

Universidad de Chile
Facultad de Ciencias Sociales
Departamento de Sociología



**Significados e interpretaciones del trabajo. Una mirada desde las industrias creativas
en los desarrolladores de videojuegos en Chile.**

Tesis para optar al título profesional de sociólogo.

Fecha:

12/07/2018

Profesor Guía:

Urrutia, Miguel

Estudiante:

Marín, Cristóbal

Agradecimientos

A mi madre, Jimena, por su cariño y comprensión a lo largo de todo el proceso de tesis.

A mi abuela, Patricia, por escucharme y acogerme en las etapas finales de escritura.

A mi hermano Diego, por estar en los momentos críticos, y los no tanto.

A mi hermana Catalina, por llegar al punto de llegada juntos.

A Gabriela Olivares y Gabriel Rodríguez por su apoyo en el término y proyección de los caminos de la sociología.

A Maureen Berho, Guillermo Gómez, Daniel Cohens y Héctor Rodríguez por abrir nuevas puertas para conversar y discutir sobre el desarrollo de videojuegos.

A Nicolás Berho y Andrés Urrutia por sus valiosos comentarios y sugerencias en el proceso de producción.

A Gabriela Martini y Patricio Escobar por su voluntad, paciencia y cariño a través de sus correcciones y sugerencias teóricas.

A mi profesor guía, Miguel Urrutia, por su voluntad, comentarios y sugerencias durante todo el proceso de escritura.

A la profesora Karina Navarro, por su voluntad de apoyo para escuchar mis solicitudes metodológicas y ofrecer una respuesta oportuna.

A la comunidad de desarrolladores y desarrolladoras de todo Chile, con los cuales esta investigación no sería posible.

Finalmente, a todos y todas que me acompañaron a través de sus palabras, aliento y compañía en este camino.

Índice

Resumen	1
Palabras claves.....	1
Introducción.....	2
Problematización	5
Antecedentes.....	12
Cambios históricos del trabajo	12
Industria del videojuego	18
<i>El videojuego y su industria global</i>	18
<i>Industria chilena del videojuego</i>	20
<i>El trabajo en la industria chilena del videojuego</i>	25
Marco Teórico	33
Las Industrias creativas	33
Chile y las industrias creativas.....	38
<i>La relación entre cultura y economía en Chile</i>	38
<i>Las industrias creativas en el marco de las políticas culturales</i>	39
<i>Las industrias creativas en el marco de la institucionalidad</i>	40
<i>La industria creativa desde los cambios en la industria</i>	41
<i>El emprendedor cultural</i>	43
Sobre el trabajo	47
<i>El concepto de trabajo y sus transformaciones a través del tiempo.</i>	47
<i>Aproximaciones a los estudios del trabajo</i>	51
<i>El trabajo inmaterial</i>	53
<i>Trabajo autónomo y heterónimo: sobre los límites y posibilidades del trabajo</i>	59
Planteamiento del Objetivo General y Objetivos Específicos.....	61

Hipótesis.....	62
Hipótesis General.....	62
Marco Metodológico.....	63
Enfoque Metodológico.....	63
Unidad de análisis.....	65
Técnicas de producción de información.....	65
<i>Entrevista en Profundidad</i>	65
Técnicas de análisis de la información.....	66
<i>Análisis de Contenido</i>	66
<i>Análisis Estructural</i>	66
Resultados.....	68
Dimensión: Condiciones de empleo.....	69
<i>Subdimensión Inserción profesional</i>	70
<i>Subdimensión Formación educativa</i>	74
<i>Subdimensión Retribución</i>	77
<i>Subdimensión Estabilidad laboral</i>	80
Dimensión: Caracterización profesional.....	83
Dimensión: Organización del tiempo de trabajo.....	86
<i>Subdimensión Organización del equipo de trabajo</i>	86
<i>Subdimensión Etapas en la producción y desarrollo de videojuegos</i>	89
<i>Subdimensión Intensidad del trabajo</i>	93
Dimensión: Trabajo autónomo y heterónimo.....	99
<i>Subdimensión Caracterización de la industria nacional</i>	100
<i>Subdimensión Elección laboral</i>	106
<i>Subdimensión Facilidades y dificultades en la industria nacional</i>	108

<i>Subdimensión Perspectivas en el trabajo</i>	113
<i>Subdimensión Caracterización laboral del desarrollador nacional</i>	116
<i>Subdimensión Cambios y proyección laboral</i>	118
Dimensión: Emprendedor cultural	122
<i>Subdimensión Psicología del desarrollador nacional</i>	122
<i>Subdimensión Emprendedor en la industria nacional del videojuego</i>	125
<i>Subdimensión Características del desarrollador líder</i>	129
Dimensión: Innovación y nuevas tecnologías.....	132
<i>Subdimensión Nuevas tecnologías en el desarrollo de videojuegos</i>	133
<i>Subdimensión Innovación en el desarrollo de videojuegos</i>	135
Conclusiones y posibles líneas de investigación	138
Bibliografía.....	144

Resumen

Actualmente, el trabajo experimenta profundos cambios en su significado, producto de transformaciones sociales, políticas y económicas de carácter global. En esta línea, su lugar central en la vida de los sujetos es puesto en duda, pero aún se mantiene como su base simbólica y material.

En el Chile contemporáneo, el trabajo se inserta en un marco de precariedad y flexibilidad, producto de la herencia neoliberal y su continuidad en una estructura productiva desindustrializada. En cambio, nos encontramos ante el ascenso de la producción de servicios, caracterizado por altos niveles de formalización. Los cuales, sin embargo, no garantizan la calidad de las condiciones de empleo y trabajo.

En la presente investigación se busca problematizar la posibilidad de observar nuevos modelos productivos para el desarrollo nacional. En un contexto marcado por el aumento de la globalización, se destacan las Tecnologías de Información y Comunicación. En ellas cobra importancia la generación de conocimiento y capacidad de análisis local.

En este marco, se analiza el caso de las industrias creativas, las cuales se componen de distintos rubros, desde las artes hasta la ciencia y tecnología. Irrumpen a finales de la década de los 90' del siglo pasado para entregar nuevos entendimientos al trabajo, incorporando los conceptos de innovación, creatividad y emprendimiento.

Con este fin, se busca comprender los significados del trabajo en los desarrolladores de videojuegos de la región metropolitana. En esta tarea se suman los aportes conceptuales del trabajo inmaterial, incluyendo las definiciones del trabajo autónomo y heterónimo. Ya que estos dos últimos nos permiten observar sus tensiones internas.

