



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ESPECIALISTAS EN ESTUDIOS DEL TRABAJO

CONGRESO NACIONAL DE ESTUDIOS DEL TRABAJO

EL TRABAJO EN CONFLICTO. Dinámicas y expresiones en el contexto actual

BUENOS AIRES, 2, 3 Y 4 DE AGOSTO DE 2017

Grupo Temático N°9: Trabajo y estrategias productivas: externalización, tercerización y deslocalización

Coordinadores: Andrea Del Bono, Patricia Dávalos y Laura Perelman.

Trabajo poiético, autonomía y felicidad laboral: Un estudio de la producción de un juego de rol (RPG: *Rol Playing Game*) en la Argentina (2014-2015).

Implicaciones para el desarrollo

Autor/es: Martha Roldán

E – mails: imartharoldan@arnet.com.ar

Pertenencia institucional: Investigadora del CONICET (Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas) con sede en FLACSO (Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales) Argentina.

“El amor al propio trabajo, que por desgracia es privilegio de pocos, constituye la mejor aproximación concreta a la felicidad en la tierra” . Primo Levi

1. Introducción

La Problemática: Trabajo *Poiético*, Autonomía, y Felicidad Laboral : Un Estudio de la Producción de un Juego de Rol en la Argentina (2014--2015)

La preocupación teórico-empírica por la problemática del desarrollo en base a la información y el conocimiento y su relación con los trabajos signados *poiéticos* i.e.



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ESPECIALISTAS EN ESTUDIOS DEL TRABAJO

CONGRESO NACIONAL DE ESTUDIOS DEL TRABAJO

EL TRABAJO EN CONFLICTO. Dinámicas y expresiones en el contexto actual

BUENOS AIRES, 2, 3 Y 4 DE AGOSTO DE 2017

“genuinamente creativos” en la definición de los actores involucrados; materializados bajo diferentes relaciones de *producción* en distintos escenarios productivos -que pueden involucrar variedades de procesos de tercerización- ha recibido creciente atención durante la última década. Una de sus dimensiones más importantes es el sufrimiento del sujeto trabajador involucrado en relaciones capitalistas de producción (Dejours 2013) relegándose, en consecuencia, el vínculo entre la producción autónoma (no asalariada) y la posible felicidad laboral resultante. Esta ponencia se propone contribuir a dilucidar los factores que hacen posible esta *rara avis* y sus límites en el contexto de una formación capitalista históricamente periférica, la argentina, durante el lapso 2014-2015.

Es indudable la importancia del pensamiento de André Gorz (1998, Orig. 1997) sobre aquella problemática, en especial al ser interpretada *contrario-sensu* i.e. como ausencia de sufrimiento laboral derivado de la inserción de trabajadores en relaciones capitalistas de producción. Mi hipótesis de trabajo es que la felicidad factible está estrechamente asociada al carácter autónomo del trabajo llevado a cabo por el trabajador *poiético* entrevistado, a sus posibilidades de acceder y conservar este carácter autónomo a pesar de las estrecheces económicas ocasionales que el mismo puede traer aparejadas y asimismo subsanadas parcial y temporalmente, de ser necesario, por una afectuosa asistencia familiar. Claro está que aquella posibilidad puede ser temporal al considerarse el marco más amplio de las tendencias históricas del capitalismo en particular desde la crisis de 2008. (Dantas, 2012)

Consideremos brevemente el texto de Gorz (1998) en el cual este autor reelabora y amplía sus contribuciones anteriores referentes a la relación entre trabajo, *poiesis*, y evolución del capitalismo a fines del siglo 20, algunos de sus interrogantes, y respectivas respuestas. 1/

*Trabajo “verdadero” *poiesis* y valor en el capitalismo postfordista. Gorz sostiene que no existe una crisis del trabajo sino que se había instalado un nuevo sistema que tiende a abolir el trabajo entendido como empleo. Simultáneamente enfatiza que:

“Hay que atreverse a querer el éxodo de la “sociedad del trabajo”; no existe más y no volverá” (p.11). “Es preciso que el trabajo pierda su lugar central en la conciencia, el pensamiento, la imaginación de todos: hay que aprender a echarle una mirada diferente: *No pensarlo más como aquello que tenemos y no tenemos, sino como aquello que hacemos.*”



Hay que atreverse a tener la voluntad de apropiarse del nuevo del trabajo” (p.11, cursivas y énfasis agregados)

A continuación nos invita a reflexionar y cuestionar la idea común sobre el tema preguntando a *qué nos referimos cuando hablamos del fin del trabajo:*

“No se trata del trabajo en sentido antropológico o en sentido filosófico. No se trata del trabajo de la parturienta, ni de escultor o del poeta (p.11) (...) Se trata sin duda *del “trabajo específico propio del capitalismo industrial”* (p.12)

¿Cuál es entonces el trabajo destinado a desaparecer? Gorz explica que vivimos la extinción de un medio específico de pertenencia social y de tipo específico de sociedad, pero no alude al trabajo del campesino en el campo, del artesano o del músico o del escritor. Por el contrario insiste,

“El trabajo que desaparece es el trabajo abstracto, es decir el trabajo en sí, el trabajo mensurable, cuantificable, separable de la persona que lo ofrece, el trabajo susceptible de ser comprado y vendido en el mercado de trabajo, en síntesis el trabajo mercancía que fue inventado o impuesto por la fuerza y con grandes penurias por el capitalismo industrial a partir de fines del siglo 18” (p. 12)

Téngase en cuenta que Gorz no plantea el fin del trabajo “con sentido”, *poiético*, por el contrario, considera que el trabajo que el capitalismo ha abolido en su última fase es únicamente una construcción social e histórica, y por esta causa puede ser abolido. Sin embargo el capitalismo que logró remontar la crisis del modelo fordista, *al apoderarse de una mutación tecno-científica: la revolución informática, entra en una fase que lo supera a él mismo* y cuyo alcance histórico y antropológico Gorz no alcanzaba a percibir a fines de los 90s, ni cerca de una década más tarde

Su propuesta a futuro sostiene que es necesario “ir más allá de la ley del valor” y “redistribuir el trabajo liberando el tiempo” e incluye un esbozo de políticas específicas que rompiendo con la sociedad del trabajo “podrían hacer que ésta se abriera a una sociedad de multiactividad y de cultura”. Este proceso no se ha materializado. Por el contrario, el pesimismo inherente al pensamiento de Gorz se ha visto corroborado por el avance del pensamiento y prácticas neo-clásicas durante las últimas décadas en materia socio-económica, política e ideológica. 2/



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ESPECIALISTAS EN ESTUDIOS DEL TRABAJO

CONGRESO NACIONAL DE ESTUDIOS DEL TRABAJO

EL TRABAJO EN CONFLICTO. Dinámicas y expresiones en el contexto actual

BUENOS AIRES, 2, 3 Y 4 DE AGOSTO DE 2017

***Los objetivos de la presente investigación** Esta ponencia enfoca la **transición** del Informante Clave (IC) entre un trabajo docente en computación para un organismo municipal y provisión de servicios de computación en general a firmas particulares ambas sin relación de dependencia (informalidad) a la producción autónoma de un Juego de Rol. Su objetivo es establecer la relación entre la *actividad de trabajo*, entendida como proceso de información-comunicación, la *facultad* de *poiesis* y la *codificación* “in situ” de la organización productiva y del trabajo implementada para aquella concreción en términos de **felicidad** laboral. En este sentido el ejemplo seleccionado difiere del estudiado por Dejours (2013) en la secuencia **Voluntad de transformar-Reconocimiento del Trabajo Poiético-Felicidad** aplicada a la relación laboral bajo relaciones capitalistas de producción. Simultáneamente la ponencia avanza una propuesta de análisis complementario de las anteriores llevadas a cabo por la autora sobre aquella misma problemática (2015, 2016 entre otras) esta vez centrado *en las realidades del trabajo en la producción autónoma y en idioma inglés de un Juego de Rol (Role Playing Game) en la Argentina (2014-2015)*. ¿Cuál es su naturaleza, cuáles sus implicaciones socioeconómicas y, políticas y, en particular, las derivadas de una obra que su autor definía “genuinamente “creativa” (*poiética*) y fuente de gran satisfacción (*felicidad*) en la definición Dejours. (2013) ¿Se trata de una anomalía dentro del sistema “global? 3/

2. Producción Autónoma “sui generis” de Contenidos Poiéticos en la rama “Juegos de Rol” de la Industria Cultural Ampliada y Codificación del Trabajo Creativo-Poiético de su Autor.

