su vez Roles Simbólicos que sobrepasan la plataforma del juego para aportar al crecimiento del partido en torno a la conformación de diversas “Secretarías” que aborden por separado

los temas que afectan al Partido Político. Vemos como los usuarios se convierten en Secretario de Prensa (encargado de elaborar los artículos partidarios para las elecciones), Secretario de Economía (quien organiza las finanzas del partido), entre muchos otros por convicción y entrega a la Comunidad Virtual que conforma su Partido Político en aras de cumplir y concretar el Objetivo en Común del grupo.

Cabe destacar finalmente, que la persona elegida como Presidente de la eNación designa a su vez a sus Ministros y equipo de trabajo, el que se encarga en conjunto de llevar adelante políticas económicas, sociales y militares del ePaís como alianzas con otros ePaíses, guerras y conquista o defensa de territorios frente a otros ePaíses igualmente constituidos. Por lo que dentro del eR el usuario se encuentra perteneciendo a 2 Comunidades Virtuales: una conformada por el Partido Político y otra mas amplia conformada por la eNación y su comunidad (que incluye a los distintos partidos políticos del ePaís), ambos con roles simbólicos y objetivo en común determinados por los usuarios que los componen.

Interacciones, representaciones y lazos de solidaridad informacional al interior de la Comunidad Virtual del juego

Como vimos, ambos juegos requieren una inmersión parcial, lo que permite realizar otras actividades y asimismo mantener diálogos continuos entre los usuarios.

Como vimos también, los juegos MMORTS requieren de una gran inversión de tiempo en pos de cumplir con los roles simbólicos construidos y auto-asignados por los usuarios en pos de cumplir el Objetivo en Común de la comunidad virtual. Esto a su vez es posibilitado por la característica de conexión continua del capitalismo cognitivo donde el mismo medio de producción es el medio de ocio tanto dentro como fuera de la jornada laboral, lo que brinda el marco de posibilidad de esta inversión constante de tiempo en el juego.

Tanto la Alianza como el Partido Político constituyen Comunidades Virtuales que donde los usuarios dedican tiempo y energías en pos de intentar cumplir los Objetivos en Común planteados.

“En el juego, el Partido es mi Casa y mi Familia. Yo me siento identificado con el partido y laburo para que mi familia esté mejor. Cumplir satisfactoriamente con las tareas me llena de orgullo y de alegría. No cumplirlas me representa, a mi manera de verlo un fracaso personal y una decepción hacia todos mis compañeros, que confiaron en mi para llevar adelante una tarea para la cual no fui capaz.” (ErnestDol, hombre, 26 años, jugador de eRepublik)

Por tanto se comunican constantemente vía Chat, IRC o vía foro en torno de coordinar acciones, de elaborar leyes o estrategias electorales (caso del eR) o para concurrir a horarios determinados para realizar alguna acción específica. Esto posibilita la constante CMC entre los usuarios, genera un conocimiento entre los mismos y **forja y refuerza lazos** al no solo hablar de temáticas referentes al juego, sino que tras el paso del tiempo vía la constante comunicación, los temas sobrepasan al ámbito del juego trasladándose hacia temáticas sociales de la “RL”¹¹.

“Lo que siempre busqué cuando concretaba un trabajo era cumplir con mis demás amigos dentro del partido. Trabajar en equipo y coordinadamente es de lo mejorcito que uno puede buscar en cualquier ámbito. Debo decir que la secretaría de Prensa siempre estuvo rodeada de buena gente que incentivaba a trabajar, y que pagaba con buen entretenimiento, del sano.” (Fede, hombre, 19 años, jugador de eRepublik)

“Detrás de las batallas hay una relación de amistad, que mientras pasan los 15 minutos de cada ronda de batalla se lo pasa bien, es una amistad que va mas allá de la computadora y que se vive en el común de los días. Tenés gente desde Ushuaia hasta Salta que se conoce a través de un nick y la pasa bien, mientras pasan los 15 minutos hablas de política, fútbol, mujeres, etc...” (Sargento, hombre, 29 años, jugador de Arcadium)

A su vez, ambos juegos analizados poseen un módulo militar donde se requiere de la cooperación y coordinación entre varios para lograr la victoria militar en la batalla. En el caso del Arcadium, la coordinación entre usuarios determinará que usuario ingresa tal tropa o tal cantidad de tropas en un momento y no otro y determinará el que varios usuarios deban estar atentos a realizar movimientos en un momento y no otro a fin de impedir el ingreso de tropas del enemigo a la batalla:

“Tenés mas interacción, mas posibilidades de estrategia podes decidir que usar que no usar...y en ese tiempo que pasa **terminas conociendo** también a los otros que juegan con vos.” (Natby, mujer, 38 años, jugadora de Arcadium)”

Como vemos, este tiempo invertido en conjunto con los otros en pos de cumplir el Objetivo en Común de la Alianza permite el conocer al otro y el intercambiar opiniones y contenidos *por fuera* de la temática del juego, desarrollando un lazo entre los jugadores.

