

¿Cómo sobrevivir a Globalistán? (I)

Author : Lenin Brea y Miguel Antonio Guevara

Por: Lenin Brea y Miguel Antonio Guevara

Bienvenidos a Globalistán

Globalistán es el nombre que le damos **al resultado de la globalización**, esto es, al espacio donde habitamos aquí y ahora. Pero Globalistán es algo más que un nombre, por un juego del lenguaje **evoca** o comunica inmediatamente –como una imagen poética, mediante un golpe de sentido y sonido– **la consistencia de dicho espacio** o, si se prefiere, la forma en que lo vivimos.

Queremos decir que Globalistán, como nombre, no carece de picante y menos de *punch*. Ambos los proporciona la partícula “istán”, que no solo significa en persa “país de...” o “tierra de...”, sino que a diferencia de “landia” (como en “Islandia” o “Disneylandia”) refiere a una **situación catastrófica** “bien conocida” y “perfectamente localizada”, por allá, en la frontera con la civilización, en el “Medio Oriente” u “Oriente Próximo” o “Asia del Sur” o “Central”, incluso, en el “Great Middle East”; situaciones que, además, por el mismo truco, **se transforma en el rasgo definitorio de lo global**.

Globalistán evoca entonces la situación resultante del proceso de globalización. Refiere, primero, al estado mundial de **guerra fluida**, es decir, a la creciente dificultad para determinar cuándo, dónde y entre quiénes hay guerra o paz.

Además, refiere a los efectos que ha tenido en el espacio global la nueva **lucha por el reparto colonial del planeta y sus alrededores**, y en tal sentido, alude a la creciente relativización de la soberanía estatal y a la relativa fluidez con que pueden desaparecer los Estados nacionales más débiles.

El término refiere también a la situación jurídica de la vida humana en el estado de fluctuación entre guerra y paz. Para las grandes mayorías dicha situación tiene su correlato en **la vivencia de un estado de excepción permanente, cuya naturaleza es tecno-administrativa**, antes que jurídica. Se dirá que en Globalistán no hay pueblos sino poblaciones administradas violentamente con diversos grados de inteligencia, incluso emocional.

Por otro lado, el término refiere **a la situación del capitalismo actual** y a los efectos de su funcionamiento, tanto sobre la vida humana como sobre el planeta; comunica la orientación **catastrófica** que tienen en la actualidad los **flujos de capital y trabajo**, y señala los procesos de **acumulación por desposesión**, esto es, aquellos que tienen en la violencia directa su medio, como factor determinante de la globalización.

Globalistán refiere a la situación en la cual el capitalismo **ha tomado** todo el espacio tomable, en que **ha organizado** a su imagen –tanto como le ha sido posible– las **formas de propiedad** que distribuyen dicho espacio, en que ha **trastocado para sí todas las formas de producción** existentes y con ellas las relaciones sociales en las que estas últimas se basan.

Para nosotros el Valle, Caracas, Venezuela, Afganistán, Tianjin, Líbano, el municipio colombiano situado en el departamento del Tolima, todos los barrios chinos del mundo, pero también su hogar y más si se ha visto desplazado por la fuerza o la necesidad, **cualquier sitio, todo lugar**, incluso la isla Sentinel del Norte, las coordenadas 45° 0' 0" Norte, 61° 57' 0" Oeste, los 3585 metros de profundidad de la mina de East Rand quedan en Sudáfrica o la altura más alta alcanzable, e incluso más allá, todo el espacio terrestre y sus alrededores conocidos, **todo esto queda en Globalistán**, como mínimo en su periferia, **y está sometido a su devenir catastrófico**.

Pero esta **imagen del espacio global está incompleta**. La situación actual sería impensable sin el surgimiento de internet y las llamadas tecnologías de la información y la comunicación (Tics). El llamado **mundo virtual**, del que más pronto que tarde se espera que se transforme en “realidad virtual”, **es un espacio tan real como el otro**, que podemos denominar **no-virtual**.

Lo que en principio internet y las Tics hicieron posible, como ha sido dicho, fue acelerar y cuasi-completar la **“aniquilación del espacio a través del tiempo”**, pero el resultado de esta aniquilación acelerada del espacio ha sido la **creación de un nuevo espacio, el virtual**, que se superpone a la tierra, el mar, el aire y el espacio sideral. Las tecnologías en cuestión no solo implican el dominio del tiempo, por su propia lógica, dejan de ser un medio para la comunicación inmediata y **devienen un espacio con sus reglas, consistencia propia y fronteras con el mundo no-virtual**.

