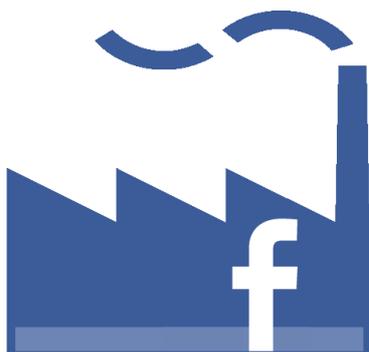


<https://info.nodo50.org/Loser-generated-content-de-la.html>



Losер-generated content: de la participación a la explotación - I

- Noticias - Noticias Destacadas -



Fecha de publicación en línea: Martes 18 de junio de 2013

Copyright © Nodo50 - Todos derechos reservados

Este artículo cartografía algunos de los aspectos fundamentales de la web 2.0 en cuanto al trabajo y la producción de contenidos por parte de los usuarios (user-generated content). Durante muchos años, los post-marxistas italianos vieron en internet una tecnología apropiada para subvertir el capitalismo. De lo que hemos sido testigos, sin embargo, es de que internet es un arma de doble filo; es cierto que su infraestructura da cabida a la democracia, la participación, el gozo, la creatividad y a veces crea zonas de piratería. Pero, al mismo tiempo, es evidente que esta misma infraestructura permite además que las empresas se beneficien del contenido generado por los usuarios. Para dibujar el recorrido por el cual la arquitectura de la participación se convierte a veces en una arquitectura de la explotación se ofrecen diversos ejemplos históricos y contemporáneos.

Introducción

Este artículo debería escribirse por lo menos tres veces, cada una desde una perspectiva diferente, principalmente por una cuestión de respeto al tema tratado (el contenido generado por los usuarios) y a las partes implicadas en él: los usuarios y las empresas. La relación entre usuarios y empresas tiene algo de conflictiva. Explicaré qué es lo que origina este conflicto en la primera parte del artículo, que se orienta hacia una ontología de la web 2.0. En las partes segunda y tercera repasaremos más detalladamente la cultura de la web 2.0 desde la perspectiva del trabajo. Esta perspectiva no es suficiente, pero para poder dar cuerpo a algunos de los aspectos cruciales que a menudo se olvidan, me permitiré usar esta perspectiva limitada [1]. La segunda parte establece un marco teórico basado en la teoría del trabajo que servirá de base para desenmarañar las relaciones laborales dentro de la cultura de la web 2.0. En tercer lugar, nos fijaremos en el contenido generado por los usuarios mediante el seguimiento de distintos ejemplos de arquitectura de explotación y acotación de los contenidos.

Productividad y negatividad de las relaciones conflictivas

Al terreno que aquí exploramos se le llama a menudo web 2.0, medios sociales, medios participativos, periodismo ciudadano, contenido generado por los usuarios, innovación impulsada por los usuarios o software social. La lista es larga. A veces hay diferencias importantes entre estos términos, pero no es el caso en este artículo. En cuanto a las semejanzas, todas estas descripciones comparten un cierto tono positivo, cuando se pronuncian dentro de un discurso democrático influido por el espíritu de la Ilustración. Se podría añadir otra lista de palabras, ésta con connotaciones negativas: explotación, usuarios-pringados, trabajo gratis, acotación de contenidos. Estas dos series de palabras no son dicotómicas; son parte de lo que ocurre online y, hoy en día, en cualquier otro entorno y, teniendo en cuenta la historia, siempre ha ocurrido. Junto con palabras como alegría, creatividad, significación y placer, la mejor descripción que se les puede dar es la de un esquema del diseño, la producción y el uso de internet. Pero ¿cómo puede una tecnología, o una amalgama de tecnologías, tener características tan distintas? ¿Cómo puede producir efectos tan dispares? Una forma de explicarlo sería considerar los principios básicos que hay tras las tecnologías en cuestión.

Uno de los aspectos más interesantes, inspiradores y productivos de la web 2.0, y también un aspecto problemático cuando se considera críticamente, es el carácter relacional de estas tecnologías. El pensamiento relacional implica una visión del mundo formada por relaciones, no por objetos y sujetos. Normalmente, le asignamos valor o significado a objetos y sujetos como si les fuese algo innato. Al observar cómo la web 2.0 crea significado para sus usuarios, es evidente que son estas relaciones entre los distintos elementos las que crean valor y significado. ¿Por qué es esto importante? Porque explica por qué un tipo específico de software y las prácticas con él relacionadas pueden ser participativas, explotadoras y generar placer para sus usuarios, todo al mismo tiempo. Pongamos un

ejemplo: cuando alguien saca una foto con su teléfono y la sube a flickr.com, se crea una gran cantidad de distintas relaciones, y de ese modo se crean también significado y valor.