Del mismo modo, en el eR la coordinación es fundamental para lograr una victoria en el plano militar que le permita al ePaís cumplir el objetivo de expandir su territorio o de defenderlo frente a un ePaís enemigo. Aquí vemos el interesante caso de que el nacionalismo juega un papel importante en torno a la colaboración entre usuarios y pos

¹¹ RL: modo en que los usuarios del eRepublik denominan a la “Real Life” o “Vida Verdadera”, es decir, la vida por fuera del juego. Es interesante que los usuarios del Arcadium no tienen algún término para denominar al espacio por fuera del juego, a pesar de que en ambos casos los tiempos de conexión son altos y similares.

de configurar un Objetivo en Común a nivel del ePaís y movilizarse para cumplirlo, a diferencia del Arcadium donde la movilización es solamente en pos de cumplir el objetivo en común de la Alianza

“No soy un ferviente nacionalista RL, sin embargo no puedo negarte que ver la barrita a favor del ePaís me encanta. A mi forma de verlo es formar parte de un grupo mayor a mi familia (partido), para conformar una sociedad (comunidad argentina) en la que nos une una bandera y objetivos en común.” (Eriksson, hombre, 22 años, jugador de eR)

Estas situaciones de coordinación conjunta y del continuo compartir por parte de jugadores que dedican una gran cantidad de tiempo de trabajo y de ocio en pos de cumplir metas en común, y que luego estos lazos pueden reforzarse mediante reuniones y encuentros personales en una sociedad donde el tejido social fue desgarrado por los profundos cambios del pasaje del capitalismo industrial al cognitivo que reestructuraron la vida social de los individuos, permiten la creación de un nuevo tipo de lazo de solidaridad, *distinto* al lazo de solidaridad mecánica o del lazo de solidaridad orgánica, permiten la creación de un lazo de solidaridad informacional (Gendler, 2012), propio del capitalismo cognitivo y de la CMC:

“En la RL tengo amigas pero no puedo verlas todos los días porque tienen otros horarios que los míos, en cambio la gente del juego siempre está ahí... están disponibles a toda hora a causa de que el tiempo que hay que pasar en el juego es bastante grande pero una vez que se toma confianza también influyen y afectan a la personalidad de uno como si lo hiciera un familiar...” (Rusa, mujer, 19 años, jugadora de eRepublik)

“A mi me dijeron una vez “siempre tenés que intentar que la gente de tu alianza se junte”, aunque sea a jugar un partido de fútbol, un cumpleaños” por que se va a formar un **lazo de amor** entre ellos que trasciende como algo eterno, como una relación muy fuerte y que va a estar muy presente en tu vida.” (Arini, mujer, 42 años, jugadora de Arcadium)

Por lo tanto, podemos definir a este **Lazo de Solidaridad Informacional** “a los *vínculos y relaciones producidas, fomentadas y consolidadas entre los miembros de una Comunidad Virtual bajo un modo de producción capitalista cognitivo que permita y fomente la continua utilización de la PC al ser ésta tanto medio de producción como medio de ocio, dónde las relaciones entre los miembros se fomentan gracias a la CMC y el contacto periódico y continuo en torno al cumplimiento de un Objetivo en Común, por el medio del cuál los usuarios invierten tiempo, asumen roles simbólicos específicos y configuran una identidad determinada y donde estos vínculos trascienden concretándose en relaciones cara a cara que deriven en amistades profundas, vínculos laborales, vínculos emocionales generándose una situación de contención y membresía al interior de esa Comunidad Virtual.” Donde “debido a que los individuos se encuentran en una situación anómica y de búsqueda de nuevos lazos de solidaridad que ayuden a orientar sus existencias y a cumplir sus objetivos cotidianos, a que el contexto*

*informático del Capitalismo Cognitivo brinda nuevas herramientas para la comunicación constante y continua como las CMC y que estas dos circunstancias se hayan encontrado en una **plataforma que les brinda un Objetivo y temática en Común** a los usuarios participantes genera o ayuda a generar estos nuevos lazos de solidaridad informacionales que brindan un sentido de pertenencia a los individuos que forman parte de la Comunidad Virtual del juego” (Gendler, 2012: 17)*

