

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.

Gendler, Martín Ariel.

Cita:

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*. Revista Trazos Universitarios - Universidad de Ciencias de la Educación Facultad Católica de Santiago del Estero, (3), 1-31.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/martin.ariel.gendler/9>

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



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>.

REVISTA
trazos
UNIVERSITARIOS

ISSN 1853-6425

<http://www.revistatrazos.ucse.edu.ar>


Diciembre 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**

Martín Gendler

martin.gendler@gmail.com

fce
Facultad de Ciencias
de la Educación


UCSE
Universidad Católica
de Santiago del Estero
Scientia Deo Et Patriae Servire

Resumen

Teniendo en cuenta los cambios efectuados en las últimas décadas, que comprenden una transformación en las relaciones de producción y consumo (pasaje del capitalismo industrial a un capitalismo informacional/cognitivo), la expansión de Internet y su penetración en todas las esferas de la vida social, y un proceso de diversificación, flexibilización, desregulación en las relaciones sociales, comienza un proceso de cambio en las relaciones y vínculos sociales “típicos” del capitalismo industrial donde las nuevas tecnologías brindan el marco para la constitución de nuevos tipos de sociabilidad.

El presente trabajo buscará analizar los diversos lazos y relaciones sociales que mantienen los individuos desde el año 2009 en la plataforma del servidor argentino de un juego MMORTS analizando las relaciones sociales y lazos de solidaridad generados entre los participantes de este juego en el marco de una Comunicación mediada por computadoras cristalizada en la conformación de una comunidad virtual, ver como los vínculos constituidos se extienden a otras esferas de la vida humana, las representaciones sociales y simbólicas generadas al interior del grupo y los cambios y producciones surgidos en la subjetividad de los usuarios en esta comunidad virtual arriesgando como hipótesis central la conformación un nuevo tipo de lazo de solidaridad al que denominaremos como informacional en contraposición a los lazos de solidaridad orgánica basados en la división del trabajo industrial.

La metodología constará de efectuar entrevistas semi-estructuradas a actores claves para abarcar trayectorias de juego, motivos de permanencia en el mismo, lazos y vínculos sociales generados al interior y fuera del juego y los cambios que han observado en sus subjetividades e interrelaciones desde que iniciaron su participación.

La relevancia será el analizar ésta formulación de lazos y relaciones diferentes a los formulados bajo el capitalismo industrial mediante la interacción en el soporte de las nuevas tecnologías.

Palabras Clave: nuevos lazos de solidaridad, capitalismo cognitivo, juegos online

Abstract

Taking into account the changes applied in the last decades, comprising a transformation in the relations of production and consumption (pass for industrial capitalism to a informational/cognitive capitalism), the expansion of the Internet and its penetration in every sphere of social life, and a process of diversification, flexibilization, deregulation in the social

relations, begins a process of change in the relations and social “typical” bonds of industrial capitalism where the new technologies provide the framework for the constitution of new kinds of sociability.

This paper will seek to analyze the various social ties and relationships held by individuals since 2009 in the Argentine server platform MMORTS game analyzing social relations and ties of solidarity generated among the participants of this game in the frame of a communication computer-mediated crystallized in the formation of a virtual community, observing how the constituted links are extended to other spheres of human life social and symbolic representations generated within the group and the changes and productions encountered in the subjectivity of the users in this virtual community risking as central hypothesis the conformation of a new type of bond of solidarity which we will call as informational as opposed to the organic solidarity ties based on the division of industrial labor.

The methodology will consist of making semi-structured interviews to key players to cover trajectories of the game, reasons permanence in it, ties and social links generated inside and outside the game and the changes they have observed in their subjectivities and interrelationships since they began their participation.

The relevance will be to analyze this formulation of ties and relations different from those raised under the industrial capitalism through the interaction in the support of new technologies.

Keywords: new bonds of solidarity, cognitive capitalism, online games

Martín Gendler es estudiante avanzado de la carrera de Sociología de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires

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

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; Lash 2005) y otras “capitalismo cognitivo” (Boutang, 1999; Rullani, 2000; Blondeau, 1999) que a su vez comprende la reconfiguración de los lazos sociales y de solidaridad que imperan en los diversos colectivos humanos donde se comienza a entrever 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 y se convierten en canales potenciales para la creación de vínculos profundos.

Nosotros nos concentraremos en uno de los modos de Comunicación Mediada por Computadoras (Castells, 1997): los juegos on-line y un juego tipo de juego on-line en especial.

Por lo pronto, es en el marco de este contexto que el presente trabajo buscará analizar los diversos lazos y relaciones sociales que mantienen los individuos en la plataforma del servidor argentino de un juego [MMORTS](#)¹ teniendo como objetivo de la investigación analizar las diversas relaciones sociales y los lazos de solidaridad que se forman entre los

¹ [Juego de navegador](#) de estrategia en tiempo real multijugador masivo

participantes de este juego, ver como los vínculos que se construyen se extienden a otras esferas de la vida humana, analizar las percepciones de los usuarios en torno a los lazos contruidos y las representaciones sociales y simbólicas generadas al interior del grupo.²

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 aborigen 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 en profundidad 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.

Los análisis están suscriptos a la investigación de lo conformado alrededor del juego analizado y dada la *metodología cualitativa* utilizada, no es intención del investigador el extender el análisis a la multiplicidad de juegos similares, o de servidores mundiales ni la extrapolación a posibles predicciones a nivel general o estructural, sino la descripción y análisis de lo suscitado en el marco del servidor argentino del juego investigado.

1. Contexto de posibilidad: El 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 que conlleva como mayor hito la desarticulación del Estado de bienestar que trae aparejado una ruptura en los lazos tradicionales industriales dados los siguientes puntos:

* flexibilización laboral: produce un cambio en las estructuras tradicionales del trabajo, 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

² Para preservar la identidad de los usuarios y del autor se utilizarán pseudónimos tanto al referirse a la empresa y al juego como a los mismos usuarios (respetando en todo momento las características del juego al describir de forma tal que todos los participantes o conocedores de la temática puedan identificar el objeto de análisis).

reforma de los contratos colectivos de trabajo, la contratación temporal, la subcontratación, entre otras.