1. Argentina (2003-2015). Síntesis de Pautas Generales de Reestructuración Socio-económica. Durante la década de los 90s la codificación supranacional de registro neo-liberal articulada a su de-codificación nacional (nueva normativa argentina) se caracterizó por la privatización (parcial o total) de empresas estatales y de recursos sociales básicos



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ESPECIALISTAS EN ESTUDIOS DEL TRABAJO

CONGRESO NACIONAL DE ESTUDIOS DEL TRABAJO

EL TRABAJO EN CONFLICTO. Dinámicas y expresiones en el contexto actual

BUENOS AIRES, 2, 3 Y 4 DE AGOSTO DE 2017

como la educación, y la salud; la apertura comercial asimétrica, y la desregulación selectiva de la economía. (Basualdo 2011). Simultáneamente dichos procesos económico-políticos dieron origen a una cultura nacional-transnacional articulada a la producción de sentidos: la subjetividad de la competencia generalizada, y el consumo individual analizada en los textos de Margulis (2009) y Galende, 1997) ^{4/} entre otros. (Sección 1). Durante las presidencias de Néstor Kirchner (2003-2007) y de Cristina Fernández desde entonces (2015) y a través de diferentes registros de de-codificación y nueva normativa nacional, se fortalece una senda renovada de crecimiento-desarrollo en base a la intervención del Estado mediante políticas anticíclicas, y de fomento de actividades productivas que *marcan una diferencia sustancial respecto de etapas previas de predominio de la especulación financiera*. Esta dinámica se tradujo en incrementos significativos y sostenidos del (PBI) incluyendo el campo de la Industria Cultural y de sus Industrias y Servicios Conexos (Getino, 2008); la reducción de la pobreza y del desempleo, y la redistribución del ingreso. El panorama descrito resulta válido hasta finales de 2015, cuando el ascenso al poder de un nuevo partido político de signo neo-liberal introduce cambios cruciales en el esquema mencionado exacerbando las facetas ya negativas del nuevo modelo aplicado.

2. Las Industrias Culturales Ampliadas y la Producción de Juegos de Rol (RPG's)

Según analizamos en textos anteriores (Roldán, 2015; 2013 a y b) las *Industrias Culturales Ampliadas* (radio, cine, TV, Internet, VideoJuegos, Juegos de Rol) entre otras, y *las redes digitales materializan la constelación tecnológica que caracteriza a la Tercera Revolución Industrial-Informacional*.^{5/} Su importancia en materia de desarrollo político-económico-simbólico es innegable e impacta sobre el crecimiento del Producto Bruto Interno (PBI) y mundial y la inserción laboral directa e indirecta. Destacamos también que los contenidos informacionales-sígnicos de aquéllas son *indivisibles e inagotables*, i.e. su consumo no destruye el producto ni anula su disfrute por otros usuarios. Son productos costosos de producir pero baratos de copiar (Katz, 2006), con valor de uso pero no de cambio. Su escasez artificial se asegura mediante patentes, derechos de autor, y licencias varias que



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ESPECIALISTAS EN ESTUDIOS DEL TRABAJO

CONGRESO NACIONAL DE ESTUDIOS DEL TRABAJO

EL TRABAJO EN CONFLICTO. Dinámicas y expresiones en el contexto actual

BUENOS AIRES, 2, 3 Y 4 DE AGOSTO DE 2017

consagran el monopolio del conocimiento sea científico-técnico o artístico desplegado por el trabajo *poiético* en que se funda, de este modo “*extrayendo de ese monopolio, rentas informacionales en las condiciones permitidas por los procesos de producción y distribución de los soportes materiales que transportan aquel conocimiento*” (Dantas, 2008 cursivas agregadas). Por ende posibilidad de construir economías de la abundancia, superando el principio de escasez, es una tarea pendiente como logro futuro de la humanidad.

Aunque los Juegos de Rol (RPGs) no son por lo común definidos como pertinentes a las Industrias Culturales Ampliadas (Dantas, 2011) corresponde, a mi criterio, ser captado como tal, más allá de que el texto emblemático de Getino (2008) no incluya su inserción. El /la productor/a creador/a del Juego de Rol produce contenidos obviamente culturales que tienen en muchos casos inserción internacional. La Cultura, la Economía y las Industrias Culturales Ampliadas constituyen en consecuencia parte integral del panorama mundial. Desde este marco amplio el proceso de concentración del capital en las Industrias Culturales Ampliadas en Argentina y América Latina ha sido estudiado en profundidad (Becerra y Mastrini, 2009; entre otros).

Empero no ocurre lo mismo con las tendencias contemporáneas de centralización del capital en el mismo campo y sus implicaciones en tanto contexto inmediato (de presencia o ausencia) del presente estudio. Téngase en cuenta, además, que en el caso estudiado la licencia obtenida es del tipo *Creative Commons* a nombre del (IC) y la indicación de que algunos derechos están reservados y data de 2015.

3. Estudio de Caso. Informante Clave (IC) Julio Hernandez (Nombre de fantasía) Nuestro Informante Clave (IC) Julio Hernández (nombre de fantasía); 28 años, Educación formal: Estudios Terciarios completos. Especialidad: Diseño Multimedial aunque admite que aplica muy poco de lo que aprendió formalmente y más de su experiencia autodidacta “leyendo por mi propia cuenta.” En materia laboral, fue profesor



de computación de un municipio bonaerense; hizo soporte técnico a empresas , y es autor de un exitoso Juego de rol para mesa en formato libro que constituye la base del presente estudio. Todas estas actividades laborales fueron realizadas en carácter de autónomo. Asimismo admite y agradece la asistencia económica brindada por su familia que hizo posible su concentración en la tarea *poeiética* en la etapa previa a la finalización de su primer Juego de Rol.