Entonces, Gielinor o el mundo de Crossfire, la plataforma de Facebook, Twitter, Google o Paypal, el *website* de cualquier banco, empresa privada o institución pública, todo lo que hay en la web 2.0, tanto como en la dark web o la deep web, Internet 2 y las redes exclusivamente militares, **son espacios igualmente pertenecientes a Globalistán**.

Sucedió una vez en Globalistán...

Sucedió una vez en Globalistán, en marzo de 2019, un apagón que afectó a un lugar llamado Venezuela durante casi un mes. Entre los estragos menos conocidos de aquel corte de luz se cuenta una crisis económica sin precedentes en Gielinor, el fantástico mundo de **Runescape**.

Runescape es un **videojuego** de rol multijugador on-line masivo (cuenta con más de 200 millones de usuarios registrados) del género de fantasía que se ha hecho, junto a otros, **particularmente popular en el país**, porque muchos *gamers* se dedican a matar dragones virtuales para completar la quincena en la Venezuela actual.

Además de ser entretenido y desafiante, Runescape tiene las ventajas de que se puede jugar sin necesidad de tarjetas de video de última generación por lo que es asequible, y cuenta con un **mercado virtual y otro “paralelo”** en el que las maravillosas mercancías producidas en el mundo digital se pueden transar por dinero ordinario canjeable en el mundo **no-virtual**. Según algunos **medios**, Venezuela representaría el 70% de la oferta de importantes mercancías en la plataforma virtual, entre ellas destacan las distintas variedades de huesos que se obtienen mediante la caza del dragón.

Como efecto de la globalización, opinan especialistas, sucedió que tan pronto se fue la luz en Venezuela el precio de los **huesos de dragón** comenzó a subir sin parar en Gielinor, motivado esto, claro está, a la caída de la producción nacional.

Al día de hoy la situación del sistema eléctrico, aunado a los efectos del bloqueo económico contra el país, sigue ocasionando sobresaltos en la economía de aquel lugar, aunque impacta de manera más radical a los jugadores criollos. En efecto, para el mercado del videojuego no es un problema la caída en la oferta de un rubro de alta demanda, pues prontamente el vacío será llenado.

Lo importante de este suceso, de momento, es que nos permite delimitar **dos relaciones sociales**.

De una parte, **dos individuos**, unos *gamers* cualesquiera, más aún considerando su condición social (de la cual sabemos por el tipo de plataforma virtual que usan), **se encuentran en un mercado liminar** (en la frontera entre lo virtual y lo no-virtual) para intercambiar los **productos de su trabajo**.

De la otra, tenemos **la relación entre estos individuos y los propietarios de la infraestructura** que hace posible **el mercado de Runescape**. Como dato importante, Jagex, la desarrolladora y propietaria de la plataforma, hace las veces de **Banco Central** y mantiene fijo el tipo de cambio entre el oro virtual y el dólar estadounidense (1US\$ = 1 millón de MoRs).

Dicho esto, podemos entrar un poco más a fondo en el análisis de esta relaciones.

Matar dragones para ganarse la vida / Ganarse la vida para subir de nivel

Gamers se le dice en el argot pop a los videojugadores, vivan de ello o no. La categoría puede llegar a tener un sentido negativo cuando el susodicho **vive para jugar**, y esto puede llegar al punto de que se aísla en su habitación o pasa la mayor parte de su tiempo en un Cyber.

A este último fenómeno en grado extremo se le dice en Japón **Hikikomori**, categoría medio médica que reúne no solo a *gamers*, sino también a usuarios de redes sociales virtuales y las webs en general. Se dice que hay 500 mil nipones que padecen este “síndrome”.

Pero un *gamer* **no tiene que llegar a tal extremo para que se pueda decir que vive para los videojuegos**. Mediante Facebook y las otras redes sociales podemos hurgar casi a placer en sus vidas con solo inscribirnos en un grupo o estalquear por allí.

