

1. Introducción

La historia de los videojuegos está estrictamente imbricada con la de la computación, de forma que no se puede entender la una sin la otra. En 1940 el propio Alan Turing, matemático y padre reconocido de la informática moderna, al formular el concepto de algoritmo computacional estaba buscando la forma de que un ordenador pudiese jugar al ajedrez (Keogh, 2015). Al mismo tiempo, la historia de la ciencia informática se desarrolla a partir de una práctica cultural que, como tal, maneja dimensiones éticas, ideológicas y sociológicas, y que se denomina con una palabra de origen inglés de difícil traducción: *hacking*.

Para avanzar en nuestro trabajo es necesario clarificar el uso de algunos términos. Entendemos la ética como la filosofía y la moral subyacente a las acciones comunes en el sistema de creencias de los hackers, Asimismo utilizamos el concepto de clase social en relación a estos apoyándonos en la propuesta del teórico australiano Wark. De acuerdo con el autor:

La clase hacker es la clase con la capacidad no sólo de crear nuevos tipos de objetos y sujetos en el mundo, nuevos tipos de formas de propiedad en la que pueden ser representados, sino nuevos tipos de relación, con nuevas características, más allá de la propiedad. (Trad. propia; cf. Wark, 2004, "Class", para. 11)

A partir de dichas consideraciones, analizamos, en primer lugar, las características del nuevo marco antropológico que supera la ética protestante y la lógica productiva subyacente a la sociedad burguesa por cómo se ha desarrollado a lo largo de los últimos cuatro siglos. Asimismo, miramos las relaciones y efectos que se han dado en la cultura del videojuego, especialmente en las prácticas fronterizas del *modding* poniendo estos fenómenos en relación con las formas productivas de la sociedad postfordista.

2. Hipótesis y metodología

En el contexto del pensamiento socioantropológico en torno a la tecnología y la comprensión de los fenómenos tecno-culturales de los medios de comunicación, esta investigación propone mirar el videojuego como objeto donde confluye la ideología del trabajo contemporánea a partir del análisis postmarxistas de autores como Lazzarato y Hardt. Retomando la definición de Dyer-Witheford y

de Peuter (2009) del videojuego como medio paradigmático del *imperio* —concepto descrito por Hardt y Negri (2000)— debido a sus características interacciones con los pilares del aparato de poder contemporáneo identificado en el cuerpo militar y en el mercado, hacemos hincapié en el videojuego como lugar para entender la estrategia extractiva del capitalismo. La comprensión de los videojuegos como eje de las transformaciones contemporáneas resalta la complejidad de las relaciones sociales en el contexto productivo del capitalismo global y la puesta en valor de cualquier actividad.

La hipótesis del presente artículo sostiene que, dado un cambio de paradigma en la ética del trabajo por obra de las acciones y de los aportes de los así denominados *hackers* en su papel desempeñado en el desarrollo de la tecnología como base de la sociedad de la información, se ha producido un desliz y un solapamiento que convierten en productivas, bajo un paradigma capitalista, actividades que estaban consideradas históricamente fuera de la esfera del trabajo.

De acuerdo con lo anterior presentamos algunos de los autores que han abordado el análisis de la industria creativa a partir de las relaciones de producción entre trabajadores y corporaciones y del videojuego en su expresión ambivalente de objeto de consumo y de bien comunitario (Kuklich, 2005; Deuze, Martin y Allen, 2007; Woodcock, 2016). Los juegos digitales parecen ser el «producto ideal» (Kline *et al.*, 2003:203) por manifestar un elevado nivel de experimentación en las prácticas de explotación del trabajo inmaterial (Lazzarato, 1996). Al mismo tiempo, dentro de este producto industrial coexisten un conjunto de prácticas de resistencia, rebeldes, que ejercen un rehúso constante desde un marco comunitario y colaborativo. Esta relación ambivalente se puede estudiar a partir de las relaciones con la cultura *hacker*. Como afirman Coleman y Dyer-Witthford los *hackers* interpretan la tecnología de una forma muy importante para los futuros creadores de juegos: «Puedes crear arte y belleza en un ordenador [...] Los ordenadores pueden cambiar tu vida para mejor [...] Siempre ceded al imperativo práctico [trad. propia]» (cf. Coleman y Dyer-Witthford (2007:936).

3. La ética *hacker* como marco del informacionalismo

El primer videojuego al que se considera como tal en la historia, *Tennis for Two* (1958),¹ se debe a un proceso de *hacking* de un

osciloscopio, es decir un proceso de manipulación curiosa e inteligente que da un uso diferente respecto al objetivo original por el cual se había diseñado el objeto. En este caso, el ingeniero William Higinbotham manipula los gráficos vectoriales de una pantalla de un visualizador de ondas representando por medio de éstas una cancha de dos dimensiones de tenis y con una pelota viajando de parte a parte. Esta capacidad de reinventar el uso de los objetos y descubrir cómo funcionan las cosas es el espíritu fundador del *hacking*, una práctica que define un nuevo sujeto social que a partir de los años sesenta estará en el centro de la revolución informática de nuestra sociedad. Los *hackers* son históricamente los pioneros de la informática, siendo de los primeros en tener la posibilidad de interactuar y “jugar” con ordenadores en una época en la cual sólo se podía acceder a ellos en las grandes universidades y en los centros de investigación militar.