1. El (IC) entrevistado se refiere a su experiencia profesional y a la satisfacción que ella le depara en estos términos:

“Es importante, ante todo, diferenciar entre un Juego de Rol de mesa y un Video Juego..El primero es una mezcla de teatro improvisado con juego de mesa, *es una actividad para un grupo de personas con un fuerte componente creativo y de descubrimiento*. Un Video Juego es más estructurado y pocas veces tiene las mismas posibilidades para contar historias juntos, ya que no se puede hacer nada que no esté programado. *Un Juego de Rol al no necesitar una computadora u otro componente electrónico, tiene la imaginación de los jugadores como único limite*”. (Énfasis del entrevistado)

La identificación del (IC) con los Juegos de Rol en detrimento de los Video Juegos es una constante de las entrevistas efectuadas. Los factores mencionados incluyen referencias a:

- i) La posibilidad de cambiar el rumbo de la historia.
- ii) Constituyen formas de arte basadas en la *interactividad* entre lo/as participantes, mientras que la literatura, el cine y el teatro son artes más pasivas.
- iii) Los límites a las posibilidades de los Video Juegos de realizar su potencialidad es que “las grandes empresas prefieren hacer juegos de tiros o lanzar “la décimo-trigésima secuela de algún (VJ) exitoso”.
- iv) Los Juegos de Rol requieren más interacción que otros medios, cuando se analiza un texto se aporta una opinión (...) cada participante lo hace suyo en base a su experiencia, se convierte en parte de esa persona, de modo que “*Muchos de los Juegos más exitosos son, justamente, los que más individual y única hacen la experiencia del usuario*”. (Énfasis del entrevistado).
- v) Los procesos cognitivos relacionados con hacer interpretaciones y lecturas son intelectuales, pero “al participar en un Juego que se puede modificar se trata de acciones



tangibles, reacciones viscerales, de modo que el/la participante lo “hace suyo”, es algo emocional. Son fundamentalmente distintos procesos”.

vi) Los Juegos de Rol de mesa combinan esa interactividad y personalización con la creatividad de la imaginación como único límite y como cualquier hobby requiere una inversión de tiempo importante. “*Reitero*” manifiesta el (IC) “*los Juegos de Rol tienen una parte creativa que los hace parecidos a pintar cuadros, armar modelos o escribir poesía. Todas esas cosas requieren tiempo, dinero y esfuerzo pero son más que simple entretenimiento*”. (Cursivas agregadas)

2. Características Generales del ejemplo de Juego de Rol (RPG) estudiado: La Gran Contienda G (nombre ficticio). La G final indica que se trata de un Juego con Robots y es del Género *Mecha* i.e. un tipo de “anime” (animación proveniente del Japón) caracterizado por la utilización de robots controlados por humanos. Este término abarca variedad de géneros, desde la comedia hasta el drama, con una preferencia a la ciencia ficción, historias bélicas, óperas espaciales e historias de superhéroes. En materia de rentabilidad, se trata de un producto “niche” i.e. para minorías, no de consumo masivo, pero según su autor “hace muy bien lo que tiene que hacer” a la vez que aclara que le va “bastante bien” (en 2015) aunque hizo 0 marketing al respecto.

Las etapas del proceso total de producción de un Juego de Rol hasta su introducción en el mercado son por lo general las de Investigación, Diseño del Juego, Desarrollo, y Layout. El Diseño y el Desarrollo son la teoría y la práctica, el concepto y su ejecución. Muchas veces, opina el autor, “hay varios diseñadores contribuyendo a las ideas fundamentales de un proyecto y casi siempre hay múltiples desarrolladores ayudando a pasar esas ideas a la realidad”. Empero, el (RPG) estudiado es un proyecto chico de modo que el diseño y el desarrollo fueron prácticamente en su totalidad, obra de su autor. Consideremos aquellas etapas:

(i) **Investigación.** En este caso, aclara (JH) al haber elegido un estilo de ficción *Mecha* tuvo que hacer una revisión de las más importantes del género y agregarlas a la lista de elementos para representar durante la etapa de Diseño. *Los Mecha* son robots y vehículos



de ficción, típicamente orientados al combate, pero también son robots gigantes humanoides, pilotados por una o más personas (...). Pueden ser armas de guerra entre humanos; dioses antiguos mecánicos que duermen bajo la tierra; o maravillas de la tecnología creados para batallar con monstruos gigantes.

¿Pero por qué usar el *Mecha* japonés? Porque así se enfatiza el drama sobre el realismo. Los duelos entre *Mechas* lentamente llegan a *un climax de super attacks* y discursos dramáticos (Énfasis en la conversación original). En general la ficción con *Mechas* permite hacer lo que cada uno quiera, “siempre que sepa qué quiere”.

(ii) En la fase de **Diseño** se “plantan” las que serían las bases del proyecto, que en marketing se llamaría los *selling points*. “*Las grandes innovaciones suelen venir de la etapa de diseño y son las ideas que le dan vida al proyecto*”. (Énfasis en la conversación original). A su vez, el Diseño del Juego abarca la Etapa de ideación, a fin de establecer las reglas del juego y los personajes y caracteres intervinientes. Asimismo el Desarrollo necesita una calculadora para hacer experimentos, siendo lo más común que se la utilice para controlar el elemento de azar, ya que éste es un juego con dados. Hay que asegurarse que los resultados más probables sean buenos para el juego y que los resultados más improbables no rompan la estructura construida. También se puede utilizar para comparar el poder de los distintos personajes, viendo que el personaje más débil y el más fuerte tengan un nivel de desafío apropiado contra los distintos enemigos.

(iii) El **Desarrollo** comienza una vez que se ha verificado que la etapa previa se ha cumplimentado y que se cuenta con un esqueleto de cómo se quiere que sea el producto final. En este caso se desarrolla y testea a fondo a fin de probar qué funciona y también para verificar qué funciona y qué no. “*El Desarrollo no es sólo arreglar problemas, es también aportar creatividad para hacer que el producto sea lo mejor que pueda ser*”, acota su autor. También se registran casos en que hay más creatividad en el desarrollo que en el diseño, existiendo más interés en los detalles menores que en las ideas más holísticas.

La distinción entre **Diseño y Desarrollo**, es muy importante, explica el (IC), porque una vez que se procede al desarrollo, no es posible reescribir totalmente la etapa de diseño.



Dado que la segunda parte depende de la primera es posible hacer cambios menores, pero no es posible rehacer las paredes y el techo o “se estaría prácticamente empezando desde cero”.

(iv) Otro detalle a tener en cuenta es que el termino **Desarrollo**, se utiliza más como “*Research & Development*”.

“No existe un aspecto necesariamente informático, excepto que se usen calculadoras y fórmulas para hacer simulaciones” explicita el (IC). “Cualquier proceso de creación de algo requiere una etapa de testeo y pulido. Supongo que es comparable en que a veces es la parte más repetitiva y frustrante, pero no me convence la comparación, me parece muy forzada. Cualquier proceso de creación de algo requiere una etapa de testeo y pulido. Sería como decirle a alguien probando un chaleco antibalas en el salón de tiro que esta “picando código”.

(v) La **Presentación** introduce retoques menores al Desarrollo para lograr que se lea más claro; que entre en los espacios correspondientes para cada página, por ejemplo. Asimismo, durante la presentación se llevan a cabo cambios estilísticos, no de sustancia, y se agregan los distintos elementos visuales que no forman parte del texto, como en el caso de las ilustraciones. También es necesario hacer tiradas de prueba, corregir errores de impresión, y finalmente enviar las versiones finales al **Distribuidor**. “Si distribuís por tu propia cuenta, eso ya es tu propia aventura. Por suerte, no es mi caso” sostiene el autor.

(vi) En la versión impresa del producto digital estudiado se mencionan otras personas que participaron en la producción del Juego de Rol, en **Escritura Adicional, Edición, Arte, Diseño Gráfico y Testeo del Juego**. La Escritura Adicional es un texto descriptivo dado que un Juego de Rol de mesa requiere un manual técnico y un texto descriptivo, que provea de sustancia y estilo al libro, respectivamente. El autor del (RPG) se ocupa del texto técnico en su totalidad, pero en algunas partes del texto descriptivo intervinieron otras personas “*todos freelancers. Nadie trabaja “para mi”*” destaca el autor. La **Edición, Arte y Diseño Gráfico** son las mismas que para cualquier libro con elementos visuales: intervienen el Editor, los Ilustradores y los Diseñadores Gráficos. El **Testeo del Juego** consiste en probar un juego todavía inconcluso, buscando problemas y solicitando *feedback* de los Probadores, que pueden ser personas especializadas o grupos de foco, una práctica



común en juegos de mesa y de video. La **Escritura Adicional** es un texto descriptivo, un manual técnico. “Se necesita un texto técnico y uno descriptivo, dándole sustancia y estilo al libro, respectivamente” acota el (I.C) “Yo me ocupo del texto técnico en su totalidad, pero algunas partes del texto descriptivo fueron escritas por otra gente”.