Se comprobará que la gran mayoría tienen vidas **normales**, pero **gastan todo lo que pueden de sus ingresos** —es importante que muchos son grandulonxs con familia y todo— en **videojuegos**: no solo consolas, habitaciones de consolas, disfraces de personajes predilectos, juguetes y figuras, ropa, etc... también gastan todo el tiempo que pueden jugando, cosa que podemos saber por los videos en los que nos muestran sus habilidades y hazañas. De hecho, muchos *gamers* hacen de esto un **estilo de vida**, bajo el entendido de que “estilo de vida” significa también, **forma de ganarse la vida**.

Volviendo a Runescape, es importante entender por qué los Huesos de Dragón tienen un alto valor en el juego. La razón nos la explica la [Fandom del video juego](#), y es relevante que lo haga **en clave de economía política**: mediante el uso adecuado de los huesos de dragón, dicen, “se pueden obtener un total de **170k de experiencia por hora**”.

Resaltamos que la experiencia (Exp) se expresa en **horas de juego** y que es un **valor** clave en un juego de rol, ya que determina la potencia, el propio nivel del jugador, tal que a mayor Exp mayor nivel; a mayor nivel, se necesita más experiencia para seguir subiendo. Pero el **valor de la Exp** no solo está determinado por su **utilidad**, sino más definitivamente por el **tiempo de juego** que cuesta conseguirla.

Como la Exp se expresa en tiempo, es posible saber cuánto hay que “jugar”, por ejemplo, para que un *gamer*, cualquiera se **gane 20 dólares**.

Al 16 de mayo la [cotización del Hueso de Dragón](#) del tipo *Hardened* estaba en 8.432 monedas de oro de Runescape, con lo que para obtener 20 dólares **había que trabajar 118 horas**, es decir, **casi 5 días continuos**, o **12 horas diarias durante 10 días**, lo que, a pesar de ser fuerte, agotador y deprimente, es más rentable que un salario mínimo.

Del lado opuesto del mostrador esta otro *gamer* cualquiera dispuesto a **invertir lo que gana en su trabajo no-virtual** en su **crecimiento en Gielinor**, obteniendo, con un par de clics, el equivalente en huesos de dragón a 65.580 Exp, lo que no suena nada mal, si se piensa que se ahorró más de una semana de juego monótono.

Pero esta relación, **trabajar para jugar/jugar para vivir**, idílica en tanto que cada quien va a lo suyo de forma anónima, tiene una infraestructura que la hace posible, la plataforma desarrollada por Jagex donde existen las montañas, los ríos, las islas, cavernas, cámaras, minas, calabozos y el mismo mercado de Gielinor.

Para una empresa que ha facturado **800 millones de dólares en ganancias** en 17 años de vida,

no es un problema que se viva para jugar, pero otra cosa bien distinta es que se juegue para vivir. **Persigue** en lo que puede **el mercado paralelo** y con algo más de convicción, **el farneo de oro**, ocupación menos romántica que la caza de dragones. Quizás lo que más le preocupa es que hay maneras de utilizar la plataforma con fines pecuniarios **sin necesidad de registrarse**.

Se dirá que dichas actividades **significan para ella la pérdida de dinero**, que los 20 dólares a los que nos referíamos arriba hubiesen sido suyos o que en todo caso se **está haciendo omisión del pago que los jugadores**, compradores y vendedores, deberían hacerle **por el solo hecho de transar en la plataforma**.

Todo esto apunta a uno de los principios de la economía política de los videojuegos en línea y de la web 2.0 en general: el negocio se basa en el tiempo de conexión de los usuarios. Por otra parte, queda abierta una cuestión crucial. Las grandes plataformas web, incluso las pequeñas, **¿no viven de una especie de renta por el uso de sus plataformas?**, ¿no pechan la comunicación, como un **derecho suyo** basado en la propiedad de las plataformas que la hacen posible?

Lo dicen, algo entusiastamente, como quien quiere vender algo, Tim O'Reilly y John Battelle, dos de los gurúes del negocio de la web 2.0, de hecho fueron quienes acuñaron el término "para **restaurar la confianza** en una industria que había perdido su camino luego de la **quiebra** de las puntocom":

"Desde la parición de Google y Amazon hasta Wikipedia, eBay y craigslist, vimos que el valor era **facilitado** por el software, pero era **co-creado** por y para [?!] la comunidad de usuarios conectados".

Esta ha sido solo una ojeada a la economía política de Globalistán que ha intentado poner de manifiesto **la necesidad de advenir sobre la situación en que nos encontramos**.

A esto pretende aportar esta presentación, además de invitarlos que la [resolvamos en común](#).