Estos individuos generan, a partir de su práctica, una ética que se centra en el uso y el papel de la tecnología dentro de nuestra sociedad y su poder transformador. El fin es generar una sociedad más justa a través de las redes de telecomunicación que en estos años se empiezan a desarrollar y del acceso a la información que tiene que ser libre y para todos. El lema “la información tiene que ser libre”² marca el hito de un relato antagónico respecto al poder y que crece justo donde éste se expande, como centros de investigación militar y científicos, entre otros. Si la información es poder hay que distribuir el acceso a ella y así empoderar a las personas. Las redes de telecomunicación marcan la forma en la que este proceso se puede dar: rizomático, distribuido, descentralizado como la misma arquitectura de red. Como señala Johan Söderberg:

La promesa del hacking es que, al hacer accesible la tecnología informática a los no profesionales, socava la división social del trabajo como el "principio regulador del desarrollo tecnológico". En lenguaje sencillo: las instituciones corporativas y gubernamentales han perdido el monopolio de la investigación y el desarrollo. Los resultados políticos concretos siguen cuando las decisiones sobre la tecnología se transmiten a la multitud. (Trad. propia; cf. Söderberg, 2008:4)

El *hacker* se configura así como un héroe de la era contemporánea, un agente activo del cambio de paradigma no sólo industrial y tecnológico si no sobre todo ético. El *jargon file* es un «compendio comprensivo de la jerga del *hacker* que ilumina muchos aspectos de la tradición del *hackish*, del folclore, y del

humor [trad. propia]» (cf. Raymond, 1991, “Welcome to the Jargon file”, para. 1). Raymond destaca cómo los *hackers* son personas que viven la programación informática a partir del entusiasmo, de la diversión, del desafío, y cómo el compartir el acceso a la información es la forma más natural para el desarrollo de la ciencia computacional. El perfil de los *hackers* que se va definiendo ya a partir de los años 80 supera el ámbito tecnológico para dibujar una condición antropológica que pone en el centro la curiosidad como vivencia experimental.

Durante el primer congreso de *hackers* celebrado en San Francisco en 1984, Burrell Smith, el creador del ordenador Macintosh de Apple, definía el término de este modo: «Hackers. Se puede hacer casi de todo y ser un Hacker. Se puede ser un carpintero hacker. No es preciso disponer de elevada tecnología, pienso, que tiene que ver con la artesanía y con el hecho de dar importancia lo que uno hace» (Himmamen *et al.*, 2002: 15). Los *hackers* italianos, a finales de los años 90 hablarán de actitud³ para declarar cómo esta práctica es una disposición de ánimo que procede y manifiesta al mismo tiempo una condición ética y política alrededor de la realidad. Y es justamente la dimensión ética de los *hackers* la que tomará centralidad en el discurso académico sobre el *hacking* a partir del trabajo del sociólogo finlandés Pekka Himmamen. En su libro *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información* describe la estructura ético pragmática de este sujeto socioantropológico destacando el sistema de valores y las prácticas sociales que lo definen. Recuperando y citando el clásico de la literatura sociológica *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*, del alemán Max Weber (1979), Himmamen reconstruye el legado histórico del *hacking* convirtiéndolo en el marco conceptual para entender la contemporaneidad. Como Weber, destaca –en su profundo análisis de las relaciones sociales producidas dentro del marco de producción capitalista– el sistema de valores producido a lo largo de los cuatro siglos anteriores por el sistema de creencias protestantes dentro de la sociedad europea. Así, Himmamen señala cómo en el informacionalismo (Castells, 1996) la práctica colaborativa de los *hackers* refleja una nueva forma de entender el trabajo, la vida y la sociedad. Escribe Himmamen:

Esta peculiar idea, tan familiar para nosotros hoy en día, pero en realidad tan poco natural, del deber en una profesión, es lo que más característico resulta en la ética social de la cultura capitalista y, en cierto sentido, constituye su fundamento. Se trata de una obligación que el individuo se supone debe sentir y siente hacia el

contenido de su actividad profesional con independencia de en qué consista, en particular sin que importe si parece una utilización de sus facultades personales o sólo de sus posesiones materiales (como capital). (Himmamen et al., 2002:4)

Los *hackers*, en cambio, rompen con el paradigma de la obligación y pasa a ser la curiosidad, que siempre mueve sus acciones, su principal fuente de placer. Placer en conocer cómo funcionan las cosas, en entender el entramado que conecta los objetos y las personas siempre a partir de una práctica colaborativa y antiautoritaria (Levy, 1984). La ética *hacker* se entiende entonces no sólo como la ética del programador informático sino como un desafío social de carácter genérico.