Téngase en cuenta, además, que el registro del Juego de Rol no requiere tablero, es suficiente contar con un lápiz y papel indicando la nueva posición de los personajes que intervienen. Por esta razón la mayoría de estos Juegos incluyen una “Hoja de Personaje” o “*Character Sheet*” en el que se anotan todos los datos relevantes al personaje de cada jugador. Dependiendo del paso del tiempo y de la personalidad de algunos de los personajes pueden ser necesarias múltiples hojas. Sin embargo, según el autor, este Juego es bastante simple y requiere solamente dos, una el *Mecha* (robot) y una para su *Piloto*.

(vii) **Venta y Distribución** El producto *se vende online y se imprime a demanda.*; i.e. el **Distribuidor** vende en su tienda online manuales en formato pdf y envía copias impresas a bajo costo. El autor no tiene que pagar para poder vender, pero sí tiene que pasar por un proceso de validación confirmando que no es un robot ni que “está tratando de vender panfletos con la leyenda “Heil Hitler.” Cada venta individual produce un porcentaje para el autor y otro para el distribuidor. Hacerlo en persona se considera lo más común, pero de cada diez partidos de rol en las que el autor ha sido parte unos nueve han sido a través de Internet. A su vez la mayoría de las personas que figuran en los reconocimientos junto al autor son extranjeros mientras que los argentinos son aquellos con los que jugó el Juego de Rol en algún momento y a los cuales reclutó para su causa.

(viii) **Playtesting** consiste en probar un juego aun sin terminar, buscando problemas y solicitando *feedback* de los probadores, que pueden ser gente especializada o grupos de foco.

(ix) **Editing, Art y Graphic Design** son etapas similares a las comunes para cualquier libro con elementos visuales. De la misma participan un editor, ocho ilustradores y tres



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ESPECIALISTAS EN ESTUDIOS DEL TRABAJO

CONGRESO NACIONAL DE ESTUDIOS DEL TRABAJO

EL TRABAJO EN CONFLICTO. Dinámicas y expresiones en el contexto actual

BUENOS AIRES, 2, 3 Y 4 DE AGOSTO DE 2017

diseñadores gráficos. Dos de las personas viven en los Estados Unidos y una de ellas en Australia. En caso de incumplimiento, luego de un periodo de gracia y de repetidos intentos para restablecer comunicación, la situación se “soluciona” trabajando con otra persona en su lugar. En opinión del autor “*Los freelancers* que piden que les pague al iniciar un trabajo resultan ser los más profesionales”.

Recuérdese, asimismo, que (JH) es un productor autónomo, aunque cuenta con la participación temporaria de otras personas, pero sin establecer una relación laboral permanente o temporaria propiamente dicha.; se trata de una relación informal, sin remuneración; los contacta para desempeñar distintas tareas “*Son todos freelancers sin remuneración. Nadie trabaja “para mí”*”.

(x) La relación entre la actividad de trabajo de carácter *poiético* y los recursos económicos que la hacen posible

(MR) ¿Qué significa ser el Autor del Juego de Rol en términos económicos?

__(IC) “Si viviéramos en un mundo más justo”, aclara, “me iría mejor, pero el mérito del (RPG) es sólo un pequeño porcentaje de lo que influye en el éxito económico de un Juego. La autoría del Juego significa que soy el dueño de los derechos sobre el mismo, pero el financiamiento de la producción del Juego de Rol es una dimensión fundamental. Fue posible gracias en determinadas ocasiones a la contribución familiar en los inicios de mi profesión (vivía en casa de mis padres) y en este caso por la asistencia del *Kickstarter Management* y *Kickstarter Backers*”

El ***Kickstarter*** es una plataforma de financiamiento colectivo, una suerte de “red social” a la que los potenciales autores proponen un proyecto creativo y los usuarios de esa red pueden ayudar a financiarlo, convirtiéndose en patrones o “*Backers*” del mismo. El Juego de Rol descrito tuvo una campaña *en Kickstarter*, que no habría sido posible sin la ayuda de un amigo del autor residente en Estados Unidos, acreditado como *Manager*. “Los ***Backers*** son patrones del arte” explica (JH) “Lo que reciben a cambio depende de su aporte, pero suele ser una simple copia del producto terminado. No tienen nada que ver con el *Management*. Téngase en cuenta que en la práctica de “impresión a demanda” solamente se provee una versión digital lista para distribuir electrónicamente. El Autor fija el precio



de venta, los costos de impresión y distribución se descuentan de la ganancia, la cual se divide en un porcentaje para el autor y un porcentaje para ellos. Se vende a todo el mundo, pero las imprentas están en Estados Unidos y en Inglaterra. Si se desea una copia física desde otro país, se debe pagar el costo de envío internacional. (xiii)

A título de síntesis de la organización productiva del Juego de Rol. Al tratarse de un trabajo por Internet en la mayoría de los casos el trabajo era en red, implicando interacción entre niveles de tareas todas necesarias para la obtención del producto final y coordinadas por el (IC). La gran excepción eran los *playtesters* que, por la naturaleza de su trabajo, estaban en contacto con otros *playtesters*.

3. Código del Trabajo. 6 / (Afecta el Poder de crear)

***Mecanismos internos de coordinación de sus divisiones. Ventajas y desventajas de la forma productiva adoptada.**

No existe control técnico per se, *i.e.* la tecnología no determina el ritmo del trabajo del informante clave en el sentido de una línea de montaje en la industria automotriz. Tampoco se imponía, según el (IC) ningún tipo de control intermedio del tiempo de trabajo dado que se trata de trabajo no remunerado y brindado de acuerdo a las posibilidades de los diversos actores. De este modo la terminación del Juego de Rol se demoró bastante la tarea aunque sin perjudicar su calidad.

4. Código Laboral. 7/ Mecanismos externos de coordinación de las divisiones del trabajo condicionantes de la Facultad de Crear .

El Código Laboral hace referencia a los mecanismos de control externo, *i.e.* los ejercidos desde afuera de la organización productiva mediante diversas formas y niveles de supervisión que señalan el grado de especialización funcional de la empresa. Distinguimos tres categorías: entre el **Simple** (individual); el **Grupal** ejercido por los equipos sobre sus miembros y posibles manifestaciones de **Auto Control** de acuerdo a dimensiones de la subjetividad de lo/as trabajadore/as involucrado/as.

1) El que denomino “*Control simple*” es directo y personal: el poder está investido y es ejercido por el capitalista, y/o sus gerentes y/o supervisores a través de una variedad de



formas económicas, coercitivas y/o simbólicas. Esta variedad de control es el más común y tiene diferentes manifestaciones.

__El (IC) subraya la importancia de las dimensiones simbólicas, un caso de reciprocidad por colaboración brindada por el (IC) para proyectos previos de esos mismos colaboradores. Asimismo la relación es directa entre el (IC) y los colaboradores voluntarios, aunque menciona que son intervenciones que sí deben ser coordinadas. La coordinación de las diferentes funciones es por supuesto una tarea clave del (IC).

2) “Control grupal” (del equipo amplio sobre sus miembros)

Según el (IC) no existía en este caso, salvo las protestas del /de los trabajadores que dependían de la tarea realizada en una etapa previa. Es decir no existe trabajo en equipo permanente como tal sino solamente el que lograba conjugar el (IC) que no debe olvidarse estaba a cargo de las funciones clave para la existencia del Juego de Rol felizmente completado. No olvidemos tampoco que los integrantes del equipo amplio residían muchos de ellos en diferentes países con diferentes relaciones laborales, horarios, etc. Tampoco existía control entre pares que no necesariamente eran antiguos conocidos o amigos.