* Limitaciones al papel del Estado: política de privatizaciones de empresas de servicios públicos, una mayor preocupación por la “rentabilidad” de éstas empresas sobre la hipótesis de que el Estado “mal administrador”, recortes en el gasto público en los sectores de asistencia social, salud, educación, empleo.

* Liberalización del comercio exterior y del capital extranjero: 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.

Este proceso es acompañado por un profundo desarrollo tecnológico donde se comienza a privilegiar a la propiedad intelectual por sobre la propiedad material en un movimiento donde el conocimiento pasa a ser un factor fundamental en la relación capitalista de producción.

Castells sostiene que *“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”*³.

Este nuevo modo de producir capitalistamente, el informacionalismo o el Capitalismo Cognitivo(según las distintas corrientes), define su cambio al incluso producir un nuevo tipo de mercancías, los llamados Bienes Informacionales 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.”*⁴

Esto no elimina la producción de bienes industriales sino que queda relegada o subsumida ante la nueva producción informacional que tiene su correlación en el surgimiento de un cuarto sector de la economía denominado “Sector Informacional” donde se producen Bienes

³ Castells, Manuel (2002) “La era de la Información. Volumen I –(prólogo, capítulos 1 a 5)” Edición de Hipersociología, 2011

⁴ Zukerfeld, Mariano (2010), “La expansión de la Propiedad Intelectual: una visión de conjunto” en Mónica Casalet (compiladora). EULAKS, Flasco México, México DF, 2010

Informacionales. Frente a esto, Zukerfeld nos habla de una dicotomización 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, desafiados que laboran en condiciones de precariedad permanente, desempleo crónico, etc.”*⁵

Esta polarización es complementaria: trabajadores hipercalificados que desarrollen la parte de investigación y desarrollo (I+D) y trabajadores precarios que lo materialicen por un pobre salario y en condiciones laborales precarizadas.

Es necesario destacar tres puntos más con relación a esto:

El primero es acerca de la replicabilidad del bit como fenómeno innovador que trae contradicciones al interior de la producción capitalista cognitiva. Resumiendo el planteo de Caffasi (1998) la innovación de los Bienes Informacionales se encontraría no en la esfera de la producción sino en la de la reproducción y circulación, dada la característica del Bit de tender hacia un costo cero de reproducción produce una contradicción en el ciclo capitalista al tender a cero el valor de cambio de los bienes informacionales dada su fácil replicabilidad sin pérdida de calidad o contenido.

Esto conlleva todo un planteo desde el copyright y otros modos de evitar o volver rentable esta característica ontológica de los bits, totalmente innovadora con respecto a los bienes industriales.

El segundo comprende que en el Capitalismo Cognitivo, el trabajador utiliza el mismo medio (la PC, blackberry, tablet u otro medio informacional) tanto para la producción de Bienes Informacionales en el proceso productivo de trabajo como, a su vez, medio principal para el ocio, y el alejamiento de las presiones laborales.

Zukerfeld es contundente sobre el tema: *“en la mayoría de los casos, que los trabajadores utilizan las mismas herramientas que los subyugan en su jornada laboral por fuera de ella... se trata de un vínculo impensable entre un trabajador fordista y un torno. El medio de trabajo surca la jornada laboral y la une con el tiempo de ocio. En algunos casos, el trabajador combina actividades de ocio y trabajo permanentemente. En otros casos, los*

⁵ ZUKERFELD, Mariano (2010) “Cinco hipótesis sobre el trabajo informacional”, *Revista Gestión de Personas y Tecnología*, número 8, Santiago de Chile. 2010.

trabajadores informacionales con jornadas laborales más estables, se reencuentran en su tiempo de ocio con el mismo artefacto que utilizaron, para fines distintos, en el horario laboral.”^{6 7}

Finalmente, el tercer punto refiere acerca del surgimiento de la Comunicación Mediada por Computadoras (Castells, 97) como otra característica intrínseca de ésta nueva época, con sus potencialidades laborales y relacionales y el surgimiento de Comunidades Virtuales en distintas formas y modos (foros, comunidades científicas, chats, juegos on-line, entre otros) en torno a este nuevo modo de comunicación.

Focalizando en la Argentina, en el año 2012 nos encontramos con una sociedad donde se modificaron radicalmente los lazos sociales industriales tradicionales al ya no ser la producción industrial una actividad relevante(en materia de PBI) y masiva, al no tener el trabajador una seguridad laboral en su puesto de trabajo debido a la terciarización, subcontratación, flexibilización y competencia laboral reinante, al ampliarse cada vez más la cantidad de trabajadores en empleos informacionales precarios e inestables, al quedar el individuo en una situación de relativo desamparo y abandono (por parte de un Estado mucho más limitado) frente a los desafíos de la vida cotidiana. Lo que trae como resultado una profunda individualización en el modo de encarar las acciones cotidianas, al reinar en el imaginario colectivo un profundo descreimiento de los partidos políticos y de la política en general como canales de expresión y de posibilidad de un cambio social.

Es decir, que al perder el Trabajo su capacidad de cohesión e integración como institución central en la vida argentina, se produce un desgarramiento en el tejido social (Svampa, 2005) donde las prácticas, instituciones e identidades se encuentran en una profunda re-estructuración desembocando en una situación anómica⁸, donde estos lazos sociales y de solidaridad tradicionales son redefinidos como bien señala Castells: “*una redefinición fundamental de las relaciones entre mujeres, hombres, niños e instituciones*” dónde “*Las*

⁶ ZUKERFELD, Mariano (2010) “Cinco hipótesis sobre el trabajo informacional”, Op.Cit

⁷ El resaltado es propio.

⁸ 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)

redes informáticas interactivas crecen de modo exponencial, creando nuevas formas y canales de comunicación, y dando forma a la vida a la vez que ésta les da forma a ellas”⁹

Por tanto se comprende que con la dicotomización del trabajo en el Capitalismo Cognitivo, tanto para los nuevos trabajadores *hipercalificados* (que transitan un ámbito “flexible y fluido” donde no es común la sindicalización y en donde se aboga por objetivos individuales) como para los trabajadores *hiperprecarizados* (subcontratados con trabajos temporales e inestables que dificultan enormemente formar lazos a largo plazo) 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.