La Apropiación Incluyente del Lazo de Solidaridad Infomacional: generación de plusvalía a partir de las interacciones de los usuarios. Representaciones, respuestas y resistencias de los usuarios

Apropiación Incluyente del Lazo de Solidaridad Informacional

Como hemos visto, ambos juegos son de libre y gratuito acceso, en ambos se conforman Comunidades Virtuales que forjan fuertes vínculos y lazos de solidaridad entre los usuarios que en la mayoría de los casos trascienden el ámbito virtual y se concretizan en amistades verdaderas en un contexto de búsqueda de nuevos lazos de comunidad ante el desgarramiento del tejido social.

He allí donde las empresas propietarias de los juegos ven la luz de la oportunidad para obtener ganancias económicas mediante la Apropiación Incluyente. En ambos casos se permite y fomenta el libre acceso y se dan las condiciones para fomentar los vínculos entre los usuarios. Pero hay que tener en cuenta que *“tampoco puede dejar de resaltarse que el capitalismo, inventor y catalizador de la individualidad y el individualismo, apoye su modelo de negocios más avanzado en la noción de comunidad...esto se explica por el pasaje del capitalismo industrial al informacional. Específicamente, por los flujos axiológicos y de reconocimiento centrados en las redes y los individuos, por la escasez de atención y la abundancia de información digital, y otros fenómenos...en este sentido, la mercantilización incluyente de los flujos de reconocimiento e interacción parece una modalidad mucho mejor ajustada a la dinámica de la presente etapa que la lógica de la exclusión y el individualismo.”* (Zuckerfeld, 2011: 22)

Es así, como ambos juegos permiten que los usuarios compren un recurso (ambrosia en el caso del Arcadium, oro en el caso del eR) que puede ser utilizado para mejorar cuentas individuales (y así apoyar de mejor manera a la Comunidad Virtual), para obtener armas o recursos que luego sean distribuidos a los miembros de la Comunidad de modo solidario y que eso ayude a cumplir el Objetivo en Común, o para obtener algunos beneficios adicionales que no se encuentran en la jugabilidad gratuita que

ayuden al jugador o a su partido político/alianza. El hecho está, en que las empresas de los juegos desarrollan una serie de estrategias para **volver mercantiles esos lazos sociales informacionales** que se crean dentro de la plataforma del juego.

Por ejemplo, ante el caso de que la situación mundial esté relativamente tranquila y que no haya guerras importantes que demanden un gasto de dinero en comprar oro, la empresa del juego asigna “misiones” a los jugadores por las cuales se debe matar un número elevado de jugadores para obtener una recompensa que los ayude a mejorar sus cuentas en el eR, o ante el caso de una Mega Batalla en el Arcadium que dure varios días y que involucre a una cantidad elevada de usuarios se ofrece ambrosia a costos reducidos o descuentos en su compra lo que permitirán obtener ventajas frente al enemigo; o que la empresa del juego decrete una “guerra entre alianzas” con un jugoso botón en oro o ambrosia y reconocimiento in-game lo que lleva a ePaíses y a alianzas que tradicionalmente mantenían buenas relaciones a enemistarse en pos de obtener ese triunfo (que es fácil deducir que el monto obtenido en el mismo es una ínfima cantidad respecto a la cantidad de dinero gastado por todos los jugadores); o que directamente modifique la plataforma del juego asignando la posibilidad de gastar oro y recursos para realizar un “ataque aéreo” y con esto atacar a otro país lejano a sus fronteras(provocando nuevas guerras que generen mas gasto de dinero real para obtener el triunfo en ellas, caso del eR) o “tele-transportar” una ciudad con miles de soldados dentro hacia la ubicación que el usuario desee en lugar de esperar los largos tiempos de viaje(caso del Arcadium). A su vez, la empresa del juego observa día a día los movimientos de las distintas comunidades y ePaíses ofreciendo bonus de descuento en la compra de oros cuando surge una guerra entre 2 o más países que posean una elevada cantidad de ciudadanos o que cree nuevas armas y fábricas que desbalancen los costos del eMercado mundial y así dificulten un auto-financiamiento sin inversión de dinero real por parte de los usuarios.