La estrategia utilizada es de carácter cualitativo. La información se analizó mediante las técnicas análisis de contenido y análisis estructural.

Palabras claves

Trabajo inmaterial, desarrolladores de videojuegos, industrias creativas, innovación, emprendimiento.

Introducción

En la presente investigación, se busca *comprender los significados del trabajo en los desarrolladores de videojuegos*, dentro de la industria creativa de Chile. Para lograr este objetivo general, es necesario contextualizar el momento sociohistórico que enmarca la comprensión del trabajo contemporáneo, el cual se transforma a partir de cambios políticos y sociales. En este escenario, cobran relevancia los conceptos de *industrias creativas* y *emprendedor cultural*, los cuales son de utilidad para comprender el contexto y la subjetividad de los trabajadores vinculados a la industria del videojuego, respectivamente.

Insertos en un contexto global donde la producción asociada a servicios se vuelve cada vez más relevante, en desmedro de la industria (CNCA, 2014), es importante observar el rol de las *industrias creativas*. Agrupan una amplia diversidad de industrias, desde las artes hasta la ciencia y tecnología (PNUD. UNESCO, 2013). En los últimos años, la contribución de las industrias creativas al PIB chileno fue estable, entre un 2,3% y un 2,2% (CNCA, 2016). En el territorio nacional, su aporte cobra relevancia ante un ecosistema económico móvil y dependiente de los precios de las materias primas. En este, se comprende a los *desarrolladores de videojuegos* a través de la síntesis productiva de la ciencia, tecnología y cultura.

Con este fin, se busca problematizar el significado del *trabajo*, el cual cobra especial relevancia en tiempos donde las transformaciones sociohistóricas lo redefinen. En la presente investigación, se defiende su importancia y validez como concepto de análisis para el objetivo de investigación propuesto.

Para el análisis de la información recolectada, se utiliza como punto de partida el concepto de *trabajo inmaterial*, ya que la producción realizada por los trabajadores de la industria corresponde formalmente a la producción de software (Bethke, 2003). No obstante, supera esta última clasificación en el marco del contexto de las *industrias creativas*. Dentro del *trabajo inmaterial*, sus productos se destacan por su valor simbólico, con un ciclo de creación único, el cual utiliza un modelo comunicacional e intelectual (Correa Lucero & Gonzáles, 2013).

Se diferencia del *taylorismo* y el *fordismo*, el cual tiene como objetos de análisis privilegiados a la fábrica y el obrero, los cuales desarrollan una producción estandarizada, enfocada al producto masivo.

En cambio, en el *trabajo inmaterial* se presentan nuevas tensiones entre capital y trabajo, entre producción y consumo (Correa Lucero & Gonzáles, 2013). Desde el trabajador, se destaca la importancia de la autonomía y su interacción con nuevas tecnologías.

Los desarrolladores de la industria del videojuego se encuentran en un contexto globalizado, en el marco de las nuevas tecnologías de la información (TIC) y las industrias creativas. Para tener una referencia que nos permitan formular hipótesis sobre sus trabajadores, se observan los resultados del estudio *Trama* (Proyecto Trama, 2014) para caracterizar al trabajador cultural y el estudio *Mapeo de las industrias creativas* (CNCA, 2014), desde el sector Nuevos Medios.

Para comprender la subjetividad de los trabajadores, se utilizan los conceptos de trabajo *autónomo* y *heterónomo* (Gorz, 1995) como puntos de referencia. De esta forma, se observan las tensiones presentes en el trabajo de los desarrolladores de videojuegos en Chile.

Para aproximarnos a la realidad laboral que sustentan los discursos subjetivos de los desarrolladores de videojuegos, se observan las dimensiones de *empleo* y *de trabajo*. Con este fin, se utiliza como referencia conceptual el estudio *ENCLA 2014*¹ (Dirección del trabajo, 2015). Para ampliar el marco de discusión, se agrega la dimensión educativa.

Todos los conceptos y dimensiones señaladas son de utilidad para tener una mirada comprensiva del problema de investigación, con el fin de obtener resultados que nos permitan comprender el objetivo general.

Para aproximarnos a la observación de las *condiciones de empleo y trabajo*, se revisan *datos secundarios*², complementados con el *análisis* de las entrevistas realizadas a los desarrolladores de videojuegos de la región Metropolitana.

¹ Dirección del Trabajo. Octava Encuesta Laboral, 2014.

² En los capítulos *El trabajo en la industria chilena del videojuego* y *La industria chilena del videojuego*.

Las fuentes corresponden a presentaciones *CheckPoint 2017* (VG Chile, 2017) y 2018 (VG Chile, 2018), realizadas por VG Chile, los estudios *ENCLA 2014* (Dirección del trabajo, 2015), *Trama* (Proyecto Trama, 2014), y *Mapeo de las Industrias Creativas en Chile* (CNCA, 2014).

Con el fin de acceder a la *subjetividad de los trabajadores*, se utiliza la *entrevista en profundidad semi-estructurada*. Nos permite obtener una aproximación general sobre los *significados del trabajo* en los *desarrolladores de videojuegos de videojuegos en Chile*.

La relevancia de la investigación es de carácter *teórico y práctico*. En primer lugar, busca *problematizar* las nuevas modalidades en las cuales se expresa el *trabajo inmaterial*, a partir de las industrias creativas. En segundo lugar, explora un vacío de conocimiento existente en Chile sobre las industrias creativas. Se aborda de forma específica el *caso empírico* de los *desarrolladores de videojuegos*, ya que se trata de una industria joven, de carácter emergente y que actualmente se encuentra en una etapa de configuración y desarrollo.

Se espera que los resultados de la investigación permitan aportar a la comprensión del trabajo inmaterial en las industrias creativas, y a los significados del trabajo en los desarrolladores de videojuegos en Chile.

Problematización

A fines de la década de los 70' e inicios de los años 80', América Latina sufre un profundo cambio productivo marcado por las crisis económicas y los ajustes neoliberales (Arcineaga Arce, 2003). Entre otros factores³, este proceso se origina por la crisis del modelo de sustitución de importaciones, el cual fue el motor del desarrollo a través del fomento industrial en las décadas precedentes. Este sector se transforma para adecuarse al nuevo contexto de la economía mundial, basado en la apertura comercial y la integración de los mercados. Asimismo, la intervención estatal en la economía pierde fuerza, reestructurando las estrategias de desarrollo hacia un aumento de la competitividad externa y una mayor reinscripción económica dentro del mercado global (Arcineaga Arce, 2003).