Las relaciones iniciales incluyen: las razones por las que sacar la foto ¿Se trataba de algo gracioso, bello, importante, inusual, cotidiano, o quizás todas estas cosas a la vez? Otro conjunto de relaciones ocurren entre el objetivo de la cámara, el entorno y la luz; es decir, ¿es una buena foto? ¿Se puede ver claramente lo que se supone que representa?

Un segundo grupo de relaciones incluye: subir la imagen a flickr. ¿La mira la gente? Y más a menudo: ¿la mira la clase adecuada de gente, de forma que se añadan comentarios, etiquetas y notas? ¿Surge alguna conversación divertida o interesante en el stream de la fotografía o el fotógrafo? ¿Tuvieron tiempo de dejar comentarios las personas que vieron la foto?

Un tercer grupo de relaciones podría incluir: usar la IPA de flickr y una de las aplicaciones de facebook para incorporar la foto a tu perfil. Puede incluso que otras partes estén interesadas en incluir tu foto en una revista o guía turística 2.0 como schmap.com (<http://www.schmap.com>) y se pongan en contacto contigo. Las posibilidades son múltiples. Estas relaciones pueden contener trazas de explotación, pero también le dan un nuevo significado a la imagen, si ésta llega a ser parte del movimiento de los medios participativos ciudadanos.

En este caso somos testigos de cómo una sola foto puede tener muchos significados distintos y crear diferentes formas de valor (económico, social y afectivo) debido a las diferentes relaciones de las que forma parte. También se hace evidente que el diseño y los lenguajes de programación usados dentro del software de la web 2.0 hacen posible un tipo de práctica usuaria en la que el contenido se mueve a través de las distintas plataformas y sitios web. Esta es la razón principal por la que siempre debemos tener en cuenta que la web 2.0 es una tecnología relacional, para así no cerrar los ojos a los efectos positivos y negativos que pueden tener estas tecnologías.

Hay otra razón, más estrechamente relacionada con el tema de este artículo: es importante reconocer el carácter inestable de las tecnologías web 2.0 en comparación con otras tecnologías; la forma en que los contenidos se mueven y son movidos de plataforma en plataforma, creando en este proceso diferentes formas de valor. Deberíamos también tener en cuenta la historia, para mantenernos siempre alerta cuando observamos que los patrones de explotación adquieren nuevas formas. Esta nueva forma no se disfraza de participación; en la mayoría de los casos, lo que encontramos es una participación auténtica (aunque dentro de ciertos límites, lo que nos hace cuestionarnos hasta qué punto son realmente democráticas estas tecnologías). No es que el capitalismo manipule a los usuarios para que pasen más tiempo en sus sitios, como lo plantearía un marxismo de los años 70 más clásico y hegemónico. Se trata de algo mucho más complejo, que tiene que ver con las tecnologías en sí pero también con cómo la sociedad y los medios de producción han cambiado en el último siglo. Algunos de estos cambios se señalan brevemente en la siguiente sección, antes de pasar a los ejemplos.

General intellect e intelectualidad de masas

La innovación impulsada por los usuarios y el contenido generado por los usuarios son dos fenómenos relacionados con los liberadores y democráticos aspectos participativos de la cultura internauta actual. Las plataformas tecnológicas dan cabida al potencial creativo de las personas, permitiéndoles participar en el diseño del software y compartir sus propios contenidos. No es que esta práctica se parezca al “fragmento sobre las máquinas” de los Grundrisse de Marx (1993), pero comparte ciertas similitudes con él. Este texto en concreto se ha hecho famoso tras ser adoptado a partir de 1960 por el movimiento autonomista post-marxista italiano. En el Fragmento, Marx describe cómo el futuro del capitalismo es ir autodestruyéndose poco a poco un futuro del capitalismo hasta finalmente desembocar en el comunismo. Como tantas otras veces, se ha demostrado que esto no es así; el capitalismo, como señalaron Deleuze y Guattari (1987), tiene una capacidad inherente de encontrar nuevos territorios (o

re-territORIZARSE) y reinventarse a sí mismo. En la futurología de Marx, el tiempo de trabajo manual dejará de ser el principal factor en la creación de plusvalía. Normalmente, el valor de una mercancía se medía según el tiempo de trabajo que tenía incorporada. A medida que el trabajo se automatiza con el uso de maquinaria, la creación de riqueza pasará a depender de dos factores interrelacionados: el conocimiento y la pericia tecnológica materializada en el dominio de las máquinas, combinados con la organización del “intelecto general”:

“En esta transformación, no es el trabajo humano directo que se realiza, ni el tiempo durante el que se trabaja, sino la posesión de un poder productivo general propio, la comprensión de la naturaleza y la maestría sobre ella en virtud de la propia existencia como cuerpo social –en una palabra, es el desarrollo del individuo social – lo que supone el mayor cimiento de la producción y de la riqueza”

[2]

La creciente automatización y la consecuente movilización del intelecto general están principalmente impulsadas por la maquinaria, la infraestructura y las tecnologías de la información. Esto realiza la visión capitalista de un mercado global, pero al mismo tiempo, según Marx, crea también una pesadilla capitalista. La crisis se origina porque el capitalismo crece continuamente gracias a la automatización y al intelecto general, a la vez que sigue siendo dependiente de una medida de la riqueza basada en la plusvalía del tiempo de trabajo que se incorpora a la mercancía

[3]. El aspecto más importante del nuevo modo de producción para los teóricos de la Autonomía italiana era la más forma variable y menos controlable de capital humano o capital subjetivo. Cuando se libera a los obreros de pasar todo su tiempo en una línea de montaje, surgen nuevas formas de subjetividad y conocimiento – el intelecto general –, creándose lo que ha sido apodado como “intelectualidad de masas”, un “depósito de conocimientos indivisible de los sujetos vivientes y de su cooperación lingüística” [4]. Con la llegada de internet, estas fuerzas se han extendido aún más, con lo que contienen nuevos medios de subversión cuando:

“El tiempo real que se emplea en trabajar y esforzarse físicamente se ha convertido en un factor productivo marginal. La ciencia, la información, la comunicación lingüística y el conocimiento en general – más que el tiempo de trabajo manual – son ahora los pilares centrales sobre los que descansan la producción y la riqueza.” [5]

En general, un sistema descentralizado de comunicación como lo es internet, con su bajo coste de publicación y la facilidad que ofrece para cometer violaciones de copyright, crea una situación en la que el pensamiento subversivo y la creatividad pueden prosperar, y en la que el sistema de riqueza de la industria del entretenimiento en particular puede romperse, a través de la violación del copyright. El pensamiento de los teóricos italianos de Autonomía, sobre todo en la obra de Antonio Negri, dio con una de las claves dentro de comunidades online como Nettime, Telepolis, Rhizome y C-Theory, en las que observamos que:

“Hoy, los vacilantes vectores del e-capital se mezclan con una proliferación molecular de hacktivistas, artistas en red, cypherpunks y zonas piratas autónomas, todos los cuales pueden verse como manifestación de los incontrolables y auto-valoradores poderes del intelecto general.” [6]

Aunque hay zonas de autonomía y piratería online, es importante reconocer que internet, desde siempre y actualmente, opera dentro de los confines del capitalismo (Terranova, 2004).

Si no las reconocemos inmediatamente como relacionadas con el capitalismo, las prácticas online pueden ser rápidamente re-territorizadas por el capitalismo. El potencial subversivo online forma parte de la misma infraestructura técnica y los mismos principios que hacen que el capitalismo pueda ir montado al caballito de los contenidos generados por los usuarios tan fácilmente. La facilidad para copiar y relocalizar el contenido online, así como su estructura de red, son lo que posibilita distribuir música y otros productos culturales digitalizados de forma gratuita, y así sabotear la cadena de valor de las corporaciones de entretenimiento y software. Sin embargo, también facilitan que el capitalismo copie y reutilice contenidos producidos por los usuarios en la esfera de un sitio corporativo (re-territorización).

Echemos un vistazo a algunos ejemplos de cómo el capitalismo re-territoriza el contenido generado por los usuarios, para así poder resumir algunos de los distintos métodos para acotar los contenidos generados por los usuarios.

[1] En mi próxima disertación sobre software social y fotoblogs se tratarán muchas otras perspectivas.

[2] Marx, 1993, p. 705.

[3] Virno, 1996, p. 266

[4] Virno, citado de Dyer-Witherford, 2005, p. 142.

[5] Virno, 1996, p. 267.

[6] Dyer-Witherford, 2005, pp. 143-144.