4. El *modding*

Este (plus)valor de la técnica en la generación de capital social (Bourdieu, 1984) y cognitivo (Ayestarán, 2007) dentro de la comunidad *hacker* se puede encontrar de forma muy similar en las comunidad de jugadores de videojuegos. Escribe Brendan Keogh en su artículo “Hackers and Cyborgs: Binary Domain and Two Formative Videogame Technicities”:

Los videojuegos privilegian el poder hegemónico de la tecnicidad hacker que subyace a la identidad "gamer", al tiempo que marginalizan a aquellos juegos que invitan a la participación (engagement) e implicación tecnológica de sus jugadores más allá de los retos estrictamente lúdicos basados en alcanzar objetivos y adquirir maestrías. (Trad. propia; Keogh, 2016:198)

El “jugador” se enmarca dentro de una tradición tecnológica del siglo XX que es masculina y blanca y que es producto de esa misma cultura *hacker* que desde su comienzo, como hemos visto anteriormente, ha experimentado con las máquinas creando los primeros videojuegos como *Tennis for Two* (1958) y *SpaceWar!* (1962). Los videojuegos, a pesar de no necesitar del mismo conocimiento técnico-científico que los ordenadores para manipularlos, sí comparten valores y prácticas similares en la dominación y control de sistemas complejos.

Tal como el hacker se preocupa del dominio de sistemas complejos buscando la derrota del ordenador, asimismo

el jugador se preocupa del dominio de conjuntos de mecánicas complejas y finalmente de la derrota del sistema videojuego. (Trad. propia; cf. Keogh, 2016:206)

Es una competición en la cual siempre se destaca lo masculino como figura hegemónica del relato tecnológico y que alumbra las desigualdades de género intrínsecas en el conocimiento científico. Los juegos digitales retoman y remedan un imaginario masculino y blanco (Wajman, 1991) representando dentro de una narración –que según Dyer-Witheford (Kline *et al.*, 2003), entre otros, es militarista y competitiva– unas relaciones de poder que operan en la realidad y guían el ciclo de producción y consumo. Por ello los juegos digitales, desde un comienzo, se pueden interpretar como una transposición al nuevo *medium* de prácticas de juegos relacionadas con los estereotipos masculinos como la guerra, la carrera, el combate (Keogh, 2016). La actitud *hacker*, esa profunda curiosidad sobre el cómo funcionan las cosas, ha atravesado todas las generaciones de máquinas de juegos estableciendo a cada iteración nuevos retos y desafíos. La industria videolúdica se ha desarrollado como un entorno tecnológico cerrado y propietario accesible sólo como producto de consumo. Las tecnologías usadas en la distribución de los juegos en ninguna ocasión han implementado formatos abiertos promoviendo en la mayoría de los casos el uso de DRM (*digital right management*) como dispositivo de control de la circulación digital de los juegos.

Por otro lado la tecnología usada para el desarrollo de los juegos, a diferencia de otros sectores industriales como el desarrollo web, no se ha apoyado en el uso de software libre y abierto haciendo de la propiedad de los sistemas informáticos de desarrollo, como veremos, parte importante de la política de producción. Las formas del control de la industria han sido múltiples y variadas a lo largo del tiempo –desde un marco de leyes internacionales en defensa de la propiedad intelectual como ley “Sinde” o la ley “Hadopi” (Sarikakis, 2012) a la creación de formatos no estándar que dificultaran la copia física (como por ejemplo el formato de juego de la Nintendo 3ds)– así como las prácticas de resistencia y sabotaje. Si en la época de las máquinas en los salones recreativos se usaban monedas con un hueco en el centro colgando por un hilo de forma que se activara la partida sin perder la moneda, en el día de hoy hemos asistido a toda clase de creatividad y de experimentación con lo cual el *general intellect*⁴ se ha organizado demostrando una actitud de apropiación de la tecnología frente a un aparato cerrado y oscuro. Unos de los tantos casos de la así llamada piratería es el *hack* del sistema de almacenamiento propietario de la compañía Sega para su consola

Dreamcast denominado GD-ROM. Este sistema era nada más que un CD-ROM común leído en sentido contrario por la máquina y con un sistema de pistas ocultadas a la lectura por ordenador. A través de un *exploit* en el juego *Phantasy Star Online* (Sega, 2001) los *hackers* lograron acceder a lector GD-ROM y mientras se encontraba en estado de lectura, copiar los datos a otro ordenador aprovechando la conexión física de red de la consola⁶. En otras ocasiones, en cambio, se ha operado directamente en el *hardware* de la máquina, como en el caso de WIIKEY (Dyer-Witherford y De Peuter 2009), creando un *microcontrolador* que se saltara las copias regionales de los juegos de la consola Nintendo Wii.