De forma paralela a estos cambios en la estructura económica, se encuentra la irrupción de las industrias creativas a nivel global. Herederas de la economía creativa, la cual incluye la industria cultural, representan un amplio conjunto productivo, interrelacionando productiva, económica y simbólicamente las *artes, las ciencias y la tecnología* (PNUD. UNESCO, 2013). Se les asocia los conceptos de *innovación y creatividad*, centrales en el proceso de producción (PNUD. UNESCO, 2013). En el contexto local, cobran cada vez mayor importancia por su creciente peso en el PIB⁴, diversificación productiva y aumento de complejidad (CNCA, 2016). Generando nuevas interpretaciones para comprender el trabajo y el desarrollo.

Con la instalación del neoliberalismo en el continente, Chile no se ve ajeno a estos cambios, sufriendo una profunda transformación económica, política y social.

³ Es relevante considerar el desgaste del Estados de compromiso, así como las formas de organización social y políticas predominantes. Sin embargo, no se propone desarrollar estos elementos, en favor de observar los cambios dentro del mundo del trabajo.

⁴ Aunque su porcentaje total es bajo (Entre 2,2% y 2,3% del PIB Nacional), se destaca por su estabilidad respecto a los cambios económicos y como expresión de un modelo de producción alternativo a actual, basado en la explotación de materias primas. Mediante la incorporación de la cultura, ciencia y la tecnología a los procesos de desarrollo.

Los primeros cambios se expresan en agresivas reformas de liberalizaciones comerciales y financieras⁵, selectividad de políticas económicas, reducción de impuestos al capital, gasto social e inversión pública, acompañada de grandes privatizaciones (Ffrench-Davis Muñoz, 2016). Lo que permitió reducir la inflación y déficit fiscal, a costa de un desequilibrio interno y débil inversión productiva. Factores que posteriormente serían claves en la posterior crisis de 1982⁶, entrando en la recesión más intensa de la región, incluyendo una crisis bancaria y cambiaria, caída del producto⁷ y aumento de la tasa de desempleo⁸.

En la segunda etapa de la dictadura⁹ se apuesta por soluciones pragmáticas. Se toman medidas para equilibrar el balance externo, incluyendo la intervención del sistema bancario y el rescate a sectores afectados. Al final de la década de los 80' la economía se recupera, bajo el costo de un fuerte deterioro distributivo (Ffrench-Davis Muñoz, 2016).

Con la vuelta a la democracia, los gobiernos de la Concertación ejecutaron una política económica continuista, enfocando sus esfuerzos en corregir ajustes macroeconómicos, reducir la pobreza y aumentar los niveles de redistribución anteriormente heredados (Ffrench-Davis, 2002). La estructura del país cambió, aumentando las exportaciones y disminuyendo las manufacturas (Ffrench-Davis Muñoz, 2016).

Sin embargo, hacia a finales del siglo XX, el impulso de las medidas contra cíclicas sufrieron pérdidas e incluso se revirtieron, en algunos casos. El rechazo activo a políticas de desarrollo productivo para las PYMEs, cambios en las políticas cambiarias, una política fiscal que aumento de un gasto público sin ingresos permanentes son algunos de los factores para explicar el bajo dinamismo actual (Ffrench-Davis Muñoz, 2016). Incluyendo la resistencia de las élites locales para la implementación de un impulso al rol del estado para superar su dependencia a las materias primas (Madariaga & Bril-Mascarenhas, 2018) .

Dentro de los ajustes neoliberales, se encuentran aquellos referidos a la esfera del trabajo, el trabajador y el capital, hoy representado bajo la figura del empresario.

⁵ Entre 1973 y 1981, correspondientes a la aplicación extrema de un modelo neoliberal.

⁶ Crisis de la deuda y la década perdida de América Latina.

⁷ PIB, bajando un 14%.

⁸ Subiendo aproximadamente al 30% de la población económicamente activa (PEA).

⁹ 1982 a 1989.

Al observar la organización del trabajo, se observa que, en el trabajo formal, a partir de la introducción de nuevas tecnologías, favorece cambios en las funciones y calificaciones laborales. En esta línea, se fortalece el desarrollo de la precarización laboral, el aumento del empleo de tiempo parcial y la subcontratación (Muñoz, 2012).

Esta realidad se hace posible por el avance de la desregulación del mercado laboral a través del plan laboral de 1979. Este proyecto de ley crea un antecedente para el avance del discurso modernizador de los 90' a favor de la flexibilidad laboral. Una parte del mundo económico, académico y político, vinculado a sectores tecnócratas y neoliberales, sostiene que es necesaria para contrarrestar los efectos nocivos de la interferencia estatal dentro del mercado de trabajo (Muñoz, 2012).

Ante las crisis económicas producidas en el ciclo del capitalismo neoliberal, las empresas buscan responder ante ellas a través de la flexibilización del proceso de trabajo (Muñoz, 2012). A través de los resultados de la ENCLA¹⁰ del año 2014, se observa que las empresas en Chile desarrollan una perspectiva de modernización vinculada al cambio organizacional y sus orientaciones estratégicas, expresados a través de la diversificación del mercado, reducción de costos, aumento del cambio tecnológico y el desarrollo de proveedores. Todos ellos, cambios expresivos de una economía globalizada (Dirección del trabajo, 2015).

En la actualidad, la herencia de estos cambios implica consecuencias desfavorables para los trabajadores.

La mayoría de las empresas decide no innovar en su gestión, ni en su distribución de poder interno. Esto significa que sólo una pequeña parte de las empresas incorporan formas de conducción inclusivas, así como una mayor horizontalidad en su estructura interna y procesos decisionales.

En el plano del empleo, se observa una alta presencia de la rotación laboral, a pesar del actual predominio del contrato indefinido de trabajo (Dirección del trabajo, 2015). Para el primer trimestre móvil del año 2018, el 69,49% de los ocupados a nivel nacional se encuentran en la categoría de asalariados, concentrados en el sector privado (INE, 2018).

¹⁰ Encuesta laboral.

Cabe destacar que, a pesar de que la rotación general es la más alta de los países de la OCDE, con un promedio de 36,9 %, ésta depende del sector económico, tamaño de la empresa y quintil de salario promedio del trabajador (Banco Central de Chile, 2016).