3) Dimensiones de autocontrol a través de la subjetividad.

1. (MR) ¿Cómo definiría Ud, “creatividad” o ser “creativo” en relación al trabajo que llevó a cabo en la creación del (RPG) **La Gran Contienda G?**

__(IC) “Hay muchas acepciones, pero en mi caso la relaciono con *la originalidad de la propuesta*, dado que existen diferentes tipos de Juegos de Rol, inclusive de carácter psicológico-terapéutico. Por supuesto esto significa tener libertad para desarrollar el argumento que existe al ser el autor del mismo, más allá de las sugerencias de personas amigas. Requiere estar actualizado y por supuesto contar con el tiempo para estarlo, tener conocimiento técnico sobre la materia...y también tener los recursos para estar actualizado, La etapa antes del Diseño por lo tanto también es crucial siempre teniendo en cuenta que pueden existir dimensiones políticas internacionales que se deben excluir del argumento central”.

Pausa de reflexión “Cualquier hobby requiere una inversión de tiempo importante, hay que tener en cuenta que los **juegos de rol tienen una parte creativa** que los hace parecidos a pintar cuadros, armar modelos o escribir poesía. Todas esas cosas requieren tiempo, dinero y esfuerzo pero son más que simple entretenimiento. Debo insistir en que los juegos tienen más interacción que otros medios. Cuando analizás un texto lo único que aportás es tu opinión. Cuando personalizás un juego con tu experiencia lo hacés algo tuyo, parte de tu



persona. *Muchos de los juegos más exitosos son, justamente, los que más individual y única hacen la experiencia del usuario. Además los procesos cognitivos relacionados con hacer interpretaciones y lecturas son intelectuales. El estar modificando algo tangible con tus acciones, son procesos viscerales.. y el hacer que algo sea “tuyo” es algo emocional”.*

2. (MR) ¿Cuáles son los factores personales, económicos, políticos, u otros, que Ud. considera que influyen en la “construcción” de un sujeto “creativo” en una economía periférica como la argentina? 8/

__(IC) “Es necesario tener una idea a compartir o desarrollar. Creo que todos tenemos algo para expresar pero es más difícil que tengamos los privilegios para poder hacerlo. Si trabajás ocho horas por día y estudiás otras seis entonces es difícil que puedas dedicar tiempo y esfuerzo al paisajismo. *Por sobre todos los privilegios necesarios está el económico y siendo periféricos naturalmente tendemos a trabajar para otros en lugar de trabajar para nosotros”.*

3. (MR) ¿Hace diferencia que la persona “creativa” trabaje bajo relación de dependencia (por ejemplo para una Empresa Multinacional o nacional) o que sea cuentapropista, como en su caso? ¿En qué sentido si o no?

__(IC) “La libertad de poder hacer algo a tu gusto y no al de un patrón es, a veces, una bendición y en otras una maldición. Al trabajar para otra persona, las *deadlines* te las ponen de arriba. Cuando trabajás por tu propia cuenta, a veces caés en la trampa del perfeccionista que nunca se queda conforme con lo que está haciendo y termina invirtiendo muchas más horas de trabajo que las necesarias”.

4. (MR) ¿Sufre una persona “creativa” que trabaja en un entorno económico en el que no puede ejercer esa capacidad? ¿Qué puede hacer al efecto?

__(IC) “Como dije antes, todos somos creativos en el fondo. Creo que el no tener una “salida” para eso que llevamos dentro es una fuente de frustración. Las actividades creativas son una forma de terapia y debería haber talleres gratuitos u horas pagas de trabajo dedicadas a la expresión creativa y artística para todos”.

Por último el (IC) destaca sonriendo, “Si se vive en pareja, la otra persona debe ser muy tolerante con los horarios en los que nos llega la inspiración. Se trabaja mucho de noche, por el silencio y la posibilidad de la concentración y en lo posible para no ser interrumpido por obligaciones familiares. Admito que esta última observación puede ser mal interpretada, pero es la verdad y por el momento al menos prefiero seguir soltero”.



4. Conclusiones

¿Qué reflexiones-conclusiones respecto de la problemática planteada pueden extraerse de los hallazgos de la investigación de campo, más allá de su carácter primordialmente cualitativo pero siempre desarrollado en un marco internacional? (Introducción). Por una parte la evidencia recabada permitió detectar -a través de su reconstrucción- una instancia de *trabajo autónomo* que el (IC) define “creativo” (*poiético*) *aplicado a la producción de contenidos* de un Juego de Rol con venta en el mercado estadounidense y europeo en general, pero principalmente en el Reino Unido. Asimismo es necesario hacer hincapié en varias restricciones que enlazan el nivel micro social del trabajo *poiético* -comercial en la definición de su autor, con el carácter periférico de la inserción argentina en la economía mundial. Si bien no fue posible detectar relaciones formales (y remuneradas) de trabajo en red entre el productor y el conjunto de sus colaboradores –todos ubicados en el extranjero, pero parte de la comunidad internacional de Juegos de Rol- la similitud de intereses sugiere que puede materializarse en un futuro no demasiado lejano una nueva forma de socialización piramidal de producción capitalista sui-generis de contenidos pero en el ámbito más formal (y redituable) de algún tipo de Video Juegos de Rol. Por el momento la colaboración es voluntaria, sujeta asimismo, a los avatares del tiempo libre a disposición de la “comunidad”. El nuevo tipo de trabajo deberá necesariamente asumir características más “formales”. No olvidemos tampoco que las redes socioeconómicas, que pueden asumir ejemplos de subcontratación a menudo signadas horizontales, cooperativas, no son ajenas a la Nueva División Internacional-Informacional del Trabajo (Roldán, 2005) cuyo carácter jerárquico se señala comúnmente en la literatura sobre el tema. (Roldán 2016). Otros eventuales obstáculos al éxito de experiencias similares a la examinada pueden originarse en posibilidades restringidas de asistencia familiar; en tiempos más extensos necesarios para contar con un capital inicial y posteriormente para obtener acceso a un mercado de gran competencia internacional, dependiendo de los temas, calidad del producto y gustos variables.



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ESPECIALISTAS EN ESTUDIOS DEL TRABAJO

CONGRESO NACIONAL DE ESTUDIOS DEL TRABAJO

EL TRABAJO EN CONFLICTO. Dinámicas y expresiones en el contexto actual

BUENOS AIRES, 2, 3 Y 4 DE AGOSTO DE 2017

A su vez, la reconstrucción del *proceso de producción de contenidos* del Juego de Rol **La Gran Contienda G “Z”** corroboró los hallazgos de estudios previos (Roldán 2016, 2015 ; 2010 a y b; entre otros) en materia de asociación entre el continuo de coordinación-cooperación-control de las divisiones del trabajo y el mayor o menor grado de aleatoriedad y redundancia de la información procesada y sus economías de tiempo asociadas, o de despliegue de conocimiento-*poiesis*. El (IC) reitera, de este modo, el rechazo teórico y empírico de una posible conciliación entre un tiempo de trabajo aleatorio que los actores definen *poiético* y el tiempo de trabajo redundante “controlado”. Recordemos asimismo que el (IC) se declara un productor autónomo que trabaja por su cuenta aunque con participación temporaria de otras personas, pero sin relación laboral permanente o por tiempo determinado. “Son todos algo así como *freelancers*. pero voluntarios, sin remuneración alguna. Nadie trabaja “para mi”.

