

Luca Carrubba
[Barcelona-España]

Ética hacker, playbour y weisure. El videojuego como actividad productiva.

Hacker ethic, playbour and weisure. Videogame as productive activity.

RESUMEN

El objetivo de este artículo consiste en abordar el rol del videojuego en las transformaciones que se han dado dentro del capitalismo en su configuración postfordista y en el marco de la denominada sociedad de la información. A partir de la definición de Dyer-Witheford y de Peuter (2009) del videojuego como medio paradigmático del imperio hacemos hincapié en el videojuego como fenómeno para entender la estrategia extractiva del capitalismo.

Trazando una línea de continuidad entre la así llamada ética hacker —el marco ético-ideológico del informacionalismo— y parte del aparato de producción de la industria del videojuego presentamos un análisis que considera cómo el videojuego es un objeto —cultural, industrial, social— paradigmático para observar los procesos de creación y consumo característicos de nuestra sociedad. Para desarrollar nuestra argumentación presentamos algunos de los procesos subyacentes a este marco ético como el modding, destacando como efecto la transformación en acto de los conceptos de “jugar” y “trabajar”. Resaltando la capacidad del postfordismo de extraer plusvalía desde actividades que hasta ahora pertenecían al ámbito del ocio confrontamos algunas de los análisis de la literatura académica acerca de la hibridación en acto utilizando las categorías de playbour y weisure elaboradas en el ámbito de los games studies. De este modo, concluimos resaltando el papel ideológico central del videojuego en la capacidad de convertir el juego en una actividad productiva. En el contexto actual, la relación entre consumo y creación, entre mercancías y generación de bienes comunes, entre jugar y trabajar, sigue siendo fluida, rica y sin resolver.

ABSTRACT

The objective of this article is to address the role of the videogames in the transformations that have occurred within capitalism in its post-Fordist configuration and within the context of information society. From the definition of Dyer-Witheford and de Peuter (2009) of videogames as paradigmatic medium of the Empire we empathize videogames as a phenomenon to understand the extractive strategy of capitalism.

Outlining the continuity between the so called hacker ethic – the ethical and ideological framework of information society – and part of the production apparatus of the videogame industry we analyze videogames as cultural, industrial and social objects paradigmatic to observe creation and consumption process of our society. In order to develop further our argumentation we present some of the processes underlying the ethic framework such as modding, highlighting as an effect the transformation of the concepts of "play" and "work". Stressing the peculiarity of

post-Fordism to extract surplus value from activities that until now belong to the sphere of leisure we confront some of the analysis from the academic literature about the currently hybridization of those concepts using the categories of playbour and weisure as presented in the field of games studies. We conclude by stressing the videogame's ideological role to convert play activities in productive ones. In the current context then the relationship between consumption and creation, commodities and commons goods, play and work, is fluid, rich and not resolved

PALABRAS CLAVES/KEYWORDS

Hacker, playbour, weisure, ética, postfordismo, modding, trabajar, ocio

Hacker, playbour, weisure, ethic, post-Fordism, modding, work, leisure

*Doctorando de la facultad de Bellas Artes de la Universitat de Barcelona -
programa EAPA - y presidente de la asociación cultural ArsGames - grupo de
investigación sobre game studies y game art.*