Por otro lado, en el período anterior a la dictadura militar, se identificó al trabajador, específicamente bajo la figura del obrero, como el responsable de la creación y la producción fundamental de la sociedad. Sin embargo, en la actualidad, su figura simbólica es desplazada por el capitalista, el cual vive del trabajo ajeno (Caviedes, 2015). Ésta figura obtiene reconocimiento a través del éxito de las políticas monetaristas de la Escuela de Chicago, las cuales se posicionaron como una ciencia positiva y neutral (Caviedes, 2015). Este proceso permitió identificar simbólicamente al empresario como el principal agente de desarrollo, naturalizando progresivamente la acción espontánea del mercado y la tecnificación política dentro del Estado (Moulián, 1997).

En la actualidad, la legitimación del empresariado se extiende a distintas esferas sociales, donde la iniciativa privada ha sido promovida como una actitud posible al alcance de todos, donde la figura del Estado y los medios de comunicación de la élite juegan un rol importante en la legitimación de este discurso (Caviedes, 2015), bajo el antecedente de las reformas neoliberales.

Este cambio no es azaroso, sino que se encuentra dentro de las nuevas estrategias de desarrollo regional del capitalismo contemporáneo, llamado “post industrial” (Caviedes, 2015), donde uno de los sectores con mayor proyección y potencial corresponde a las *Tecnologías de la Información y Comunicación* (TIC).

En esta línea, el fomento al emprendimiento e innovación en las herramientas digitales y las telecomunicaciones permitirían mejorar la competitividad de los países, así como fomentar una mayor inversión en actividades de riesgo.

Sin embargo, las TIC no parecen desarrollarse más allá de un discurso ideológico. Actualmente, el porcentaje del PIB chileno dedicado a la Investigación y Desarrollo corresponde al 0,4%, bajo el promedio de los países de la OCDE (Valenzuela, González & Cáceres, 2016). Desde una visión reflexiva, la innovación y emprendimiento es un discurso ideológico apoyado por sectores empresariales, pero que no tiene un real efecto en un desarrollo a la industria local ni al emprendimiento.

En cambio, se favorece una estructura productiva que desarrolla un rentismo oligárquico (Caviedes, 2015), basado en la existencia de un Estado subsidiario y en la escasa diversificación productiva del país. Las élites locales han priorizado la diversificación de sus inversiones, las cuales no requieren de una transformación productiva para mantener sus niveles de rentabilidad (Guzmán, 2018).

Una parte importante de la economía depende de la minería del cobre¹¹ (Clerc, Meller, Poniachik & Zenteno, 2013), un producto de carácter no renovable. Al primer trimestre del año 2018, concentró el 47,1% de las exportaciones totales (Banco Central de Chile, 2018), y el 8,9% del PIB total (Banco Central de Chile, 2018). La dependencia al precio del metal rojo puede favorecer al país durante sus épocas de bonanza, pero le afecta de forma importante cuando su precio baja. Si se busca superar la dependencia económica de materias primas, la diversificación de las exportaciones es necesaria (Valenzuela, González & Cáceres, 2016).

Bajo las actuales debilidades del modelo chileno, se hace necesario una reflexión sobre la falta de proyección de un modelo productivo distinto, que permita una sociedad más justa y equitativa. Donde el crecimiento económico y la reducción de la pobreza sean objetivos compatibles con una menor desigualdad salarial y social, con una real diversificación productiva.

Hoy, Chile se encuentra inserto en una globalización económica. La articulación de las tecnologías, transporte y las comunicaciones son parte de este proceso. Sin embargo, también presenta desafíos de exclusión social, debilitamiento de los estado-nación y la destrucción del medioambiente (Castells, 1999).

Una posibilidad a la hora de pensar modelos de producción alternativos se encuentra en las Tecnologías de la Información y Comunicación. Sus pilares son *la generación de conocimiento y el análisis de la información*, enmarcadas en la capacidad cultural y tecnológica local¹². Las cuales son fundamentales para el desarrollo de la productividad y competitividad en la economía global (Castells, 1999).

¹¹ Al año 2011, el cobre representó el 53,6% de las exportaciones totales, y un 18% del PIB total (Clerc, Meller, Poniachik & Zenteno, 2013).

¹² En referencia a personas, empresas y territorio.

No obstante, es necesario considerar que este modelo productivo -las TIC's- no es el único horizonte posible. Desde los estudios del trabajo se observa una postura crítica hacia una visión determinista que sugiere la convergencia hacia un único modelo productivo de desarrollo.

En este sentido *“los estudios evidencian una vez más que los caminos de la reestructuración productiva y de las nuevas configuraciones del mundo de la empresa y del trabajo no están dados, sino que dependen, en gran medida, de la intervención de los actores sociales, de sus experiencias, de las visiones y políticas que desarrollan los actores sociales. Incluso de las formas a través de las cuales elaboran, reelaboran y expresan su subjetividad.”* (Arcineaga Arce, 2003, pág. 220)

Por ello, en la presente propuesta de investigación se busca problematizar el desarrollo de las TIC's desde las *Industrias Creativas*. Específicamente, en la industria emergente del videojuego chileno y sus trabajadoras y trabajadores, denominados *desarrolladores de videojuegos*. Para comprender el trabajo desde éstos, se realiza una investigación de *carácter exploratorio*. Que permita observar las *nuevas formas de trabajo y sus significados*, asociados al desarrollo y producción de videojuegos.

Con este objetivo, es necesario entender que su significado está asociado al lugar que ocupan los sujetos la estructura del trabajo. Los niveles de estudio y profesión, por ejemplo, son variables que nos permiten diferenciar los significados del trabajo (Crespo, Bergere, Torregrosa, & Álvaro, 1998). Por esta razón, un directivo entiende el trabajo a partir de la realización personal, mientras que el obrero, a partir de ganar dinero y poder vivir por cuenta propia (Crespo, Bergere, Torregrosa, & Álvaro, 1998). Para aproximarnos a al contexto laboral que sustenta los discursos subjetivos de los desarrolladores de videojuegos, se observan las dimensiones de *empleo y de trabajo*¹³.

¹³ En una etapa preliminar de la investigación, se pensó en profundizar estas dimensiones a través de una encuesta propia (Cuestionario de Caracterización Laboral de los Desarrolladores de Videojuegos Chilenos - 2018, Trabajadores), realizada de forma simultánea a las convocatorias al estudio. Sin embargo, dado la baja cantidad de respuestas obtenidas por parte de los desarrolladores de videojuegos (34 casos válidos), sus resultados no son representativos a la población observada (los desarrolladores de videojuegos de la Región Metropolitana). Por lo tanto, sólo se observan en base a los antecedentes, y de forma exploratoria, en relación las entrevistas realizadas.