2. La Comunicación Mediada por Computadoras: nuevos modos y formas de comunicación en el capitalismo cognitivo

Castells (1997) nos hace un recorrido por diversos momentos en la comunicación humana iniciando el trayecto en lo que él denomina “la Galaxia Gutenberg”¹⁰ que postula una cultura en torno a la escritura, el pensamiento racional y dónde se produce una separación y jerarquización entre lo escrito/racional y lo audiovisual/emocional. Con el surgimiento de los medios masivos de comunicación, la flamante “Galaxia McLuhan” en torno a una predominancia de lo audiovisual, de la emoción y el entretenimiento, donde el espectador pasa a ser un elemento relativamente pasivo que reinterpreta emocionalmente los mensajes audiovisuales. Finalmente, Castells nos expone la situación comunicacional actual bajo el nombre de “la Constelación Internet”¹¹ que presenta una convergencia entre lo escrito, lo oral y lo audiovisual, brindándole al usuario la capacidad de emitir y producir sus propios contenidos como a su vez seguir siendo receptor de mensajes masivos. Es aquí donde surge la Comunicación Mediada por Computadoras¹².

El autor describe a la posibilidad de la interacción de múltiples emisores como una de sus características novedosas en una comunicación que puede ser sincrónica o asincrónica

⁹ CASTELLS, Manuel (1997) “la cultura de la virtualidad real”. Disponible en <http://www.hipersociologia.org.ar/>.

¹⁰ “Galaxia” referida a sistemas con un elemento articulador central

¹¹ “Constelación” en tanto no tiene un elemento dominante sino una serie de elementos articulados entre sí

¹² En adelante la nombraremos con la abreviatura “CMC” al igual que su autor

invariablemente, brindando 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.

Al ser la PC el principal medio de producción y de ocio del Capitalismo Cognitivo, la CMC se adapta y es utilizada tanto para comunicaciones en el ámbito laboral como para la dispersión fuera de la jornada de trabajo (o incluso dentro de ésta). Castells remarca las telecompras, las comunicaciones personales, el sexo virtual e incluso el ámbito de la política como parte de la esfera del ocio abarcada por las CMC a lo que nosotros desde nuestra época actual podemos agregar otras utilidades abarcando las Redes Sociales, los foros de debate o consulta, las galerías de dibujos, los portales de películas y lo que nos compete en este estudio, los juegos online.

A su vez, 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*”¹³ un nuevo modo comunicacional que tienen los usuarios para compartir o construir contenidos, opiniones, experiencias, etc. a través de la CMC en el contexto informacional, esto a su vez facilitado por el costo tendiente a cero de la replicabilidad de los contenidos informacional y que no se restringen únicamente al campo virtual de las PC dado que también son condición de posibilidad para futuros encuentros cara a cara.

¹³ CASTELLS, Manuel (1997) “la cultura de la virtualidad real”. Op.Cit

3. El caso de los juegos on-line dentro de las CMC, características generales y técnicas del Arcadium

Dentro de los recientes estudios sobre la influencia del desarrollo tecnológico informacional en las relaciones sociales es notoria la escasez sobre estudios que abarquen los juegos on-line desde una mirada sociológica y cualitativa.

Nosotros intentaremos realizar un análisis sociológico acerca del servidor argentino del juego on-line Arcadium¹⁴. Y para esto hemos efectuado una serie de entrevistas en profundidad a diversos usuarios activos y relevantes en la comunidad del juego como a su vez un trabajo de campo de más de 4 años, que recordemos, no inició como un trabajo de campo sino como una experiencia del autor de estas líneas que luego decidió volcar en investigación sociológica.

Uno comienza creándose una cuenta de usuario en un servidor de un país determinado, lo que le brinda una pequeña ciudad que irá construyendo por medio de ir agregando y mejorando diversos edificios que contienen una función específica.



Vista de la ciudad en un inicio

¹⁴ Recordamos que tanto el nombre del juego como de los usuarios que han sido entrevistados han sido modificados para proteger su identidad.

Esta ciudad estará asentada en una isla (identificada con coordenadas precisas para permitir movilidad y comercio) junto con otras 15 ciudades pertenecientes a otros jugadores. Esta ciudad tendrá una población de aldeanos que podrán extraer madera (como recurso genérico) y el recurso específico de la isla: cristal (para realizar mejoras), azufre (para crear ejército), vino (para aumentar la población de aldeanos) o mármol (para construir edificios).



Vista de la extracción de recursos



Vista de la isla donde se destacan: ciudad propia, ciudades de jugadores aliados, ciudad de otros jugadores, información del jugador elegido, barra de acciones, coordenadas de la isla, espacio libre para construir, recursos totales y las otras páginas de Internet abiertas y potencialmente utilizables mientras se juega.

Estos recursos no son intocables, sino que pueden ser saqueados por otros jugadores por medio de un ataque con tropas militares, lo que induce a establecer una estrategia de supervivencia, diplomacia e incluso cooperación con respecto a los otros usuarios.

Entre los edificios relevantes encontramos el cuartel, que permite entrenar el ejército terrestre, el puerto comercial, que permite comerciar recursos con otras ciudades propias y de otros jugadores, el depósito, que permite guarecer mayor cantidad de recursos a medida que el jugador lo va mejorando, y la embajada que permite crear o unirse a una Alianza de jugadores.



Vista de ciudad desarrollada tras meses de jugabilidad

A estas Alianzas las podemos caracterizar como una agrupación de jugadores unidos en principio para el mutuo comercio, la mutua defensa o ataque conjunto frente a jugadores externos a la misma y luego como una pequeña Comunidad Virtual que tiene una identidad propia dado que se les da un nombre determinado, se les crea una página externa que todo

usuario puede visitar donde por lo general se establecen las condiciones para acceder a la alianza, una página interna donde se detallan las reglas internas para la convivencia de los usuarios y se le da una jugabilidad en el sentido de cómo esa alianza interactuará con otras alianzas.

Toda alianza dispone de 4 cargos fijos instaurados en la plataforma del juego. Éstos cargos son: el Líder, quien dispone de los lugares necesarios para incorporar miembros a la alianza y quien puede distribuir los demás cargos a cualquier miembro las veces que quiera, el General quien puede observar los ataques que reciben o efectúan los miembros de la alianza, el Diplomático, quien se encarga de las relaciones diplomáticas con las otras alianzas y quien puede sellar acuerdos de paz o romperlos y el Ministro del Interior quien hace cumplir las reglas de convivencia interna de la alianza so pena de sanciones que pueden llegar hasta la expulsión.