El financiamiento de la producción del Juego de Rol es así una dimensión fundamental. Fue posible gracias a la participación del Kickstarter *Management* y Kickstarter *Backers* en tanto plataformas de financiamiento colectivo. Asimismo fue crucial la asistencia económica del amigo del (IC) residente en los EE.UU. acreditado como Manager. Todos estos contribuyentes reciben posteriormente una participación que puede ser mínima de las ganancias que depara la venta del Juego de Rol.

En materia del Código del Trabajo y el *nexo organización del trabajo y dialéctica de subjetivación de trabajadores* constatamos asimismo la importancia del concepto para definir aspectos de la relación entre el (IC) y los colaboradores que denominaba “*free lance*”. El (IC) no puede ejercer ningún control propiamente dicho sobre el trabajo voluntario de los participantes. Respecto del primer Código (del Trabajo) no existe posibilidad de utilizar ningún tipo de *Gerenciador de Proyectos*, como mecanismo de control del tiempo de trabajo en el sentido de seguimiento constante del proceso. Asimismo escapa a las posibilidades del entrevistado el rol de control/ vigilancia intra-empresarial en materia de ordenamiento por tiempos totales (con estricto control digital del tiempo dedicado por los trabajadores “free-lance” no remunerados). Recordemos las declaraciones del (IC) sobre el tema, que suponemos habrá requerido su dosis de paciencia ante la demora



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ESPECIALISTAS EN ESTUDIOS DEL TRABAJO

CONGRESO NACIONAL DE ESTUDIOS DEL TRABAJO

EL TRABAJO EN CONFLICTO. Dinámicas y expresiones en el contexto actual

BUENOS AIRES, 2, 3 Y 4 DE AGOSTO DE 2017

del trabajo prometido y por supuesto la exigencia de calidad del producto final. En este sentido constituye una limitación a su “poder de crear” que por supuesto afecta directamente la cadena de Dejours en términos de Voluntad de transformar-reconocimiento del trabajo *poiético-felicidad en su posición de entonces*.

Respecto del segundo Código (Laboral) y de sus mecanismos externos de coordinación-control el testimonio del (IC) destaca una vez más el carácter voluntario de la asistencia recibida y por ende su dependencia de la buena voluntad de sus colaboradores. No se constata control grupal, la relación entre el (IC) y los Testeadores es voluntaria. A nivel internacional, de existir vínculos formales con trabajadores ubicados en diferentes países hubieran cambiado el carácter de dicha relación. No existe la posibilidad de conformar y obrar como equipo cooperativo ni a nivel nacional ni mundial /regional en términos de clase. Finalmente, el control a través de las pautas directas de subjetivación de trabajadores voluntarios vía la comunicación-intra productiva empresarial, expresada en especial a nivel personal, no puede ejercerse en este tipo de trabajo que afecta directamente la cadena de Dejours en términos de Voluntad de transformar-reconocimiento del trabajo *poiético-felicidad en su empleo de entonces*.

En nuestra última entrevista, en diciembre 2015, en la que indagamos en mayor profundidad la problemática de la relación con el Código Laboral, que afecta la facultad de crear siempre en el contexto del Código del Trabajo y sus restricciones, nuestro (IC) reitera haber cumplido con las expectativas del Equipo amplio, aunque no sabía si podría continuarlas por tiempo indefinido, considerando la entonces reciente votación presidencial. Asimismo, por momentos, manifiesta dudas sobre la posibilidad de muchos momentos gratificantes en el futuro. ¿Hasta cuándo su eventual actividad podría desenvolverse en sentido *poiético* dentro de los límites que pudieran suscitarse ante los cambios internacionales en un futuro inmediato y a más largo plazo? No se trataba de sufrimiento *per se*, origen de miedo- resistencia-luchas pero tampoco de miedo-sumisión-soledad. El (IC) admitía, a mi juicio, un nivel de ***desaliento cum resignación*** ante los



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ESPECIALISTAS EN ESTUDIOS DEL TRABAJO

CONGRESO NACIONAL DE ESTUDIOS DEL TRABAJO

EL TRABAJO EN CONFLICTO. Dinámicas y expresiones en el contexto actual

BUENOS AIRES, 2, 3 Y 4 DE AGOSTO DE 2017

resultados del entonces muy reciente cambio presidencial que no puede ajustarse a las categorías identificadas por Dejours (2013).

En otros términos, la Voluntad de transformar existía pero los Contextos no se percibían favorables. Si bien no debilitaban su confianza en su valer singular, sí afectaban su expectativa de participación futura en otro proyecto de vanguardia que pudiera traducirse en dimensión de algún aspecto *poiético* en el mundo no ya de los Juegos de Rol sino de Videos de Rol sobre la base del proyecto aquí analizado. Conocía sí los sucesos mundiales asociados a la crisis financiera del sistema capitalista mundial que afectaban a las matrices globales confiando en que no se trasladarían (totalmente) a la periferia argentina.

A modo de síntesis amplia: la experiencia analizada muestra una vez más -en coincidencia con nuestros hallazgos de investigaciones anteriores- la relevancia de la distinción entre el “ser creativo” en el sentido de tener la facultad de crear (Chomsky) que la (IC) cree firmemente que posee y “tener el poder de crear” al disponer del marco apropiado sin ser controlado por el mismo (Foucault); pero, asimismo, la necesidad de luchar a fin de que la historia pueda tener un sentido avalado, no cercenado, por la revolución tecnológica en curso. El pensamiento de Gorz no ha perdido vigencia, resignificado por la experiencia de profesionales como el entrevistado. Persisten asimismo códigos supranacionales-regionales que imponen límites estrechos a una legislación nacional efectiva en defensa del trabajo nacional en el sector de Industrias Culturales Ampliadas y de la calidad del producto resultante. En este sentido una nueva hipótesis a corroborar en el futuro es si cabe atribuir una dimensión generacional a la relación entre cultura, subjetividad y construcción del sujeto ético en el contexto de trabajo. La cultura de lucha, progresista de los 70s -la generación de los padres del (IC)- no necesariamente se replica en sus descendientes, un rezago todavía presente en el contexto argentino estudiado.

Sin embargo, tal como Gorz insiste, la sociedad del trabajo industrial no tiene retorno, es una versión idealizada del pasado. Su propuesta, a nuestro juicio, es la correcta, abocarnos a transitar un camino “mas allá de la ley del valor, redistribuyendo el trabajo y liberando el tiempo”, construyendo modos de vida en cooperación, que involucren menos horas de trabajo para todos, pero de trabajo con sentido, *poiético*, propio de la era informacional en



el que cabe ubicar el del /de la artista, científico/a-docente, y artesano/a informático/a entre otros. El Derecho Humano al trabajo *poiético* revive y se fortalece en las convicciones de nuevas generaciones de hombres y mujeres como el entrevistado que ciñéndose todavía en su protesta a logros de “parches realizables” se identifican con la oración de Primo Levi “El amor al propio trabajo, que por desgracia es privilegio de pocos, constituye la mejor aproximación concreta a la felicidad en la tierra”. Como consecuencia, sostenemos, la posibilidad de construir economías de la abundancia, superando el principio de escasez, es una tarea pendiente como logro futuro de toda agenda de desarrollo basada en la defensa de los Derechos Humanos en su indivisibilidad.