Con este fin, se utilizan como referencia los estudios *ENCLA 2014* (Dirección del trabajo, 2015) y *Trama* (Proyecto Trama, 2014). Para ampliar el marco de análisis, se agrega la dimensión educativa.

Respecto a las condiciones laborales, se las define a partir del estudio ENCLA 2014. Corresponden a “*el conjunto de aspectos o variables relativos al modo en que se organiza el trabajo, especialmente la organización de la fuerza de trabajo, los medios y el objeto de trabajo*” (Dirección del trabajo, 2015).

Se subdivide en:

- 1) Condiciones de empleo.
- 2) Condiciones de trabajo.

Las *condiciones de empleo* se entienden como las distintas modalidades de inserción de los trabajadores en el mercado laboral (Dirección del trabajo, 2015), con relación a las modalidades contractuales, categoría ocupacional, estabilidad laboral y remuneración.

Las *condiciones de trabajo* se entienden como el conjunto de dimensiones relativas al modo en que se organiza el proceso de trabajo, los medios y el modelo productivo (Dirección del trabajo, 2015). Consiste en la caracterización del tiempo de trabajo y la organización del tiempo de trabajo.

Para observar la evolución y cambio sobre el concepto de trabajo, se propone revisar los desarrollos teóricos sobre el *trabajo inmaterial*. De esta forma, se buscará vincular la producción inmaterial con la industria del videojuego. Con el fin de caracterizar los significados que los trabajadores le dan a su trabajo, se tendrán como puntos de referencia los conceptos de *trabajo autónomo* y *trabajo heterónimo*.

Finalmente, con el fin de observar los principales discursos presente en los desarrolladores de videojuegos, se propone incorporar a la representación ideológica que forma parte del trabajador dentro de las Industria creativas. En esta línea se buscará profundizar en la representación simbólica que posee el trabajador de la industria del videojuego chilena, bajo el desarrollo conceptual del *emprendedor cultural*, en donde cobra relevancia el concepto de *Innovación*.

Antecedentes

Cambios históricos del trabajo

En el presente capítulo, se identifican los principales cambios históricos que acompañan la transformación del concepto de trabajo.

En los inicios del siglo XX, dentro del contexto de la organización de la clase obrera en partidos y organizaciones sindicales, el surgimiento de la revolución proletaria y la crisis capitalista de 1929, emergen instituciones reguladoras del conflicto interclasista y de la economía. Se reconoce que el capitalismo genera conflictos de clase, los cuales se buscan regular a través de la institucionalidad. Ejemplos de esta visión son el desarrollo del Estado social, el Estado benefactor e interventor en la economía. Se instaura la constitución de los sistemas de relaciones industriales, con la negociación colectiva y la seguridad como elementos centrales (Toledo G. , 1997)

Nos encontramos en la época del ascenso del keynesianismo y el desarrollo del institucionalismo, en contraposición al dominio neoclásico de los años anteriores a la crisis capitalista. En el campo de la sociología, predominan las ideas holísticas, en las cuales la sociedad se impone al individuo. El trabajo se observa desde el ámbito institucional, reglado a través de las instituciones. La sociología industrial alcanza un alto desarrollo, buscando explicar y corregir la desafección por el trabajo. La sociología del trabajo se enfoca al análisis de la organización taylorista, la forma de trabajo más formalizada (Toledo G. , 1997) y extendida, especialmente a partir de 1945, en países más desarrollados, o centrales. El objeto de análisis privilegiado es el obrero en el marco de la fábrica y la línea de montaje (Castillo, 2000).

En el caso de la sociología del trabajo latinoamericana, su principal problema es el desarrollo. Su contexto son los pactos nacionalistas-desarrollistas, que buscaban consolidar el proceso de sustitución de importaciones, a través del desarrollo del Estado como principal actor del desarrollo económico (Da Silva & Leite, 2000).

La visión predominante de los estudios latinoamericanos del trabajo es determinista. Observa principalmente la presencia de sectores atrasados que impiden un desenvolvimiento acorde al comportamiento político y social a los actores europeos (Da Silva & Leite, 2000).

No obstante, en general se mira con optimismo el futuro del mundo del trabajo. Se piensa que, al menos en los países desarrollados, se logra dominar a las fuerzas de revolución proletaria a través de la institucionalización de los sindicatos, la negociación colectiva y la seguridad social (Toledo G. , 1997). En la década de 1960, se consolida un paradigma de análisis marcado por un determinismo tecnológico, el cual fue bautizado como “el optimismo de las fuerzas productivas”. Bajo el desarrollo de la capacidad productiva, se espera que traigan los cambios en las relaciones sociales. El taylorismo se observa como una etapa necesaria para la sociedad, ya que, si bien perjudica al individuo al estandarizar su trabajo, permite el desarrollo de la automatización, el cual abre la posibilidad de su recomposición, bajo la emergencia de una nueva clase obrera (Castillo, 2000).

Esta visión determinista del trabajo se apoya en la deducción de las características del trabajo a partir del progreso técnico. En esta perspectiva, la participación del ser humano en el desarrollo tecnológico se encuentra minimizada. En cambio, cobra importancia una visión generalista que subordina a los sujetos al cumplimiento de leyes propias que regulan en su desarrollo y su empleo. No hay distinción entre la técnica y su uso. Las implicaciones de la tecnología en el trabajo se consideran necesarias e irreversibles. (Da Silva & Leite, 2000).

Estas perspectivas dominantes entran en crisis a partir de los años 70' a partir del ascenso del conflicto obrero patronal, especialmente en los países capitalistas centrales. Su principal causa es la pérdida de la legitimidad *del modo del ejercicio del poder patronal sobre la disposición de las fuerzas productivas*, lo cual se traduce en la renovación de los métodos de resistencia obrera (Castillo, 2000).

El determinismo tecnológico sufre una fuerte crítica, a partir de las crisis sociales que emergen a finales de la década de los 60'. Su símbolo se encuentra en Francia, en las protestas ocurridas en mayo de 1968, las cuales cuestionan las formas de producción y organización del trabajo, considerándolas opresivas.

Asimismo, se ven cuestionados los enfoques teóricos y metodológicos que identifican a los factores económicos y tecnológicos como determinantes del desarrollo social (Da Silva & Leite, 2000).