Estos 4 cargos y sus funciones vienen por defecto en la creación de la alianza pero se da el caso del surgimiento de roles simbólicos, es decir, tareas que se asignan y/o asumen los distintos miembros que se corresponden a su vez a las diversas representaciones que se van creando al interior de la Comunidad Virtual de la alianza, representaciones cada vez más específicas y colectivas conforme los usuarios de la alianza van interactuando, conociéndose y conformando un objetivo en común con el paso del tiempo generando un modo particular y propio de efectuar ese objetivo.

Esto genera como resultado que se rebalsen las meras funciones disponibles en la plataforma del juego en forma de estos roles simbólicos. No está presupuesto en la plataforma del juego que sea el General el que organice y tenga la responsabilidad de la coordinación general de los ataques, sino solo que pueda ver los ataques que reciben y efectúan los miembros de su alianza, pero se asume la responsabilidad de efectuar este rol de coordinación general sobre la base de las concepciones y objetivos planteados al interior de la comunidad virtual de la alianza.



Muestra del listado de miembros de una alianza al interior del edificio “embajada”. La lámpara encendida indica presencia on-line del jugador mientras que si está apagada indica que se encuentra ausente. Los cargos están indicados en esta lista, tanto los oficiales de la plataforma del juego como los cargos simbólicos construidos y constituidos al interior de la comunidad virtual, que por una función del cargo “Ministro del Interior” pueden quedar asentados en esta lista. Nótese que si un jugador posee un cargo oficial no se lo puede ascender ni echar de la alianza hasta que el Líder no se lo quite.¹⁵

Con lo que podemos concluir que la plataforma del juego y las funciones que pueden ejecutar por defecto los distintos cargos son solo la arcilla que luego será moldeada de manera distinta en cada grupo humano según el cómo se ha ido conformando el grupo y como asumen los distintos miembros las tareas para lograr el objetivo de la alianza.

En el continuo interactuar se destacan 2 tipos de relaciones de las alianzas: relaciones al interior del grupo y relaciones exteriores.

La más extrema es cuando una alianza entra en guerra declarada con otra u otras, situación que tiene sus reglas fijadas y requiere la declaración formal y participación continua del Líder de la alianza en el Foro de la Comunidad.

¹⁵ Cabe destacar que el hecho de que algunos jugadores figuren como su última presencia en el año 1970 es debido a un bug (error) que surge mediante el cambio de versión (pero no del juego ni de su jugabilidad). Al momento de tomar esta imagen, la versión había sido modificada recientemente.

Finalmente cabe destacar que una batalla (cuando un usuario o varios atacan o defienden una ciudad) no es algo instantáneo, sino es un hecho que puede demorar varias horas, días o incluso semanas¹⁶ dependiendo de la cantidad de participantes de la misma y de la cantidad del ejército que combata. No es simplemente enviar el ejército a un punto determinado, sino que requiere invertir una gran cantidad de tiempo para planear que tipo de tropas se envían, quien envía cada tropa, lo que requiere una coordinación continua de varios usuarios para conseguir triunfar en la batalla, situación que se logra una vez destruido todo el ejército enemigo que ataca o defiende una ciudad y para esto es necesario a su vez impedir el ingreso de tropas enemigas a la isla para impedir que ingresen a la ciudad de la batalla.

Horario de llegada	Unidades	Origen	Misión	Destino	Acción
14m 30s	2344 Unidades	Ianegra4 (multi-el chiro)		WhiteDragon (Necro03)	
14m 30s	30 Unidades	David Bryan (German_Wolf)		WhiteDragon (Necro03)	
14m 30s	266 Unidades	David Bryan (CoRoNeL)		WhiteDragon (Necro03)	
14m 30s	81 Unidades	BlackDragon (German_Wolf)		WhiteDragon (Necro03)	
14m 30s	349 Unidades	BlackDragon (German_Wolf)		WhiteDragon (Necro03)	
-	2419 Unidades	BlackDragon (Necro03)		WhiteDragon (Necro03)	
4m 27s	160 Unidades	BlackDragon (Necro03)		Vinolandia (s3bassens)	
4m 27s	2340 Unidades	BlackDragon (Necro03)		Vinolandia (s3bassens)	
8m 14s	50 Unidades	BlackDragon (Necro03)		Vinolandia (s3bassens)	
10m 29s	440 Barcos	Cocytos (Drakken)		Flegetone (Necro03)	
10m 51s	10 Barcos	Eiriksfjord (Drakken)		Flegetone (Necro03)	
11m 2s	10 Barcos	Halthabu (Drakken)		Flegetone (Necro03)	
11m 21s	10 Barcos	Kaupang (Drakken)		Flegetone (Necro03)	
11m 33s	10 Barcos	Reikjavik		Flegetone	

Imagen de movimiento de tropas y flotas

¹⁶ El record mundial de duración de una sola batalla hasta el momento ha sido 40 días, 2999 rondas gestado en el servidor argentino.



Imagen de batalla terrestre. Parte superior el atacante y parte inferior el defensor divididos por una línea central.

Quedan consignados la cantidad de jugadores que están defendiendo del lado del defensor. Las tropas desplegadas en la batalla son la sumatoria de las tropas de los jugadores aliados y el orden en el cuál se despliegan depende del tipo y la calidad de tropas empleadas. Por lo que es menester la coordinación entre jugadores para lograr la combinación más efectiva posible en cada instancia de la batalla.

Ronda a ronda van muriendo e ingresando desde la reserva nuevas tropas. A la izquierda se puede apreciar las reservas de tropas disponibles para la batalla de cada bando.