NOTAS

1. Gorz no es el único autor relevante a la problemática de esta ponencia aunque sí, a mi juicio, el teórico que mejor la comprendió y exploró en el desarrollo posible a fines del siglo 20 y principios del 21. De este modo la relación propuesta se inscribe en la tradición de las tendencias críticas del capitalismo mundial que desde los 60s-70s, con diferencias internas, se materializan en un devenir de propuestas, avances y retrocesos de acuerdo al ciclo y fase del capitalismo que constituye su contexto. Florece en algunos de los textos clásicos de Marx del siglo 19 pero se opaca durante la segunda fase de la 2da Revolución Industrial: “etapa Fordista”, merced en gran medida al éxito del texto de Braverman *Trabajo y Capital Monopolista* (1975) en el que el autor identifica como tendencia central la degradación del trabajo en el siglo 20. Empero, la relevancia del trabajo *poiético* (creativo) desde una perspectiva filosófico-socio-económica amplia, aunque crítica de la evolución del capitalismo, persiste durante las décadas siguientes y alcanza especial relevancia en la obra señera de aquel autor. Un antecedente importante de esta polémica es el debate entre Noam Chomsky y Michel Foucault durante el programa *International Philosophers Projects*, Países Bajos, 1971.

2. Numerosos autores se han referido a la evolución de esta temática multidisciplinaria, entre los que cabe mencionar a Dantas 2012, 2011, y 2008; Galende 1997, Harvey, 2014, Katz, 2016 ; Zaiat, 2012



3. En Roldán 2000, bajo el título “La Dimensión negada: La jerarquización de género en la dinámica de la organización productiva”, me refiero específicamente al sesgo androcéntrico que permea, por lo común, las prácticas y representaciones del trabajo en la esfera productiva que tal vez se haya incrementado en la primera década y media del nuevo milenio. Consúltense al respecto el valioso texto de Benería, Berik y Floro (2015) : *Gender, Development, and Globalization Economics as if All People Mattered..*

4. De acuerdo a Margulis 2009, la cultura es “el conjunto interrelacionado de códigos de la significación históricamente constituidos, compartidos por un grupo social que hacen posible, entre otros aspectos, la comunicación, la interacción y la identificación” (p.31) existiendo una “lucha permanente, en la producción social de sentidos, paralela a luchas de poder y dominación, y la presencia de posibles luchas por el sentido en contra de los procesos de construcción e imposición de hegemonía”. A su vez, Galende, 1997 (p. 75) sostiene que: “La investigación de la subjetividad consiste básicamente en la *interrogación de los sentidos, las significaciones y los valores, éticos y morales, que produce una determinada cultura, su forma de apropiación por los individuos y la orientación que efectúan sobre sus acciones prácticas*. No existe una subjetividad que pueda aislarse de la cultura y la vida social, ni tampoco existe una cultura que pueda aislarse de la subjetividad que la sostiene.

5. Entendemos por Información un proceso “que provee orientación al *trabajo* realizado por cualquier organismo vivo, en sus esfuerzos para recobrar parte de la energía que se disipa debido a las leyes de la termodinámica” (Dantas, 2002, p.146. MR traducción del original en portugués). En ese sentido de modulación de energía, todo trabajo humano es trabajo informacional, esto es, trabajo dedicado a percibir, procesar, registrar y comunicar información, e implica utilizar el cuerpo y la mente y está orientado por significaciones culturales. Téngase en cuenta además que los productos informacionales sígnicos de las Industrias Culturales Ampliadas son indivisibles e inagotables, es decir, su consumo no destruye el producto ni anula su disfrute por otros usuarios. Son caros de producir y baratos de copiar. (Katz, 2006). Tampoco son recursos escasos por naturaleza, su escasez presunta es sólo artificial, y asegurada por patentes, derechos de autor, licencias varias a fin de



captar en forma de renta el producto del trabajo humano definido creativo (Moulier Boutang, 2004). Esta característica señala la posibilidad de construir economías de la abundancia, superando el principio de escasez, no debe soslayarse en ningún artículo sobre el tópico.

6. Según Dantas (2012) un *código* está formado por un repertorio relativamente limitado de señales con sus reglas necesarias de combinación, que permiten que la ‘fuente’ y el ‘destinatario’ establezcan una relación comunicativa. Cada sociedad y grupo de individuos percibirán que un determinado evento es componente de un código en la medida en que reconocen entre éste y otros eventos, ciertas relaciones previamente establecidas, de naturaleza sintáctica, semántica y pragmática. En este sentido entendemos por *código del trabajo* los mecanismos de *control interno insertos en la propia dinámica del proceso productivo*, marcando las divisiones del trabajo y las economías de tiempo respectivas ya sea mediante *las tecnologías físicas y/o las propias modalidades organizativas*.

7. A su vez, el *código laboral* hace referencia a los mecanismos de control *externo*, i.e. a los ejercidos “desde afuera” de la organización productiva, mediante diversas formas y niveles de supervisión que señalan el grado de especialización funcional de la empresa. Entre ellos cabe distinguir siguiendo parcialmente a Edwards (1979) entre el *control “simple”* que es directo y personal y en el que el poder está investido y es ejercido sea por el propio capitalista, y/o sus gerentes y supervisores a través de una variedad de formas económicas, coercitivas, y/o simbólicas; el que denominamos “*control grupal*” de los equipos sobre sus propios miembros; y posibles manifestaciones de “*auto control*” de acuerdo a dimensiones de la subjetividad de los y las trabajado/as involucrado/as.

Asimismo es necesario esclarecer desde el inicio algunas distinciones referentes a tipos de trabajo y sus códigos. La noción de *trabajo redundante* alude a las actividades neguentrópicas, que exigen del agente con mayor o menor dificultad, replicar algo cuyo modelo está dado, de tal manera que el resultado final puede anticiparse. Despliega, por lo tanto, un nivel mínimo de incertidumbre, y la secuencia de repeticiones cumple una función



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ESPECIALISTAS EN ESTUDIOS DEL TRABAJO

CONGRESO NACIONAL DE ESTUDIOS DEL TRABAJO

EL TRABAJO EN CONFLICTO. Dinámicas y expresiones en el contexto actual

BUENOS AIRES, 2, 3 Y 4 DE AGOSTO DE 2017

orientadora. En contraste, por *trabajo aleatorio* se hace referencia a la búsqueda de información que la redundancia del código no provee de inmediato aunque, lógicamente, el código debe ofrecer algún grado de redundancia que oriente esa búsqueda, alguna certidumbre, aunque sea mínima, en cuanto a la viabilidad de la búsqueda. Adviértase que los códigos son herramientas de una práctica o interacción, que no existen en abstracto, sino, únicamente, en relaciones sociales concretas.

8. Hemos testeado hipótesis en base a aquella línea analítica avaladas por hallazgos de investigaciones en terreno durante el período (2004-2016). La *primera* de aquéllas sostiene que si la empresa sea o no capitalista pretende captar, *a nivel micro-social de producción de contenidos*, un espectro amplio de aptitudes y actitudes incluyendo *la pulsión o deseo de saber que moviliza la facultad de poiesis* –una de las dimensiones del vínculo cultura-subjetividad (Nota 4) el despliegue de mecanismos de control debe ser *necesariamente diferente* del predominante en la era del trabajo directo sobre la materia tangible en las tareas del ensamble automotriz (Roldán, 2000). Una constante de esos hallazgos es la relación estrecha entre el control del tiempo de trabajo por parte del/de la trabajador/a *poiético/a* y la posibilidad de plasmar esa capacidad -su “saber hacer” *poiético* inspirada en la pulsión de saber, de experimentar, de ser genuinamente original y fuente de su felicidad / satisfacción, más allá de su compensación estrictamente económica.

Una segunda hipótesis sostiene que, en la medida en que la empresa requiera trabajo *poiético* ejercido en la producción de contenidos, no podrá aplicar con éxito un *código del trabajo* basado exclusivamente en mecanismos de control “técnico” de tiempos fijos de producción (a través de tecnologías físicas o 0 stocks), común en el ensamble automotriz.. En otros términos, el *código del trabajo define* la *posibilidad (no la certeza) del ejercicio de las aptitudes del “saber hacer” poiético, requerida para la valorización y acumulación del capital* referida al trabajo con y sobre la información sígnica en sí misma, cuyo producto, conocimiento como valor, será plasmado en un prototipo final con el objetivo de su réplica y distribución.