Desde América Latina se critica la visión de un desarrollo único, lineal y basado en la experiencia europea. A partir de la crisis del proyecto de desarrollo nacional-desarrollista, el contexto de investigación social cambia con la llegada de la dictadura en los países de la región. Hay cambios en la acción política de los actores laborales y sindicales. Se hace necesario revisar las metodologías y conceptos teóricos para dar cuenta de esta nueva realidad (Da Silva & Leite, 2000). Se realiza un cambio de observación, hacia los procesos de inestabilidad, exclusión e informalidad en los mercados de trabajo (Da Silva & Leite, 2000).

Se observan los límites de la política keynesiana y el Estado social como forma de acumulación de capital con legitimidad, utilizando el gasto público. Esta crisis se expresa a través de la ruptura con el pacto keynesiano, en el cual los sindicatos formaron parte esencial. En este contexto emerge el neoliberalismo, el cual se expresa en múltiples ámbitos: como política económica, como reestructuración productiva flexibilizante, como sentido común individualista, anti estatal y como nueva forma de Estado (Toledo G. , 1997). El mercado vuelve a reivindicarse como asignador de empleo, bajo el concepto clave de flexibilización.

Las transformaciones en la organización del trabajo no tienen fundamentos humanistas ni políticos, atributos con que se descalificarán múltiples iniciativas de origen sindical. En cambio, se amparan bajo el lenguaje técnico, de corte *ingenieril*. Se sostiene que los grupos semiautónomos de trabajo son tan necesarios e inevitables como antes lo fuera la degradación y la división del trabajo (Castillo, 2000). La cadena de montaje, símbolo de la producción tradicional, es incapaz de resolver una demanda global cada vez más especializada.

A diferencia del período taylorista, el modelo de producción flexible se caracteriza por una fragmentación de los procesos productivos, lo que se llamará descentramiento productivo.

Es el paso de la gran fábrica hacia las pequeñas unidades de producción independientes y coordinadas, las cuales se destacan por tener al menos uno de los siguientes rasgos (Castillo, 2000).

- Poseer una “líofiliación productiva”, es decir, tener una gran descentralización y dispersión en el territorio, desarrollando las “empresas-red”.
- Un gran desarrollo de las redes de comunicación -físicas e informáticas-, necesarias para integrar las funciones productivas bajo la figura de empresas.
- El desarrollo de una producción en tiempo real que se pliega a la demanda.
- Un constante deterioro de los sistemas de garantías, en desmedro de los trabajadores y en favor de la flexibilidad laboral.

Entre estos cambios, se destaca las nuevas posibilidades introducidas por las nuevas tecnologías de la información, el cual provoca una paulatina vinculación entre producción, distribución y consumo. Este factor permite desplazar el peso político y organizacional que tenía el “obrero-masa” en la gran fábrica (Castillo, 2000).

En este contexto se desarrolla una nueva cultura empresarial, la que permite niveles de autonomía cada vez más amplios y cercanos al trabajador directo. Se permite la toma de decisiones autónoma en contextos de incertidumbre, siempre que vaya alineada con la orientación global, de la empresa única. El cambio cultural comienza en la gran empresa, y pronto se extiende a la red de subcontratistas, cediendo responsabilidades e iniciativas, aportando un componente de confianza en el mercado (Castillo, 2000).

A pesar del desarrollo de nuevas corrientes institucionalistas -entre las cuales destacan las nuevas relaciones industriales, el segmentacionismo y el postfordismo- que se oponen a las neoliberales, hay un desplazamiento en el predominio del concepto del trabajo y sus actores sociales. Por ello, frente a la figura histórica del actor obrero, se encuentra el manager y el empresario de éxito. De allí a que parte de los intelectuales radicales buscan a los nuevos sujetos transformadores en los nuevos movimientos sociales, ya que la clase obrera, institucionalizada, se encuentra cuestionada (Toledo G. , 1997).

Por otro lado, se encuentran los que se dejan atrás el rol articulador del trabajo para el mundo de la vida de los trabajadores y la sociedad, postulando el fin de la sociedad del trabajo y el advenimiento de la posmodernidad (Toledo G. , 1997).

La visión moderna tiene como ideas fuerzas la totalidad, en la cual el trabajo subordina a las demás esferas sociales, la creencia de la capacidad predictiva de las ciencias y en la creación de proyectos de sociedad basados en la razón científica. En cambio, la visión posmoderna es el dominio de la fragmentación, en donde no se encuentra la posibilidad de crear grandes relatos ni actores sociales, negando la capacidad hegemónica de la clase obrera. Es el predominio de la vivencia de lo sincrónico, del simulacro, de la no existencia de proyectos globales (Toledo G. , 1997).

En la actualidad, el concepto del trabajo se encuentra bajo el predominio del neoliberalismo, el cual lo reduce a la esfera del mercado, a través de la flexibilización del mercado del trabajo y la progresiva eliminación de las instituciones reguladoras entre trabajo y capital. Se sostiene que a través de la flexibilización es posible llegar a un horizonte en donde el trabajador tenga mayor libertad sobre su trabajo (Toledo G. , 1997).

Sin embargo, a pesar de sus múltiples cambios en su estructura, organización y centralidad en la vida de los trabajadores, en el mundo capitalista aún coexiste una mayoría asalariada con un importante crecimiento del trabajo desregulado y por cuenta propia (Toledo G. , 1997). Los beneficios de la flexibilización sólo llegan a una pequeña minoría. En cambio, la mayoría de los trabajadores tiene que trabajar más para subsistir, en donde la verdadera sociedad del no-trabajo naturaliza el desempleo y el subempleo. Para ellos, la flexibilidad se expresa en la pérdida de las seguridades, en el aumento de las incertidumbres y en la reducción de los salarios (Toledo G. , 1997) .

Bajo una mirada general, la reestructuración capitalista se expresa en dos cambios principales en el mundo del trabajo, los cuales conviven y se interrelacionan. Por una parte, se encuentra el mundo del trabajo formal. Está caracterizado por la introducción de nuevas tecnologías, nuevas formas de organización del trabajo, profundización de la flexibilidad interna y su sistema de calificaciones. Por otro lado, en su periferia, se encuentra el empleo informal, sumergido y subcontratado (Toledo G. , 1997).

Desde América Latina, se destacan dos líneas de pensamiento sociológico. La primera busca identificar los factores tecnológicos y económicos que determinan el proceso de trabajo, siguiendo una visión lineal.

En cambio, la segunda línea consiste en una visión crítica a las visiones deterministas, buscando la comprensión de las particularidades que tiene la región en los procesos de globalización (Da Silva & Leite, 2000).