Con esto vemos como la empresa permite el acceso gratuito, permite que se fomenten lazos entre los individuos y que éstos conformen Comunidades Virtuales de pertenencia al interior de su plataforma en una sociedad caracterizada por lazos débiles y por una búsqueda de comunidad constante de los individuos y va observando el tablero ofreciendo ofertas en los casos que crea redituables o directamente moviendo o modificando el tablero para así asegurarse un ingreso de dinero y por tanto asegurarse una creación de plusvalor de las interacciones y lazos de los usuarios al fomentantar que se invierta dinero real para obtener beneficios que los ayuden lograr el Objetivo en

Común de la Comunidad Virtual, pagándoles en “moneda afectiva” (Petersen, 2008), es decir, brindándoles el espacio para que se relacionen y de allí obtener ganancia de estas relaciones.

Vimos anteriormente algunos ejemplos de esto, pero también hay que diferenciar en cada caso:

En el caso del Arcadium, el ojo está puesto en las relaciones producidas por la coordinación militar y allí es a donde apunta la empresa: a mejores beneficios para las cuentas, a beneficios y/o herramientas que permitan obtener la victoria militar.

En cambio, en el caso del eR además de apuntar al plano militar, se movilizan otras herramientas, como el caso del nacionalismo fomentando guerras entre ePaíses que mantienen relaciones tensas o directamente disputas en la política real (ej: fomentando guerras entre Israel e Irán, entre Argentina e Inglaterra, etc.), o también la empresa crea nuevos cargos políticos para que los usuarios les asignen funciones o modifiquen los Roles Simbólicos anteriores en función de estos nuevos cargos y a su vez para que en época de elecciones in-game se tenga que invertir dinero real en la compra de oro para dedicarlo al eClientelismo, es decir, a la compra de votos para acceder a esos cargos.

Respuestas de los usuarios

Es necesario destacar que los usuarios que dedican su tiempo y energías dentro de los juegos no son indiferentes a estos movimientos por parte de las empresas.

En el caso del Arcadium, comprar un cupón de 25 ambrosías tiene un valor de \$23 como opción mínima y un cupón de 600 ambrosías un valor de \$240. Los métodos habilitados son desde PayPal, pasando por ingresar directamente el código de la tarjeta de crédito hasta transferencias bancarias

La inversión de dinero real comprando Ambrosia es aceptada como parte de las posibilidades del juego pero sin embargo carece de legitimidad colectiva dado que se interpreta que no se gana la batalla por habilidad o esfuerzo sino por un recurso pago:

“Ambrosia es una forma legal de hacer trampa...o de facilitar el juego...en mi ali tengo a uno que usa ambrosia y por lo menos nos ayuda pila... Creo que acá **tener ambrosías es TABU** y todos dicen lo mismo al respecto de esto aunque sea solo para cambiar recursos “quizás tenés una ventaja que no tienen algunos...” (Gastonchrt, 25 años, hombre, jugador de Arcadium)

“¿Y que quieres que haga? Si el loco se gasta medio sueldo en ambros y nos mueve una ciudad con 7 mil soldados al lado de la batalla te caga la vida por más pata que le metas. Acá somos todos iguales hasta que alguien pela la tarjeta” (Bentos, 27 años, hombre, jugador de Arcadium)

Es decir, los usuarios comprenden que la compra y utilización de Ambrosías es un recurso legal del juego, pero sin embargo su utilización por parte de un bando puede

dejar en clara desventaja al otro. Por este motivo, los usuarios **le quitan legitimidad** a su utilización a modo de denominarla “trampa legal” para intentar simbólicamente de limitar su utilización, es decir, como intento de resistencia a que se obtengan ventajas vía el pago de dinero real. Sin embargo leyendo entre líneas, **no hay una crítica o un intento de resistencia** frente a lo que esto representa: que no es solo que un usuario o una Alianza obtenga un beneficio in-game sino que hay una obtención de ganancias vía la mercantilización de los Lazos de Solidaridad Informativa en torno de la Apropiación Incluyente de esos lazos, de ese tiempo invertido y de ese objetivo en común creado. Es más, al considerarse la Ambrosia como “un recurso del juego” se legitima de alguna manera esta apropiación incluyente y se legitima los movimientos realizados por la empresa en pos de esto.

En el caso de eRepublik se nos plantea otra perspectiva. El oro no es un recurso totalmente deslegitimado y su utilización es por lo general ampliamente aceptada en los distintos círculos dado que la compra de oro representa mejores cuentas para los jugadores, ventaja en las guerras contra otros ePaíses y reparto de armas solidarios hacia otros jugadores que no tengan la posibilidad de producirlas o comprarlas con facilidad. Sin embargo, la compra de oro es legitimada cuando se efectúa en lo que se considera como “cantidades razonables” y no cuando se invierte dinero real de una manera casi descontrolada y constante. Ante esta situación el jugador es denominado “visero” (en referencia a una utilización constante de la tarjeta de crédito “Visa”) y descalificado por obtener “demasiada” ventaja ante los demás.