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ESPECIALISTAS EN ESTUDIOS DEL TRABAJO

CONGRESO NACIONAL DE ESTUDIOS DEL TRABAJO

EL TRABAJO EN CONFLICTO. Dinámicas y expresiones en el contexto actual

BUENOS AIRES, 2, 3 Y 4 DE AGOSTO DE 2017

Por su parte, el *código laboral*, articulado al anterior, regirá los mecanismos de coordinación-control de las divisiones del trabajo y economías de tiempo (en este caso implícitas) impuestas por el código del trabajo de la empresa, mecanismos que *no pueden*, por sí mismos, imponer/asegurar el “saber-hacer” *poiético* (o esperado creativo) en el desempeño de la actividad de trabajo en la producción de contenidos. Es crucial, en consecuencia, que la empresa logre el ejercicio de *las actitudes del (“saber ser”) individual y grupal de los y las trabajadore/as i.e. el comportamiento “correcto” coincidente con la definición de prácticas y potencialidades poiéticas (creativas) provenientes de la empresa.*

La tercera hipótesis, derivada del texto de Dejours, sostiene que el análisis de las prácticas de subjetivación de la empresa y la reacción subjetiva de los trabajadores es importante a los efectos de la comprensión de la dinámica resultante de la aplicación de dichos *códigos* que puede ser de aquiescencia y/o de resistencia por parte de lo/as trabajadore/as sea a título colectivo y/o individual (Roldán 2015).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Basualdo, Eduardo (2011) *Sistema político y modelo de acumulación. Tres ensayos sobre la Argentina actual*. Buenos Aires, Cara o Ceca.
- Becerra, Martín y Guillermo Mastrini (2009) *Los dueños de la palabra. Acceso, estructura, y concentración de los medios en la América latina del siglo XXI*.
- Benería, Lourdes, Berik, Günseli y María Floro (2015): *Gender, Development, and Globalization Economics as if All People Mattered*. New York, Routledge.
- Becerra, Martín y Guillermo Mastrini (2009) *Los dueños de la palabra: acceso, estructura y concentración de los medios en la América Latina del siglo XXI*, Buenos Aires, Pro-meteo).
- Braverman, Harry (1974) *Labor and Monopolist Capital. The Degradation of Work in the Twentieth Century*, New York, Monthly Review Press.
- Chomsky, Noam y M. Foucault (2007) *La naturaleza humana: justicia versus poder. Un*
-



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ESPECIALISTAS EN ESTUDIOS DEL TRABAJO

CONGRESO NACIONAL DE ESTUDIOS DEL TRABAJO

EL TRABAJO EN CONFLICTO. Dinámicas y expresiones en el contexto actual

Buenos Aires, 2, 3 y 4 de Agosto de 2017

- debate*. Buenos Aires, Katz editores (2da reimpresión)
- Dantas, Marcos (2012) “Internet abierta vs. “jardines amurallados”: el libre acceso al conocimiento y las artes en disputa”, *Herramienta* n.47, Buenos Aires.
- ___(2011) “Internet abierta vs. “Jardines amurallados”: el libre acceso al conocimiento y las artes en disputa”, *Herramienta* n°47, Buenos Aires.
- ___(2008) “A renda informacional” en *Compôs*, Accesible <http://www.compos.org.br/data/>
- Dejours, Christophe (2013). *La banalización de la injusticia social*. 2da Edición ampliada. Buenos Aires. Topía.
- Galende, Emiliano, (1997), *De un horizonte Incierto. Psicoanálisis y Salud Mental en la sociedad actual*. Buenos Aires, Paidós.
- Getino, Octavio, (2008) *El Capital de la Cultura. Las Industrias Culturales en la Argentina* Buenos Aires, Ediciones Ciccus.
- Gorz, André (1998, original 1997) *Misérias del presente, riqueza de lo posible*, Buenos Aires, Paidós.
- Katz, Jorge (2006) *Tecnologías de la Información y la Comunicación e Industrias Culturales. Una perspectiva latinoamericana* (Santiago: CEPAL/ EuropeAid /Oficina de Cooperación).Julio
- Margulis, Mario (2009) *Sociología de la cultura. Conceptos y problemas*. Buenos Aires, Editorial Biblos.
- Moulier Boutang Yann (2011) *Cognitive Capitalism* Cambridge, UK, polity.
- Rapoport, Mario (2013) *En el ojo de la tormenta. La economía política argentina y mundial frente a la crisis*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- Roldán, Martha (2016) “Trabajo Poiético, Sufrimiento Laboral y Estrategias de Subjetivación: Un Estudio de la Docencia Universitaria Privada (2014-2015)”, en *Educação e Trabalho*, n° 20, UFMG, Belo Horizonte, Brasil.
- ___(2015)¿Vieja o nueva batalla en las significaciones del trabajo en el desarrollo? Creatividad, poiesis ,sufrimiento laboral y resistencias de trabajadores informáticos y en Servicios Conexos. Argentina (2010-2012)”en *Trabalho, e Experiência Emancipatórias Economia Solidária e construção de direitos com os trabalhadores e as populações*
-



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ESPECIALISTAS EN ESTUDIOS DEL TRABAJO

CONGRESO NACIONAL DE ESTUDIOS DEL TRABAJO

EL TRABAJO EN CONFLICTO. Dinámicas y expresiones en el contexto actual

Buenos Aires, 2, 3 y 4 de Agosto de 2017

Tradicionais. Carlos Roberto Horta, Cândida da Costa, Flávia Assis Alves, *Organizadores* Belo Horizonte: Editora o Lutador.

___ (2013a) “Producción de contenidos informáticos poiéticos conexos a las industrias Culturales. Implicaciones para el desarrollo: Argentina (2003-2012)” en *Avances en los procesos de comunicación en América Latina*/Glenn Postolski, (et.al). Coordinado por Marcos Dantas-1^a ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, CLACSO, e-Book, (Grupos de trabajo de CLACSO)

___ (2013b) “Un debate pendiente, trabajo creativo vs. trabajo poiético, producción de contenidos digitales, y prácticas de subjetivación y resistencia laboral. Implicaciones para el desarrollo” en *¿Post-analógico? Entre mitos, píxeles y emulsiones*; Susana Sel, Sergio Armand Silvia Pérez Fernandez (Ed.) Pablo Messuti y Pablo Gasioli (Colaboradores) Prometeo libros.

___ (2005) “División internacional-informacional del trabajo y configuraciones temporales. Explorando claves del desarrollo ausente argentino”. *Sociología del Trabajo* 53, Nueva Época, Invierno.

___ (2000) *¿Globalización o Mundialización? Teoría y Práctica de Procesos Productivos y Asimetrías de Género. Una interpelación desde las realidades de la organización del trabajo en el apogeo y crisis de una industria nacional autoperpetuadora (1960-1990)* Buenos Aires; Eudeba, FLACSO, y Universidad Nacional de la Patagonia (SJB), Delegación Zonal Trelew,

Zaiat Alfredo (2012) *Economía a contramano*. 2da Ed. Buenos Aires, Planeta.



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ESPECIALISTAS EN ESTUDIOS DEL TRABAJO

CONGRESO NACIONAL DE ESTUDIOS DEL TRABAJO

EL TRABAJO EN CONFLICTO. Dinámicas y expresiones en el contexto actual

BUENOS AIRES, 2, 3 Y 4 DE AGOSTO DE 2017