En busca de superar una visión determinista de los procesos sociales y laborales, es que la presente investigación se adscribe a la segunda línea de pensamiento. De esta forma, se busca reconocer la importancia de los actores sociales en los procesos de reestructuración productiva, los cuales no están predeterminados por su contexto (Da Silva & Leite, 2000). En cambio, se busca comprender los límites y formas con que los actores expresan su subjetividad, sin ignorar la influencia del contexto global.

Industria del videojuego

El videojuego y su industria global

El videojuego tiene sus orígenes históricos durante las décadas 50' y 60' (Alaluf, 2013). Surgen como una evolución de los juegos mecánicos popularizados en las ferias del entretenimiento popular durante el siglo XIX. A lo largo del siglo XX, el desarrollo de la electrónica permitió crear las bases para el desarrollo del videojuego moderno. Los estudiantes del instituto de tecnología de Massachusetts (MIT), en conjunto con Steve Russell, desarrollaron el primer videojuego contemporáneo, Spacewar! (Cabacas, 2012). La empresa Magnavox introdujo al mercado la primera máquina de videojuegos en 1972. Estos hitos fueron fundamentales para marcar el punto de inicio de la industria del videojuego¹⁴, la cual creció y se evolucionó de forma acelerada con desarrollo tecnológico.

La principal producción de esta industria son los *videojuegos*. Su definición aún no está completamente delimitada, ya que depende del desarrollo tecnológico y su impacto en la sociedad donde se encuentren. No obstante, con el fin de aproximar una idea preliminar de lo que son, se rescatan las palabras del periodista Alejandro Alaluf:

“Por videojuego hablamos de un programa electrónico de narración interactiva que se presenta a través de una pantalla –monitor, televisor, dispositivo portátil, etcétera– y que requiere de constante interacción por parte del usuario para llevar a cabo los objetivos o desafíos que este, en sus diferentes géneros y modalidades, plantea a través de la coordinación motriz y ocular del usuario. Superados los primeros obstáculos, el jugador puede acceder a niveles mayores de complejidad” (Alaluf, 2013, pág. 76)

Una industria relevante a nivel mundial, vinculado a las TIC, corresponde al videojuego (CNCA, 2014).

Durante los años 2012 y 2016, su crecimiento anual se estimó entre el 6,7% y 10,5% (DEV, 2013).

¹⁴ Para un resumen general de la historia de los videojuegos, ver Anexos: III. Breve historia del videojuego.

Al año 2015, alcanzó un ingreso mundial de 95 mil millones de dólares (Millar, 2016), superando en el año 2012 a las industrias del cine y la música (Alaluf, 2013).

Incluso observando estimaciones más modestas, durante el año 2014 la industria global alcanzó los 83,6 miles de millones de dólares (DEV, 2015).

Este crecimiento fue posible gracias al aumento de la conectividad a Internet y al aumento de penetración de los dispositivos móviles (DEV, 2013). Se espera que para el año 2018 el mercado global supere la barrera de 100 mil millones de dólares -con 113.3 miles de millones-, impulsado por una tasa de crecimiento anual de 2014 a 2018 del 7,9 % (DEV, 2015).

Al observar las cuotas del mercado global al año 2012 (DEV, 2013), ordenadas de mayor a menor facturación, se encuentran las regiones de Asia-Pacífico (36%), Norteamérica (32%), Europa-África-Oriente Medio (28%) y finalmente América Latina (4%). Esta última región, a la cual pertenece Chile, alcanzó un ingreso de 1.780 millones de dólares en el año 2014 (López, 2016), especialmente por los aportes de México (39%) y Brasil (33%).

En el año 2013, el número total de jugadores activos correspondió a 1.231 millones de personas, las que representaron aproximadamente a la mitad de la población global conectada a Internet (2.400 millones de personas) y al 17,5 % de la población mundial (DEV, 2013). La región con más jugadores activos es Norteamérica, con 192 millones de personas. Le sigue Europa occidental y China, con 180 millones.

En el caso de América Latina, en el año 2014 México y Brasil lideraron en el número de jugadores, con un 22% y 35% del total de la región, respectivamente (López, 2016), mientras que Chile se encuentra en cuarto lugar, con un 7% del total de la región. (Castrejón, 2014). Como se observará, a pesar de este bajo porcentaje obtenido por la nación chilena a nivel regional, el impacto del videojuego es relevante, tanto a nivel de producción como de consumidor.

Industria chilena del videojuego

Para analizar la industria chilena se consideró a la información de la asociación gremial de videojuegos en Chile (VG Chile), creada en el año 2010, la cual reúne a cerca del 85% del total de desarrolladores del país (VG Chile, 2018) y forma parte de la Asociación Internacional de Desarrolladores de videojuegos (IGDA¹⁵). Se incluyen como insumos los resultados entregados por VG Chile en la presentación anual de la industria del videojuego chilena durante el año 2017 (VG Chile, 2017) y 2018 (VG Chile, 2018).

A continuación, se presentan los principales resultados de estos eventos, los que nos permiten aproximarnos a una caracterización de la industria chilena del videojuego, en base a los años 2016 y 2017.

Dado lo reducida que es la industria chilena del videojuego, es necesario considerar el cierre de DeNA Santiago, para analizar los datos observados durante el año 2016. En ese año, la industria nacional se vio afectada de forma significativa por el cierre de las filiales occidentales de la empresa DeNA (McAloon, 2016). El cierre afectó la sede DeNA Santiago -antiguamente Atakama Games, adquirida por DeNA en 2011-, dejando a un experimentado y amplio grupo de desarrolladores desempleados. En esta línea, también se considera el cierre de Behaviour Chile durante el último semestre del año 2017 (Marambio, 2017). Por su antigüedad -como Wanaco Games, en 2002- y tamaño, con 30 trabajadores altamente capacitados. En ambos casos, los cierres de sus estudios en Chile corresponden a políticas internas de estas compañías internacionales, más que por motivos financieros locales (Marambio, 2017).

En Chile, la industria del videojuego está en una etapa de desarrollo y adaptación. Sus ingresos aumentaron de los 8 millones de dólares en el año 2012 (Alaluf, 2013) a los 12,5 millones de dólares en el año 2016 (VG Chile, 2017). Sin embargo, por el cierre de los estudios anteriormente mencionados, bajaron a 5,8 millones de dólares a finales del año 2017 (VG Chile, 2018).

¹⁵ International Game Developers Association.