La relación entre la industria y la así denominada “piratería” ha sido de guerra constante por lo menos bajo el punto de vista formal. Las campañas de demonización de los consumidores han acompañado gran parte de la ascensión de la industria del videojuego siendo ésta un modelo industrial basado en la creación y explotación de marcas: Mario, Sonic, *Crush Bandicot*, Raynman, *Mortal Kombat* son sólo algunos de los personajes y franquicias que nos acompañan desde hace casi 30 años ininterrumpidamente y a lo largo de todas las encarnaciones de las consolas producidas. Este modelo de producción basado en la explotación de la propiedad intelectual apunta a convertir en escasa la natural abundancia de los bienes digitales y así trocar el acto de copiar – algo innato en la condición humana – en un delito. Otras formas de apropiación tecnológica por parte de la comunidad de jugadores han sido aceptadas cuando no realmente fomentadas. Es el caso del *modding*.

[L]a construcción social y cultural del modding de juegos ha sido mucho menos disciplinar en su tono y contenido que el discurso alrededor del hacking, que ha logrado ampliamente establecer una distinción de las prácticas legítimas de las ilegítimas y de codificar esa distinción en forma de ley. (Trad. propia; cf. Kirkpatrick, 2013: 123).

Con el término *modding* nos referimos a esas prácticas culturales de modificación para enriquecer y personalizar un juego creando contenido original. Sigue siendo una modificación, un *hack*, de la versión original del juego que cuenta, en la mayoría de los casos, con el apoyo y la autorización de las empresas productoras, las cuales han visto en estas prácticas un importante mercado naciente. Se considera a *Castle Smurfenstein* (1983) el primer *mod*, aunque tendremos que esperar hasta los años 90 para que emerja como práctica cultural y sistema comercial. Será ID Software, con la publicación del código fuente del juego *Doom* (ID

Software, 1993) en 1997, quien dará por primera vez en la historia la posibilidad a sus usuarios de modificar legalmente el juego. En breve tiempo surge un editor de niveles a partir del código original que permite a cualquier jugador crear y modificar el contenido del juego operando todos los cambios deseados. Esto convierte el juego en uno de los más populares de la época y a ID Software en una de las casas más importantes y ricas ya que todas las modificaciones de la comunidad necesitaban del juego original para poder ejecutarse. De ahí en adelante es un *crescendo* de experimentos comunitarios capaces en ciertos casos de rediseñar juegos enteros.

La apropiación comunitaria de un *software*, su alteración y adaptación a las necesidades de los usuarios, acerca este fenómeno al desarrollo de *software* de código abierto y libre.

El modding es bastante parecido a otra forma de producción digital colaborativa: el desarrollo de software abierto. Ambas formas de producción cultural son generalmente colaborativas y resultan en productos no comerciales –aunque el ejemplo de Linux ha demostrado que un sistema de distribución y marketing inteligente puede asegurar la viabilidad comercial del software abierto inclusive en condiciones de mercado altamente competitivas, como el caso del mercado de sistemas operativos para PC–. De todas formas, la producción a gran escala de Linux y de sus [diferentes] distribuciones es más parecida al desarrollo de juegos independientes que al modding. (Trad. propia; cf. Ku cklich, 2005, “Modding as Playbour”, para. 4)

Al parecer, ambos se pueden analizar como expresión de apoderamiento de las comunidades que modifican el dispositivo tecnológico a partir de la especificidad cultural y material donde se da el proceso. El *software* libre –como el sistema operativo GNU/Linux, por ejemplo– ha sido traducido a casi todos los idiomas actualmente hablados, gracias a un interés que no nace por razones comerciales sino de servicio y utilidad pública. Traducir un sistema operativo en un idioma muy poco hablado es una tarea que durante mucho tiempo no ha interesado a las grandes multinacionales del *software* y que se ha dado sólo gracias a la peculiaridad de producción de este movimiento que se abre a la necesidad de cada uno en lugar de restringir y vetar. Esta misma capacidad de adaptar un producto al contexto cultural de procedencia se ha visto en la comunidad *modder*. Un ejemplo es *Super Botte e Bamba II Turbo* (Giochi Penosi, 2016), que utiliza un motor de desarrollo para *mods* denominado M.U.G.E.N. para crear

un juego de lucha entre personajes de la televisión italiana de los años 90. Esta creación de aficionados pretende apropiarse de un género producido en Oriente y en Norte América adaptándolo a la experiencia cultural local de los autores y realizando así una adaptación que jamás habría tenido espacio en el mercado o recursos suficientes sin usar el sistema de *mods*.

Si al parecer, tanto el desarrollo de *software* libre como el de *mods* comparten un destino común mirado desde cerca, hay que destacar cómo el estatus social de los dos fenómenos es diferente. El *software* libre ha logrado en estos 30 años generar un movimiento mundial de referencia capaz de establecer prácticas reconocidas y respetadas en el mundo empresarial bajo la categoría clásica del trabajo: desarrollar hoy en día *software* libre está percibido como un trabajo valioso e importante sin realmente marcar la diferencia con los ámbitos productivos del *software* privativo. La creación de *mods*, en cambio, sigue siendo vista como un pasatiempo, una actividad complementaria al trabajo y basada en la pasión. La condición privativa de la mayoría de motores de juegos en los cuales están basados marca, además, una dependencia de la cual tanto desarrolladores como *modders* no pueden escapar (Kirkpatrick, 2013). Bajo este prisma, los *mods* serán siempre simples extensiones de productos comerciales existentes incapaces, a diferencia del *software* libre, de modificar el régimen de propiedad que articula el sistema de producción (Kirkpatrick, 2013). Asimismo, hay que destacar cómo en breve tiempo el *modding* ha generado un nuevo negocio para la industria y ha diseñado nuevas relaciones entre creadores y consumidores que dificultan la interpretación de conceptos como “jugar” y “trabajar”.