*Imagen de isla durante batalla. Puede observarse el puerto ocupado por jugador aliado y el fuego en la ciudad indica que se está llevando a cabo una batalla en su interior.*¹⁷

4. Relaciones, representaciones y concepciones mantenidas entre los usuarios del Arcadium al interior y al exterior del mismo

Cuando hablamos del Objetivo de la Alianza, nos referimos al tipo de jugabilidad en general que se establece entre los miembros de la Comunidad Virtual de la alianza dado que no hay un solo objetivo sino que se van planteando objetivos a corto y largo plazo con el transcurso del tiempo que se especifican y definen conforme va cambiando la dinámica interna y la “situación política” (alianzas, enemistades, colaboración mutua, etc.) de las alianzas del servidor del juego. El tipo de jugabilidad orienta las acciones colectivas de la alianza y varía según las grupos pero podemos hablar de un tipo de jugabilidad guerrera donde todos los miembros de la alianza orientan sus acciones y sus relaciones con los otros miembros en torno a planificar y efectuar la mayor cantidad de ataques y defensas, jugabilidad casetera donde sus miembros orientan sus acciones para crecer en puntaje sus cuentas importándoles el aspecto militar solo para defenderse de alianzas guerreras y una jugabilidad mezcla de las 2 anteriores,

¹⁷ Cabe destacar que ésta imagen remite a la versión anterior a la actual, manteniendo las mismas características y jugabilidad aunque variando en la interfaz gráfica. Se la eligió dado que era el ejemplo más clarificativo disponible respecto a la explicación.

en el sentido de que se realicen combates, se declaren guerras y a la vez se intente desarrollar las cuentas al máximo nivel posible.

Nos interesa destacar que cada alianza tiene una jugabilidad brindada por sus referentes, por el Líder o por sus miembros en general que le da una identidad propia como alianza ¹⁸ distinta a las identidades de otras, como podemos apreciar en las entrevistas realizadas:

“Es demostrar el compañerismo y la capacidad que tiene tu grupo para poder lograr un objetivo que en este caso en el juego es el top 1 de totales, ofensivos, etc. Cada uno tiene su forma de jugar, mientras se adecuen a la movida impuesta que hay dentro de la alianza dudo que tengan problemas. Mi alianza salió por fusión con otra, y arrancamos siendo los más movidos de ambas alianzas, algunos pudieron seguir ese ritmo, otros se fueron a otras alianzas.” (Practica, mujer, 21 años)

Aquí vemos como cada alianza tiene una identidad propia que se la da el grupo o los cargos de acuerdo a la jugabilidad que se intente buscar y donde los nuevos miembros deben adaptarse a esa orientación en su juego que ya se ha cristalizado con el paso del tiempo.

De esta jugabilidad dependerá no solo de como los individuos se relacionen dentro del juego sino que también dependerá la asunción de los distintos roles simbólicos y el tiempo que los usuarios le dedicarán al juego.

Arcadium es un juego [MMORTS](#) cuya principal característica es que 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 continua 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 segura y guardada hasta la próxima vez que inicie sesión. En el Arcadium, un usuario puede atacar al otro a pesar de que éste no esté conectado, por lo que el tiempo de dedicación del juego llega a ser en algunos casos de un altísimo nivel

¹⁸ Identidad que no es fija e inamovible sino que está en continua construcción, siguiendo a S. Hall(2003)

si no se quiere que le saqueen los recursos, que le exterminen el ejército o que le ganen una batalla importante que luego pueda definir el resultado de la guerra.

“Lo peor son los tiempos, son muy largos aunque más cortos que en otros juegos, pero como necesitas más tiempo inmersa coordinando siguen siendo largos. Tenés mas interacción, más posibilidades de estrategia podés decidir que usar que no usar...y en ese tiempo que pasa terminas conociendo también a los otros que juegan con vos.” (Nabí, mujer, 38 años)”

Un usuario dedica gran parte de su tiempo en pos de cumplir el Objetivo de la Alianza, sobre todo en los momentos de batallas en conjunto. Para esto y dependiendo de la orientación en la jugabilidad del colectivo los distintos miembros asumen los roles simbólicos que les brinda la identidad de esa alianza. Pero ese tiempo coordinando junto a los otros es utilizado para relacionarse con ellos, para conocerlos, dándose el caso de que con el paso del tiempo, se termine conformando un vínculo, dado que estos diálogos continúan luego de las batallas y pasan a abordar diversos temas incluso por fuera de la temática del juego.

“Capas uno empieza a jugar con la intención de ganar, pero después te empezás a relacionar con gente y pasa a primer plano el tema de divertirse y congeniar con los otros para armar una estrategia y lograr ciertos objetivos. Con los demás podés llegar a hablar de los problemas que tengas, de todo... me han contado sobre sus problemas personales, con sus parejas, con sus hijos...” (Antílope, hombre, 43 años)

Se termina dando el caso de que los diálogos y las relaciones entre los miembros terminan sobrepasando la esfera y temática del juego, yendo hacia temas más personales o generales, formando una relación, un vínculo con los demás miembros. Este vínculo se refuerza debido a que para lograr el Objetivo de la Alianza en el hecho de ganar una batalla larga o una seguidilla de batallas, los jugadores interactúan continuamente durante largos periodos de tiempo y deben asegurar su presencia on-line en el juego para poder cumplir el objetivo.

Los usuarios interactúan entre sí de modo periódico y continuo a través de la PC y conforme pasa el tiempo este vínculo se ve potenciado por un conocimiento del Otro, su situación material y su personalidad como así también por el hecho de poder compartir distintas herramientas y aplicaciones informáticas para el entretenimiento general (un video de YouTube, un cuento que escribió algún jugador, un artículo periodístico) que posibilitan el diálogo sobre otras temáticas por fuera del juego que refuerzan el lazo social entre los

individuos. Este compartir es posible a su vez por la ontología de replicabilidad con valor tendiente a cero del bit de los Bienes Informacionales.

“Detrás de las batallas hay una relación de amistad virtual, que mientras pasan los 15 minutos de cada ronda 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)

Esta situación de reforzamiento del lazo social y de continuo compartir y de la amistad creada se ve posibilitada por el contexto del Capitalismo Cognitivo donde la PC es a su vez el medio de producción del trabajo informacional como el medio de ocio, generando que muchos usuarios se conecten al juego mientras están en sus ámbitos de trabajo, estudio, en sus tiempos de viaje (a través de portátiles) y en sus horas libres.

“En la vida real 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... Son como amigos del colegio, pero de un modo más constante, que 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)

Este comentario por un lado nos habla del carácter cotidiano de las relaciones sociales mantenidas entre los usuarios a través de la CMC y por el otro nos habla de la influencia que tienen estas relaciones en su vida al igual que una relación social cara a cara tradicional, *pero de otro modo*.