Esto también va de la mano con que en eR está habilitada la compra de oro vía sms/mensaje de texto a razón de 2 oros por \$5, forma de pago más utilizada por los jugadores según el trabajo de campo realizado y según lo recolectado en las entrevistas:

“Es que mirá, el tipo que le prende fuego a la Visa y se compra 300 oros te gasta cerca de 600 mangos. Yo compro oro, sí, pero por mensaje y no me gasta más de 20 pesos al mes ponele, ¡600 mangos por semana es una locura papá!, después cuando te roban una BH ahí entendés por que es”. (Bertolisky, hombre, 39 años, jugador de eRepublik)

Sin embargo, en el eR también se da una serie **de críticas a los movimientos de la empresa en torno a obtener mayores ganancias**. Estas críticas van desde la creación de temas de discusión colectivas en foros partidarios y el foro nacional, pasando por críticas elaboradas producidas difundidas vía los propios diarios in-game¹² incluso por

¹² Una crítica interesante al modelo de compra del oro aparece en el siguiente diario in-game: <http://www.erepublik.com/es/article/erepublik-usuario-por-cuanto-tiempo--2140320/1/20>

una interesante versión de crítica que tiende a realizar una **parodia del cambio** en los diarios in-game, ridiculizando a la maniobra o al cambio/modificación en la plataforma y ridiculizando a la empresa por sugerirlo.¹³

Mas allá del elemento cuasi folclórico de estas críticas y parodias, podemos ver como los usuarios de eR al contrario de los usuarios del Arcadium, no solo basan sus críticas y su resistencia en la deslegitimación del jugador que invierte dinero real, **sino que amplían estas críticas hacia la empresa del juego**, deslegitimando y poniendo en evidencia los movimientos que ésta realiza en torno a realizar la Apropiación Incluyente de los Lazos de Solidaridad Informacional creados en las comunidades virtual del juego. Este modo de deslegitimación es en parte contra la mercantilización y en parte en defensa de sus propios lazos con los otros usuarios, dado que estas modificaciones muchas veces logran (además de un rédito económico para la empresa) que varios jugadores abandonen el juego por indignación o por que el aumento de los impedimentos de auto-sustentación le dejan poco margen de jugabilidad. Otros jugadores de ambos juegos mantienen su lugar de resistencia mediante la no inversión de dinero real y mediante estos mecanismos de deslegitimación que mencionamos anteriormente: son los que sostienen una ética de la gratuidad enarbolando la frase “el juego gratuito debe seguir siendo gratuito”.

CONCLUSIONES

En este artículo hemos realizado un recorrido acerca del pasaje del capitalismo industrial al cognitivo, con los cambios en las estructuras, en las instituciones, en las jurisdicciones y en las relaciones sociales que este pasaje conlleva. Actualmente encontramos una sociedad en recomposición. En nuestro trabajo anterior de carácter exploratorio (Gendler, 2012) sosteníamos la positividad de los lazos de solidaridad informacional como una de las posibles salidas encontradas por los individuos para reconstruir el tejido social desgarrado por la reconfiguración de los lazos sociales. Sin embargo, aquí hemos visto como al igual que el capitalismo cognitivo crea cercamientos artificiales al conocimiento para asignarle un valor de cambio al mismo, también crea mecanismos de apropiación incluyente de estos lazos sociales de solidaridad y de sus comunidades virtuales creados en plataformas empresariales para

¹³ Para ejemplificar una de estas **parodias** se puede visitar el siguiente diario in-game: <http://www.erepublik.com/es/article/-los-verdaderos-cambios-en-el-m-oacute-dulo-pol-iacute-tico--2123617/1/20>

Este diario parodia a la empresa, la que se auto-denomina como “Plato” (por la traducción griega de Platón)

sacar rédito económico de una consecuencia no pensada a priori del interactuar entre los usuarios y la plataforma virtual.