El caso más conocido de *mod comercial* es el de *Counter-Strike*. Nacido como *mod* de *Half-life* (Valve, 1998) en breve se convierte en más popular que el original, tanto que convence a la misma empresa, unos años después, en invertir, no sólo en este título como juego independiente –*Counter Strike: Condition Zero* (Valve, 2004)– sino creando una propuesta económica para la distribución de *mods*. Curiosamente, además, el mismo *Half Life* era a su vez un *mod* derivado por el motor de *Quake II* de ID Software (1997). Este ímpetu creativo empieza a tomar forma incluso en los contratos que los usuarios, de forma más o menos consciente, firman a la hora de utilizar las librerías de desarrollo. La EULA⁷ del SDK⁸ de *Half-life*, por ejemplo, expone:

(A) utilizar, reproducir y modificar el SDK en forma de código fuente, únicamente para desarrollar un mod; y

(B) reproducir, distribuir y licenciar el mod en forma de código objeto, únicamente a los usuarios finales autorizados de Half-Life, sin cargo alguno. (Trad. propia; cf. Kućklich, 2005, “The Economy of Modding”, para. 2)

Como se destaca en el caso de *Counter Strike*, la compañía poseedora de los derechos no sólo no necesita generar una nueva propiedad intelectual, sino que externaliza parte del proceso de producción generando también un nuevo mercado y nuevos beneficios. La capacidad de generar una nueva marca en forma de personajes o sagas es la manera principal a través de la cual funciona la industria del videojuego.

Como recuerdan Klinen *et al.*: «Nintendo, Sega y otras compañías de desarrollo se han convertido en pioneras en la creación de marcas de productos electrónicos, envolviendo el juego mismo en un entorno caracterizado por hábitos, mitos, estatus y sabiduría artesanal [trad. propia]» (cf. Kline *et al.*, 2003: 57). La creación de personajes duraderos y reconocibles que superan la vida de una generación de máquinas de juegos es la esencia de una industria que se basa en la explotación del imaginario y en la creación de mundos ludo-ficcionales (Planells, 2015) que no terminan con el mismo juego y que operan transversalmente en un plano narrativo extendido en el tiempo. Esta narración sin fin se ha hecho fuerte también con las prácticas de los *mods* que a través de nuevas modificaciones alargan la vida natural de un juego aumentando al mismo tiempo el principio de fidelidad de los jugadores hacia la marca (Postigo, 2003).

5. Weisure, playbour y la nueva relación entre juego y trabajo

La capacidad de la industria de extraer valor económico de la práctica del *modding* se puede leer como un proceso de explotación del trabajo capaz de generar un mercado mixto donde figuras profesionales y contratadas desarrollan su labor al lado de una comunidad de no profesionales que, produciendo gratuitamente, apuntan y presionan sobre las condiciones de trabajo de los primeros. Extendiendo la vida de un producto con pequeños cambios, se integra a los usuarios dentro de un ciclo de consumo intensivo de los productos basados en sus aportaciones. Analizando las condiciones de trabajo voluntario y libre que se dan bajo la creación de los *mods*, Julian Kućklich (2005) ha acuñado el término “playbour” para describir esta nueva condición de trabajo

inmaterial. El término nace de la fusión de la palabra “play” –jugar– con la palabra “labour” –trabajo–, identificando una nueva relación entre estos dos conceptos que históricamente han estado bien separados hasta el siglo pasado. La ética protestante había generado una nueva condición del trabajo, como actividad individual y cotidiana, fuera del lugar que hasta ese entonces lo representaba, el monasterio.

El reloj encarna esta nueva configuración de la sociedad, estableciendo la separación entre tiempo de trabajo y tiempo libre y así poniendo la identidad burguesa en la base de la sociedad capitalista. El *modding*, en tanto que practica cultural de creación de nuevo contenido y a la par de otras actividades que se dan a partir de la sociedad de la información definida bajo el término *prosumer* (Toffler, 1980), borra esta separación de los tiempos, dando así pie a una condición de vida precaria y atípica. Escribe Kücklich:

Se puede decir que la precariedad dada por la actividad de “playbour” de los modders reside en el hecho de que es «al mismo tiempo voluntario y no remunerado, disfrutado y explotado» (Terranova, 2000: 32), porque lo hace inclasificable en los términos tradicionales de trabajo y ocio. Modding y otras formas parecidas de “free labour” no encajan en las categorías de trabajo remunerado, independiente o voluntario, y sí encajan en las categorías de ocio, juego o arte. Mientras que el trabajo libre, o “playbour”, comparte características con todas esas tipologías de ocupación, puede ser entendido sólo con sus propios términos. (Trad. propia; cf. Kücklich, 2005, “Modding as Precarious Labour”, para. 1)

El *modding* como trabajo cooptado y no pagado señala antes que otros fenómenos una tendencia dentro del informacionalismo de hibridar el tiempo de trabajo y tiempo de vida bajo un relato de placer constante que enmarca ya todo tipo de actividad humana y que fundamenta la nueva configuración del mercado laboral. Destaca ese mecanismo propio del tardocapitalismo en el que la creatividad, la comunicación, la emoción, la cooperación y los valores se “ponen a trabajar” en el proceso de producción postfordista (Lazzarato, 1996: 146; citado en Peuter y Dyer-Witthford, 2005, “Putting Play to Work in Games of Empire”, para. 8).

Para entender este desliz será útil introducir el concepto de convergencia acuñado por Henry Jenkins (2014). Según el autor, el sistema de medios actuales vive un proceso de transición donde viejos y nuevos medios se van hibridando y así generando importantes transformaciones. La consola de juego Xbox, por ejemplo, se ha creado desde un principio pensando en un consumo mixto donde los juegos fueran acompañados por la visión de películas en DVD y la escucha de música. Jenkins no está interesado tanto en el *hardware*, sino que más bien analiza las tendencias de los medios en la última década a nivel macro. Utiliza el término para referirse, entre otras cosas, a la tendencia de las creaciones mediáticas modernas para atraer a un grado mucho mayor de participación de audiencia como nunca antes se ha dado.

Uno de los efectos de la convergencia es, especialmente, cómo los consumidores entienden y hacen uso de las nuevas formas de los medios de comunicación y de su contenido a partir de una cultura de la participación y del *remix*. Es en este nuevo contexto participativo que se reduce la distancia de subjetividades históricamente dadas de productor y consumidor dando vida a fenómenos como el internet 2.0 y la narración transmedia. Peuter y Dyer-Witthford hablan de *apparatus of capture* describiendo un sistema capaz de cooptar la actividad autónoma de los individuos y así generar un ideal denominado “work as play” (Peuter y Dyer-Witthford, 2005: 55) que traza sus orígenes en la ética *hacker* del placer pero subvirtiendo su espíritu original y moldeándolo a los intereses de las grandes empresas. El pasaje a la sociedad del control identificado por Deluze (1992) –una sociedad que ya no funciona mediante el encierro sino mediante un control continuo y una comunicación instantánea– ha llevado, según Kücklich, a una «desregulación del trabajo en la cual la fuente primaria de coacción ya no es la institución para que trabaja el individuo sino el uno mismo [trad. propia]» (cf. Kücklich, 2005, “Modding as “Playbour””, para. 7).

En una sociedad donde diferentes sujetos «juegan para vivir» (Kücklich, 2005, “Modding as “Playbour””, para. 6) es necesario entonces revisar el concepto de juego. Mientras que Huizinga –en su libro *Homo Ludens*, el cual sienta la bases de los estudios académicos del “juego”– describe el jugar como actividad libre, manteniéndose muy conscientemente fuera de la “vida ordinaria” (Huizinga, 2008/2012), Steven Connor señala cómo en la actualidad hay una «idealización protectora, incluso una fetichización, de la idea de jugar [... debida a una] aparente expansión universal de las condiciones de trabajo [trad. propia]» (cf. Connor, 2005: 6).

Jesper Juul, por otra parte, rechaza esta idea de juego voluntario posteriormente resaltada por Callois escribiendo:

Roger Caillois afirma que los juegos son voluntarios. El problema es que no está claro qué significa. ¿No es acaso un juego aun cuando la presión social fuerza el jugador a jugar? Considerado que la motivación humana es demasiado compleja para explicarse sólo en términos de voluntario/involuntario, creo que no es posible describir de forma significativa si los juegos son voluntarios o no. De todas formas, se puede decir que los juegos son autotélicos, es decir, que son usados principalmente para su propio propósito más que por uno externo. (Trad. propia; cf. Juul, 2005: 31-32; citado en Kristensen y Wilhelmsson, 2016:10-11)

El concepto de juego está bajo una profunda revisión a la hora de analizar fenómenos híbridos de juego y trabajo en los cuales es cada vez más difícil separar cada elemento. Joyce Goggin (2011), analizando los fenómenos del *farming* y del *grinding* en los *virtual sweatshops* –fábricas clandestinas donde los jugadores son trabajadores pagados para obtener nuevos objetos y subir de nivel el avatar en mundos virtuales para su posterior venta en el mercado–, señala cómo, dada la naturaleza subjetiva de la experiencia de juego, así como la variedad de circunstancias en juego propia de estas prácticas fronterizas, el jugar es una cuestión de contexto:

Tanto si uno experimenta o no el "grinding" en un videojuego como forma de "juego", entretenimiento suave, agradable aburrimiento, monótona y atroz forma de trabajo forzado parece ser una cuestión de contexto (la casa, una fábrica clandestina, una cárcel), de actitud (jugar gratuitamente no importa cuán "adicto" uno pueda ser al juego versus estar pagado para jugar por un turno de 14 horas) y de agencia (¿el jugador puede apagar el ordenador e irse? ¿El jugador/trabajador gana un pequeño salario? ¿El jugador es prisionero?) (Trad. propia; cf. Goggin, 2011:366)

La capacidad del capitalismo de extraer plusvalía desde actividades que hasta ahora pertenecían al ámbito del ocio marca un nuevo reto en el análisis de fenómenos híbridos. Si el jugar (*play*) se ha vuelto, según diferentes estudiosos, una actividad productiva, tal interpretación no está exenta de críticas y ajustes. Muchas de las actividades humanas que parte de la academia ha

posicionado en el ámbito del jugar corresponden, según el sociólogo P. J. Rey (2011) a un marco más amplio que se reúne en la categoría de ocio (*leisure*, en inglés). El juego se refiere a una actividad libre de ningún retorno material y se considera del todo ajena a la vida ordinaria. Así, el mismo Huizinga, define la actividad del jugar:

Resumiendo, podemos decir, por tanto, que el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada como si y sentida cómo situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrollan en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (Huizinga, 2008; citado en Sánchez Coterón, 2012:67)

Asimismo, la actividad realizada como ocio pertenece y se identifica como “tiempo libre”, es decir, un acto fuera del dominio espacio-temporal pero aun así potencialmente productivo. Actividades de ocio tales como la pesca, la caza o el bricolaje, a pesar de no estar normativizadas en un control estricto del tiempo, del espacio y de las reglas, pueden aportar un retorno material concreto como comida u otros análogos. Por esta razón, Rey crítica el concepto de *playbour* apostando en su lugar por el término “*weisure*”, acuñado por el sociólogo D. Conley, donde el trabajo se fusiona con la actividad más genérica del ocio.

Según Kücklich (y otros) el playbour es posible a causa de la emergencia de un tipo de ideología por la cual nos engañamos pensando que el trabajo es un juego. Desde esta perspectiva, el playbour no es nada más que “falsa conciencia”. Hablando desde un punto de vista material, playbour sigue siendo trabajo. De hecho, su ejemplo paradigmático, modding, es claramente trabajo hecho como precondition de nuevas formas de jugar (en lugar de la implosión del trabajo y del juego en una única actividad) [...] la mayoría de las cosas que hacemos por internet no se pueden clasificar como playbour; en cambio, es más apropiado describirlas como ‘weisure’ (sino simplemente como trabajo). (Trad. propia; cf. Rey, 2011, “Playbor vs. Werisure”, para. 10)

La naturaleza explotadora llevada a cabo por el dominio tecnológico surgido a partir de internet es lo que Tiziana Terranova llama "free labor" (Terranova, 2000). Tomando la red como a una instancia específica del papel fundamental que desempeña el trabajo libre, Terranova pone de relieve las conexiones entre la "economía digital" y lo que los autonomistas italianos han llamado la "fábrica social" (Virno y Hardt, 1996). Un sistema de producción, surgido de la fábrica industrial fordista y que ha convertido la sociedad entera en un agente activo de la producción biopolítica (Hardt y Negri, 2000). Una situación que rentabiliza no sólo los actos creativos si no el acto mismo de jugar. Si asumimos que «cada jugador es un aficionado y el fracaso es el "plusvalor" que produce su condición no profesional o amateur [trad. propia]» (cf. Kristensen y Wilhelmsson, 2016:15), podemos entonces decir que se están generando las condiciones para la colonización productiva de lo que hasta ahora se ha considerado ontológicamente antiproduktivo: el fallo. En este sentido, las aspiraciones del teórico del *glitch* Peter Krapp no están sino volviéndose reales, aunque de una manera distinta a la que el autor esperaba: «Lo que necesitamos aprender de nuestros errores no es el modo de evitarlos, sino algo más: dejar espacio para ellos. Dejar espacio para el error [trad. propia]» (cf. Krapp, 2011: 92; citado en Gallagher, 2013:6).

6. Conclusiones

A lo largo de este artículo hemos presentado la ética *hacker* como el marco para entender las nuevas configuraciones del capitalismo y su organización de las fuerza productivas. Trazando una continuidad entre ésta y algunas de las prácticas relacionadas con el videojuego, hemos destacado cómo la ética *hacker*, al tiempo que ha generado prácticas de apropiación de la tecnología, también ha ayudado a redefinir el concepto de juego y de trabajo en el marco de la sociedad postfordista. Esta nueva configuración se ha mostrado como un fenómeno evidente en diferentes estudios académicos relacionados con los juegos digitales, demostrando cómo el videojuego es un texto socioantropológico útil para interceptar los cambios contemporáneos. El placer como nueva sensibilidad de las prácticas productivas ha permitido el cambio antropológico que ha dado vida a una percepción diferente social del trabajo procedente de la ética protestante.