A su vez, se da una curiosa situación entre los miembros:

“Altos, bajos, ricos, pobres, hombres y mujeres todos unidos para divertirnos y ganar las batallas. (Sargento, hombre, 29 años)”

Estas relaciones de amistad también tienen su condición de surgimiento en el hecho de que, en una sociedad fragmentada e individualizada, donde se han roto los lazos tradicionales de solidaridad industriales y donde se ve con desconfianza a los otros en tanto competidores se conforma una Comunidad Virtual donde sus miembros se homogeneizan dentro del juego dejando su rol de empresario, ama de casa, trabajador y asumiendo el papel de miembro de la alianza que se relaciona con los otros miembros en torno a un objetivo común posibilitando que a la hora de comenzar a dialogar, y luego mantener esta relación, no se vea al Otro en torno a su situación de clase o laboral sino en tanto miembro de la alianza y del juego.

A su vez, la opacidad de las CMC antes descripta permite a individuos que en su vida cotidiana son tímidos, apáticos o renuentes a relacionarse con otras personas construir lazos profundos y relacionarse con otros.

“Para mí el juego significa mucho por el tema de poder relacionarme con otros que es algo que durante mucho tiempo yo no hice. En la vida normal me cuesta mucho relacionarme con otra gente.

En el juego no tengo vergüenza de mostrarme como soy, poder conocer a la gente en otro ámbito (en el juego) hace que la conozcas, puedas vencer un montón de barreras, tengas algo en común de lo que hablar cuando después te cruzas con esa gente, es otra cosa.” (Natby, mujer, 38 años).

Este nuevo vínculo entre los miembros de las alianzas no solo trasciende el ámbito del juego a través de las CMC sino que lo trasciende en el hecho del efectuarse reuniones personales cara a cara con los diversos usuarios tanto de la misma alianza como de alianzas aliadas o enemigas.

“A mí 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’ porque el lazo de amor que van a tener entre ellos no es una a la que persona abandonan en una batalla porque no la conocen, sino que ponen todo porque te conocen. Conocer una persona con la que tenés una relación más fuerte dentro del juego, cuando la conoces en persona esa

relación trasciende como algo eterno, como una relación muy fuerte y que va a estar muy presente en tu vida.” (Arini, mujer, 32 años)

El encuentro cara a cara refuerza los vínculos y lazos creados en la CMC profundiza el conocimiento sobre el Otro y brinda una serie de anécdotas y experiencias que luego pasaran a formar parte del historial de la relación con los demás. Estos vínculos reforzados toman distintas direcciones llegando el caso de formar amistades duraderas, vínculos laborales (donde un usuario contrata a otro o ayuda a incorporar a otro a su ámbito laboral) e incluso vínculos sentimentales, dándose el caso de varias parejas formadas a partir del juego con casamientos e hijos nacidos de esta unión:

“Yo lo denomino “clan” porque es un lazo de sangre a todo o nada, extremadamente fuertes. Gente que me ha ofrecido dinero para ayudarme, que me ha venido a cuidar cuando yo he estado enferma... cosas muy importantes, yo siento contención, cuidado y amor.” (Arini, mujer, 32 años)

5. Lazo de Solidaridad Informacional: nuevo tipo de lazo de solidaridad en la sociedad cognitiva

Sin lugar a dudas este tipo de vínculo, de “lazo de amor” creado, fomentado y profundizado entre los miembros de la Comunidad Virtual del juego es radicalmente distinto al lazo de solidaridad de la sociedad industrial:

“Es mi grupo, se forman amigos. Tenés esa gente que es afín y con la que compartís cosas, y te divertís y la pasas bien y aunque no los veas siempre personalmente ni te hables, escribiendo te reís con ellos.

Esas son cosas que vienen con Internet, con Internet hay un tipo de amistad muy nueva, una amistad distinta.” (Antílope, hombre, 43 años)

Como hemos visto, el pasaje del Capitalismo Industrial al Capitalismo Cognitivo trajo en consecuencia la transformación de los medios de producción industriales basados en la

cooperación de los asalariados en el ámbito laboral a medios de producción informacionales individualizados y basados en la dicotomía entre trabajo hipercalificado y trabajo precarizado. Siguiendo a Emile Durkheim (1893), con el desarrollo del medio social interno, de las fuerzas productivas y el avance tecnológico se dio una cierta individuación en las sociedades primitivas produciéndose el pasaje de los Lazos de Solidaridad Mecánica cristalizados en el derecho represivo, donde la Conciencia Colectiva definía las acciones y pensamientos de los sujetos sociales a los Lazos de Solidaridad Orgánica cristalizados en el derecho restitutivo donde los diversos individuos se relacionan en torno a la mutua dependencia y completabilidad de la división social del trabajo en una sociedad industrial para impedir una “guerra de todos contra todos”. Esto sucede al perder la Conciencia Colectiva la capacidad de dirigir y organizar de modo total las vidas y comportamientos de los sujetos, adquiriendo éstos un cierto grado de conciencia individual.

Con la desestructuración del modelo capitalista industrial, el avance tecnológico informático y la desarticulación del Estado de Bienestar, los individuos quedan en una situación anómica donde tanto los lazos de solidaridad orgánica como el derecho restitutivo no pueden dar una respuesta certera ante los nuevos desafíos.

Los sujetos más individualizados que nunca buscan medios y canales de participación conjunta para intentar recuperar algo similar a los lazos de solidaridad destruidos.

Como postula Mallimaci: *“Se vive un tiempo dónde la “búsqueda de comunidad” es una de las grandes preocupaciones del hombre y la mujer actual... en su caso un volver a pensar el conjunto de la sociedad desde la idea de la comunidad en un contexto globalizado”*¹⁹

Esta situación se encuentra aún en continua re-definición, pero como hemos analizado en esta investigación, el Capitalismo Cognitivo y una de sus principales formas de comunicación, la CMC, brindan el marco para que vínculos y lazos de solidaridad como los que surgen, se fomentan y cristalizan en el Arcadum tengan lugar.

Por eso, denominamos 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

¹⁹ **Mallimaci**, Fortunato (1996) “Diversidad Católica en una sociedad globalizada y excluyente. Una mirada al fin del milenio desde Argentina” en *Sociedad y religión* Nº 14/15, Buenos Aires, Cinap, 1996.

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 cual 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 membrecía al interior de esa Comunidad Virtual.