Sin embargo, los usuarios no son pasivos ante esta avanzada mercantil, **sino que accionan y reaccionan resistiendo** de múltiples maneras ante los intentos por mercantilizar el nuevo nicho de comunidad creado y fomentado, en una sociedad que llamamos anómica dado que el tejido social se encuentra desgarrado y en recomposición, debido a que las instituciones estatales y del trabajo formal no brindan un marco de contención a los sujetos que les permita responder a los desafíos de su vida cotidiana, y debido a que **han encontrado de cierta manera en este nicho de comunidades virtuales un sitio de sociabilidad y constitución de lazos de solidaridad y contención que no encuentran en otros ámbitos de la vida social.**

Podemos pensar como forma a futuro para superar éste tipo de apropiación incluyente sea tal vez la creación por parte de los usuarios de una plataforma de juego de características similares, que sea libre y gratuita en todas sus formas, donde no haya empresa que mueva los hilos en torno a generar valor a partir de las interacciones de los usuarios sino que sean los mismos usuarios los creadores y usufructuarios del mismo. Aunque también sabemos que tanto los conocimientos para llevarlo a cabo como la financiación para sostenerlo requieren de un movimiento de conocimientos y capital a veces demasiado grande para que los usuarios mismos lo sostengan.

De todos modos, como bien sabemos, la historia y la historia del capitalismo en general es una historia de luchas, de apropiaciones y resistencias a las mismas, donde mientras mas informados y organizados se encuentren los individuos, mas posibilidades de resistir y de crear una alternativa al contexto actual tendrán.

Las Comunidades Virtuales brindan la posibilidad de forjar lazos de solidaridad informacional, donde los individuos **trabajan juntos** en torno a un Objetivo en Común, con lo que quizás dentro de no mucho, veamos a los usuarios también trabajando juntos, pero en torno a crear nuevas formas de resistencia efectiva ante los mecanismos de apropiación incluyente.

Bibliografía:

- **BOUTANG**, Yean (2004) “Riqueza, propiedad, libertad y renta en el capitalismo cognitivo” en AA. VV. Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual, y creación colectiva, Madrid: Traficantes de sueños.
- **CAFASSI**, Emilio (1998), Bits moléculas y mercancías (breves anotaciones sobre los cambios en el submundo de las mercancías digitalizadas), Universidad Nacional de Quilmes, Bs. As, 1998.
- **CASTELLS**, M (1995) “La ciudad informacional”. Madrid: Alianza

- **CASTELLS, M** (1997) “la cultura de la virtualidad real”. Disponible en <http://www.hipersociologia.org.ar/>.
- **CASTELLS, M** (2001) “La era de la Información. Volumen I –(prólogo, capítulos 1 a 5)” Edición de Hipersociología, 2011
- **DURKHEIM, E** (1893) “La División Social del Trabajo”.
- **GENDLER, Martín Ariel** (2012) “Nuevas Tecnologías: análisis de nuevos lazos de solidaridad, modos de sociabilidad y subjetividad en el marco de la interrelación a través de los juegos online” En revista “Trazos Universitarios” Universidad Católica de Santiago del Estero. **EN PRENSA**
- **LÉVY, Paul** (2007) Capítulo VII: “El movimiento social de la cibercultura” en *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. México: Anthropos.
- **PETERSEN, Søren Mørk** (2008). “Contenidos Perdidos por los Usuarios”, First Monday, Volume 13, Number 3 - 3 March 2008. <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/viewArticle/2141/194>
- **RULLANI, Enzo**, (2004) El capitalismo cognitivo, ¿un déjà-vu? en AA. VV., *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual, y creación colectiva*, Madrid, Traficantes de sueños, 2004 (versión digital en Hipersociología)
- **SVAMPA, Maristella** (2005); “La gran mutación” en *La sociedad excluyente*, Taurus, Buenos Aires
- **ZUKERFELD, Mariano** (2010a), “La expansión de la Propiedad Intelectual: una visión de conjunto” en Mónica Casalet (compiladora) *El papel de las Ciencias Sociales en la construcción de la Sociedad del Conocimiento: Aportes de los participantes al Summer School de EULAKS*. EULAKS, Flacso México, México DF, 2010
- **ZUKERFELD, Mariano** (2010b) “Cinco hipótesis sobre el trabajo informacional”, *Revista Gestión de Personas y Tecnología*, número 8, Santiago de Chile. 2010.
- **ZUKERFELD, Mariano** (2011), *Más allá de la Propiedad Intelectual: Los Conocimientos Doblemente Libres, la Apropiación Incluyente y la Computación en la Nube en de Capitalismo y Conocimiento: Materialismo Cognitivo, Propiedad Intelectual y Capitalismo Informacional*, Tesis Doctoral, FLACSO, 2011.