A partir de fenómenos como el *modding* hemos descrito el papel ideológico jugado por el videojuego en los procesos de transformación económicos, sociales y antropológicos en curso tanto en el marco ético como en el marco de la organización de las fuerzas productivas. Convirtiendo el juego en una actividad finalmente productiva a la que se ha despojado de aquella fuerza crítica y antisistema que supusieron las interpretaciones y prácticas de las vanguardias artísticas como el situacionismo. Escribe Wark:

Clave para el entendimiento [de la noción] de "Espectáculo" de Debord es el concepto de separación. Algunos sostienen que la calidad "interactiva" de los medios contemporáneos puede, o al menos podría, rescatarlos de la separación y [así rescatar] su audiencia de la pasividad. Podría verse con más justicia al revés: todo lo que ha reemplazado al espectáculo lo empobrece aún más, al exigir de sus desventurados siervos no sólo que lo observen en su tiempo libre, sino que pasen su tiempo libre produciéndolo. El juego se convierte en trabajo. (Trad. propia; cf. Wark 2007: 111).

Entendemos que las actividades producidas por los usuarios dentro de las prácticas de juego digital son siempre inmanentes al valor del mismo como bien de consumo y parte de un sistema que coopta constantemente nuevas prácticas del vivir. Asimismo, sería un error pensar que todas esas prácticas y valores generados jugando serían nada más que una reproducción del sistema capitalista de explotación. Junto a una ética del trabajo -que desde su origen ha criticado los mecanismos de poder y que ha sido cooptada dentro del relato capitalista convirtiendo todo en placer-, en estos años y a partir de las comunidades de jugadores y *hackers* ha aparecido de la misma manera un conjunto de prácticas y de saber hacer contracultural que negocia constantemente los valores y los términos de uso de los bienes, materiales e inmateriales, que consumimos. Por ahora, sin embargo, la relación entre consumo y creación contracultural, entre mercancías y generación de procomún, entre jugar y trabajar, sigue siendo fluida, fértil y sin resolver.

Nuevos estudios e investigaciones son necesarios para problematizar y revisar la relación entre el acto de jugar y el de trabajar frente a experiencias fronterizas como las presentadas en este artículo. Para futuros estudios será igualmente necesario ampliar la categoría de juego recurriendo a la lengua inglesa donde nos encontramos con un expansión de la categoría. *Play* y *game*, que corresponden al verbo español "jugar", y *work* y *labour*, que

corresponden al verbo “trabajar”. Una vez operada esta expansión habrá que establecer un modelo analítico que permita la relación entre estas categorías.

Notas

¹ Hay una controversia al considerar este juego de 1958 como el primer videojuego, ya que se pueden considerar videojuegos experimentos de entretenimiento con pantalla anteriores como el *OXO* de 1952 o el *Dispositivo de entretenimiento de tubos de Rayos Catódicos* de 1948 [fuente <es.wikipedia.org/wiki/Primer_videojuego#1947:_Dispositivo_de_Entretenimiento_de_Tubos_de_Rayos_Cat.C3.B3dicos>].

² Frase originariamente atribuida a Stewart Brand y pronunciada durante el primer congreso de *Hackers* de 1984 [fuente <web.archive.org/web/20161019023441/http://www.rogerclarke.com/II/IwtbF.html>, accesado el 28/01/2017].

³ Esta definición, a pesar de estar acuñada ya a partir de los primeros encuentros de la comunidad se “institucionalizará” a partir del 2006, ya que la frase usada para promover la versión de HackIT 2006 será “hacking is an actitud” [fuente: observación participante del autor].

⁴ Concepto introducido por K. Marx en los *Grundrisse*. Para una contextualización en la era de la información véase Dyer-Witford, 1999.

⁵ Es un fragmento de *software* utilizado con el fin de aprovechar una vulnerabilidad de seguridad de un sistema de información para conseguir un comportamiento no deseado del mismo.

⁶ Práctica descrita en diferentes sitios en línea de la comunidad *hacker*, entre otros <wololo.net/2012/11/12/sega-dreamcast-how-its-security-works-and-how-it-was-hacked/> [accesado el 2/02/2017].

- ⁷ Acrónimo de End-User License Agreement. Es un tipo de licencia utilizado en la mayoría de las aplicaciones comerciales, la cual funciona como un contrato entre el manufacturero o autor y el usuario final.
- ⁸ Acrónimo de System Development Kit. Es generalmente un conjunto de herramientas de desarrollo de *software* que le permite al programador o desarrollador de *software* crear aplicaciones para un sistema concreto.
- ⁹ *N. del A.* Se mantiene el original “free labour” por la dificultad de traducir esta expresión al castellano.

Apoyos y agradecimientos

El autor no ha recibido apoyo económico para la investigación, la autoría y/o la publicación de este artículo.