Debido a que los individuos se encuentran en una situación anómica de desgarramiento del tejido social y de búsqueda de nuevos lazos de solidaridad que ayuden a orientar sus existencias, 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:

“Pero no es lo mismo, ver la lucecita amarilla tuya en el juego... es saber que estas ahí. Es como una familia, siempre vas a estar ahí, si uno se sigue viendo y se sigue hablando con la gente que ya no juega más el juego es como que ya no forma mas parte del clan, siempre hay algo que le falta, le falta ese contacto diario, esa lucecita prendida.

Para mí son como mi familia, por el hecho de la convivencia cotidiana y por el nivel de confianza va mas allá del juego, cada problema que tienen, cada alegría, no saber cómo resolver algo en sus vidas...

Son relaciones más fuertes aun, yo tengo relaciones de vida con la gente del juego. A mi actual social la conocí por el Arcadium y se transformo en mi socia de mi marca de ropa, vive conmigo casi, mi hijo la llama “tía”... amistades que son mucho más fuertes que las que he tenido fuera del juego. (Arini, mujer, 32 años)

Esto es diferente de otras aplicaciones informacionales, por ejemplo el caso de las innovadoras “Redes Sociales” que si bien son un medio novedoso de las CMC y del compartir aplicaciones y bienes informacionales, donde un usuario puede conocer otros e incluso generar una relación, no tienen un objetivo en común que requiera que los usuarios dediquen su tiempo, que les haga estar conectados de modo cotidiano y continuo, que les asigne un rol

simbólico determinado y que les brinde una identidad particularizada y específica como si sucede en el caso del Arcadium.

Si bien no es comprobable que el nuevo lazo de solidaridad surgido en este contexto de Capitalismo Cognitivo entre los miembros de la Comunidad Virtual del Arcadium sea el lazo de solidaridad que se generalizará a todo el conjunto de la sociedad, tampoco esa es nuestra tarea.

Como vimos anteriormente, siguiendo a Durkheim, el Lazo de Solidaridad Mecánica está cristalizado en el derecho restrictivo, necesario para mantener la cohesión al interior del colectivo humano.

El Lazo de Solidaridad Orgánica, lazo de solidaridad de la sociedad industrial, está cristalizado en el derecho restitutivo que organiza y reglamenta los intercambios necesarios para sostener la complementariedad y mutua dependencia de la división social del trabajo del Capitalismo Industrial.

Es complicado dada la actual re-estructuración de las relaciones y lazos sociales encontrar una cristalización del lazo de solidaridad informacional. Podemos arriesgar en el caso del Lazo de Solidaridad Informacional tendrá su cristalización sobre el derecho que legisla el copyright y sobre el derecho “paralelo” que legisla el copyleft ya que recordemos que en el Capitalismo Cognitivo el conocimiento es el factor fundamental de la producción de Bienes Informacionales.

Siguiendo a Lessing (1999), es el código en un carácter doble, como código de leyes normativas y regulatorias sobre el conocimiento y los bienes informacionales y como código abierto o cerrado de programación de las aplicaciones informáticas (que a su vez fija, restringe o permite el accionar de los usuarios en éstas aplicaciones) el que se perfila como principal andamiaje legal y normativo del capitalismo cognitivo y por tanto de sus producciones y relaciones.

Por lo que podemos concluir que el Lazo de Solidaridad Informacional puede llegar a cristalizarse en el derecho que regula el conocimiento: en el copyright que lo regula en tono mercantil y restrictivo mediante cercamientos artificiales (Rullani, 2004) o en el copyleft u otros modos que promulguen un libre compartir y modificar.

El que se defina o no por una de estas variantes es una lucha al interior de Internet (y sus usuarios), de los gobiernos y de las empresas donde el carácter de la ontología replicable con valor tendiente a cero del bit no es un hecho menor.

Siguiendo a Burbules y Calister (2001), no consideramos que la tecnología sea un mero instrumento (visión instrumental) o un elemento que cree por si solo condiciones y relaciones sociales (visión de determinismo tecnológico) dado que en la primer visión deberíamos considerar que los jugadores utilizan la plataforma del Arcadium para cumplir sus fines sin sufrir ninguna repercusión al respecto y en la segunda visión que el lazo de solidaridad informacional se crea por mero accionar de la tecnología y que luego los sujetos adhieren a él. Por tanto, adherimos a la Teoría Relacional de la Tecnología que postula una co-construcción entre la tecnología y los usuarios, en el hecho de que si bien la plataforma del juego brinda oportunidades a la vez que fija límites técnicos, es en el interactuar de los usuarios con la tecnología donde fomentan sus relaciones sociales, donde se crea el lazo de solidaridad informacional y donde los sujetos son influidos por esta relación entre ellos y la tecnología en sus experiencias como así en su personalidad y modo de accionar:

“Los cargos están buenos porque toda responsabilidad es crecimiento personal de uno, hay ciertos chicos que tal vez el hecho de que le hayan dado un cargo en una alianza es lo máximo que le pudo haber pasado.

El tema de tener un cargo y responsabilidad lo hace crecer de algún modo, está muy bueno eso, por más de que lo ejecute bien o mal ya pasa a tener la experiencia de haberlo tenido.

(Antílope, hombre, 43 años)

“Yo estaba en una etapa de mi vida donde no hablaba con nadie, ya había terminado los estudios, estaba la crisis y una serie de situaciones que me ponían mal, me había separado de mi contención y mi grupo y estaba bastante aislada. El juego me ayudo mucho a poder superar este tipo de situaciones y a volver a tener ganas de relacionarme un poco más con la gente, influyó mucho en mi vida” (Natby, mujer, 38 años)

Aquí vemos como la interacción con los otros y con la plataforma del juego influye en los jugadores, en su personalidad y brinda nuevas utilizaciones a la plataforma del juego en el caso de los roles simbólicos, donde se le da una carga simbólica de responsabilidad al

miembro que a su vez influye luego en su vida cotidiana, en su personalidad y en su experiencia por fuera del juego.

6. El Arcadium Fest: un interesante modo de relaciones cara a cara

Es necesario destacar un hito en el servidor argentino del Arcadium que es el Arcadium Fest. Esta fiesta anual comprende el alquiler de un local bailable por parte de 3 o 4 usuarios, quienes en general solventan el gasto del alquiler, para la gestación de una reunión central (por su carácter masivo al interior del juego, dado que en el año se dan varias reuniones particulares dentro de los grupos conformados al interior del juego entre los jugadores) en donde los jugadores de distintas alianzas se relacionen, se conozcan en persona y pasen un momento agradable juntos. La reunión se realiza en la Ciudad de Buenos Aires y por lo general tiene lugar en fechas de días feriados para permitir que los jugadores del resto de país (o de países limítrofes que jueguen en el servidor argentino) tengan mayor facilidad para movilizarse.

Cabe destacar que la empresa del juego no tiene intervención en este tipo de eventos, sino que son gestación íntegra de los usuarios:

“Empezamos a averiguar boliches, a ver cuánto salía, ver que edades estaban permitidas...

Lo organizamos con bastante tiempo y cuando era el momento nos faltaba algo de plata para la reserva y mi socia pone los 500 pesos que faltaban sobre la mesa y me dice “dale, si los perdemos los perdemos. Yo lo tomo como mi cumpleaños de 15, yo no tuve mi cumpleaños de 15 y de última si pierdo la plata al menos tuve mi fiesta”.

(Arini, mujer, 32 años)

El hecho de que los usuarios tengan una fecha anual para juntarse y relacionarse es muy importante en la sociabilidad que se da al interior de la Comunidad Virtual del juego por el hecho de saber que año tras año hay una instancia donde los distintos jugadores pueden conocer a las personas con las que han formado una amistad o una enemistad a través de la

CMC. La existencia de éste festival les posibilita una instancia de relación asegurada cada año.

Es interesante destacar el carácter no-mercantil de la reunión, dado que el interés primario que motiva a su organización y mantenimiento a lo largo de los años es el hecho de crear una instancia de reunión y diversión cara a cara y no una lógica mercantil por parte de los organizadores, llegando éstos incluso a depositar dinero de su bolsillo sin pedir luego una retribución equivalente a los concurrentes.

Finalmente, el hecho de que este tipo de reuniones masivas sea gestada por los jugadores del juego sin intervención alguna de la empresa del mismo es un hecho relevante porque habla por un lado de esta co-construcción con la tecnología postulada por la Teoría Relacional de la Tecnología y por el otro de un carácter participativo brindado en conforme a los lazos de solidaridad informacionales existentes en la Comunidad Virtual del servidor argentino del juego.

7. Conclusión

Como hemos visto, si bien el Arcadium requiere una cantidad considerable de tiempo invertido en su dinámica, en su interacción en el juego los individuos generan a su vez unos vínculos profundos, de pertenencia a un grupo en torno a un objetivo común, que luego se intensifican en los encuentros cara a cara. Les permite llevar a cabo una sociabilidad comunitaria no-mercantil en una sociedad que adolece de individualismo y competencia sin necesidad de que los jugadores se abstraigan de la vida cotidiana y sus responsabilidades, sino que se desarrolla en conjunto con esta vida cotidiana dada la posibilidad de ser la PC el mismo elemento utilizado en horas de trabajo como de ocio, a la vez que influye en los sujetos y en su personalidad y abriendo un nuevo campo de posibilidades y oportunidades para los mismos.

Al igual que a finales del siglo XIX Durkheim postulaba la necesidad de entidades intermedias donde los sujetos refuercen los lazos sociales comunitarios ante una sociedad cambiante e individualizante, podría ser una posibilidad pensar en este tipo de juegos donde se genera un nuevo lazo de solidaridad informacional como un nuevo espacio donde los

sujetos puedan sentirse parte de una Comunidad y fomenten un tipo de lazo de solidaridad profundo y duradero cada vez más difícil de crear y fomentar dadas las características individualizantes de la sociedad cognitiva.

Tal vez es aún demasiado pronto para prever cómo será el o los lazos de solidaridad en general que correspondan al capitalismo cognitivo, pero dado el continuo cambio y mutación de las plataformas y aplicaciones informáticas podemos arriesgarnos a decir que el lazo de solidaridad informacional que hemos hallado entre los miembros de la Comunidad Virtual del Arcadium puede ser tal vez una de las bases para el análisis de futuros lazos de solidaridad que se vayan creando y desarrollando en la sociedad cognitiva.

Bibliografía

BURBULES, N y CALLISTER, T (2001): “Educación, riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información”. Editorial Granica. Disponible en Hipersociología (www.hipersociologia.org.ar)

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 \(2002\) “La era de la Información. Volumen I –\(prólogo, capítulos 1 a 5\)”](#)
Edición de Hipersociología, 2011

[CASTELLS, M \(1997\) “La cultura de la virtualidad real”.](http://www.hipersociologia.org.ar/) Disponible en <http://www.hipersociologia.org.ar/>.

CRUCES, N, (2005) “Privatizaciones en la dictadura: robo a los trabajadores y el pueblo”.

DURKHEIM, E (1893) “La División Social del Trabajo”.

FEENBERG, A. [“Teoría crítica de la tecnología”](#), Edición de Hipersociología, 2010

GRASSI, E y ALAYÓN, N (2004) “El ciclo neoliberal en la Argentina. La asistencialización de la política social y las condiciones para el desarrollo del trabajo social”, 2004 disponible en www.iigg.fsoc.uba.ar/grassi/archivos/CicloNeolib.doc

HALL, S. (2003) “¿Quién necesita identidad?”. En: Hall, S. y du Gay, P. (comps.), Cuestiones de identidad cultural. Buenos Aires. Amorrortu Ed.

- LESSIG, Lawrence (1999), *Code and other Laws of Cyberspace*, Basic Books, New York, 1999. Caps 1 al 8. Edición digital de *Hipersociología*, 2000, disponible en <http://www.hipersociologia.org.ar/>.
- MALLIMACI, F (1996) “Diversidad Católica en una sociedad globalizada y excluyente”
- PERRONE, I (2006). “Una visión panorámica de la CMC”, clase teórica dictada en la Facultad de Ciencias Sociales, (UBA), 2006, disponible en *Hipersociología* (www.hipersociologia.org.ar)
- 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*)
- SCONFIEZA, M (2003) “Implementación de políticas neoliberales: los casos de Chile y Argentina” disponible en <http://econpapers.repec.org/paper/cisameric/006.htm>
- SVAMPA, Maristella (2005); “La gran mutación” en *La sociedad excluyente*, Taurus, Buenos Aires
- TURKLE, S (1997) “La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era Internet”
- ZUKERFELD, Mariano (2010), “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 (2010) “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.