A finales de año 2017, la industria nacional de videojuegos agrupó a 299 personas asociadas a VG Chile, agrupadas en 36 empresas (VG Chile, 2017). Considerando el cierre de dos de los estudios grandes de Chile, sólo disminuyó en 35 personas, respecto el año 2017 (VG Chile, 2017). Lo que nos indica una capacidad de resiliencia en las empresas del rubro. También nos señala que a lo largo de los años existe un crecimiento importante, si se considera que hace una década sólo existían un par de empresas en este rubro (Alaluf, 2013).

Al año 2017 (VG Chile, 2018), la mayor parte de los desarrolladores se encuentran en la región metropolitana (70,3%). Le sigue la región de Valparaíso (21,6%), la región del los Lagos (2,7%), la región del Maule (2,7%) y la región de los Ríos (2,7%).

Una característica importante de la industria chilena es su enfoque hacia el producto de propiedad intelectual propia, el cual alcanza el 65% del total de empresas al año 2016, lo que nos indica los esfuerzos locales por crear y desarrollar un producto propio (VG Chile, 2017).

Respecto a la cantidad de proyectos desarrollados, para el año 2016 se iniciaron 121, y finalizaron 75, de los cuales 51 son de propiedad intelectual propia de las empresas, alcanzando el 46% de los proyectos totales.

En ese mismo año, hay un promedio general de 10,8 personas por empresa. El 77,4% de los desarrolladores se encuentra en empresas menores de 10 personas, mientras que sólo el 9,7% se encuentra en empresas mayores a 15 personas (VG Chile, 2017). Este escenario se mantiene de forma similar para año 2017. El promedio de los trabajadores baja a 8 personas por empresa. No obstante, el 75,6% de los desarrolladores se encuentra en empresas menores a 10 personas, un 13,5% se encuentra en empresas de 10 a 14 personas y sólo un 10,8% se encuentra en empresas mayores a 15 personas (VG Chile, 2018).

Al observar las condiciones de trabajo, queda en evidencia que nos encontramos ante una industria con alta flexibilidad, mayor a la media nacional. Al año 2016, el 51,2% de los desarrolladores tiene un contrato a tiempo completo, un 17,1% a medio tiempo y un 31,7% de forma Freelance, es decir, de forma independiente (VG Chile, 2017).

Al comparar al desarrollador frente al trabajador nacional, se observa una mayor flexibilidad del primero. El 83,2% de los trabajadores nacionales tienen una jornada ordinaria¹⁶, el 8,7 tiene una jornada excepcional¹⁷, el 0,3% tiene jornada bi-semanal y un 7,1% tiene jornada parcial.

Es destacable la alta cantidad de practicantes que se encuentran en la industria, llegando a componer el 16,2% en el año 2016, prácticamente el doble de lo observado durante el año 2015 (8,3%). Esta tendencia al alza se mantiene durante el año 2017, llegando a componer el 22% de los desarrolladores a nivel nacional.

Se observa que es una industria principalmente masculina, donde la mujer sólo tiene una participación total del 11,6% (VG Chile, 2017), mostrando una leve alza al año 2017 (16,1%). Situación que se mantiene a nivel nacional (Dirección del trabajo, 2015), pero con una mayor presencia femenina (38%).

Respecto a la ocupación exclusiva de las empresas, al año 2016, sólo el 58,1% sostiene que se dedica exclusivamente al desarrollo de videojuegos, un 22,6% se dedica mayoritariamente a videojuegos, mientras que las empresas que se dedican ocasionalmente al desarrollo de videojuegos alcanzan el 9,7%. Cabe destacar que el 9,7% restante corresponde a empresas inscritas dentro de VGChile, pero que no se dedicaron a realizar videojuegos, en ninguna modalidad (VG Chile, 2017).

Al observar las fuentes de financiamiento, se observan que cambian año a año. Sin embargo, predomina su carácter autónomo¹⁸ o privado, según el año de observación. Además, se observa la importancia de la prestación de servicios.

Para el año 2015 (VG Chile, 2017), corresponde a los fondos propios de los socios (51,9%), mientras que para el año 2016, corresponde a empresas que contrataron los servicios de la industria (48,4%). En ambos años, estas dos fuentes de financiamiento concentraron la mayor parte del monto con el cual se desarrollan las empresas de videojuegos en Chile, alcanzando el 74,1% durante el año 2015 y el 64,5% durante el año 2016.

¹⁶ Entre 44 y 45 horas semanales.

¹⁷ Sistemas excepcionales de distribución de jornada y descanso.

¹⁸ Autofinanciado (Fondos propios de socios).

Al año 2016, cabe destacar el bajo porcentaje que corresponde a los inversionistas chilenos (6,8%), así como los fondos concursables del gobierno (9,7%) y de países extranjeros (3,2%).

A nivel general, esta situación se mantiene al año 2017, en donde los fondos propios y la venta de servicios por encargos de empresas conformaron las principales fuentes de financiamiento para la industria nacional (VG Chile, 2018).

Estas cifras permiten señalar que existe la atención de capitales extranjeros. Ejemplo de ello fueron las ventas de las empresas Wanaco Games, en el año 2007 y Atakama Labs, en el año 2011. Las operaciones alcanzaron el valor de varios millones de dólares (Alaluf, 2013).

Desde el Estado, diversos organismos apoyan el desarrollo de la industria local, entre los que se encuentran Pro Chile, CORFO, Sercotec y el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio¹⁹ (Carlos Rodríguez , 2016).

Sin embargo, su participación respecto al porcentaje total es bajo, a pesar de lanzar distintas iniciativas y acercamientos por parte de distintos agentes estatales y empresariales en los últimos años.

En términos de videojuegos desarrollados, la industria nacional ha logrado tener distintos éxitos en los mercados globales. Algunos ejemplos son *Ninja Joe*, -de Amnesia Games,- y *Epig-dash*, los cuales superaron el millón de descargas a nivel global. Por su parte, *Wild heroes* –de Global Pixel Studio- lideró las descargas por varias semanas en diversos países europeos.

Tetris HD –de Behaviour Chile- fue el juego más vendido en línea, en la plataforma de PlayStation 3, durante el año 2011 y *Doritos Crash Course* fue el juego más jugado y descargado en la plataforma en línea de Xbox 360, Xbox Live (Alaluf, 2013).

¹⁹ Antiguo Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.

En términos de creatividad e innovación, la producción nacional también se ha destacado. Ejemplo de ello son los videojuegos de la empresa de ACE Team, con títulos como *Zeno Clash*, el cual logró ser reconocido como uno de los 100 mejores juegos para la plataforma de PC²⁰ (Comunicado de prensa, 2011), y *Rock of Ages*, el cual recibió el premio *de Insider Game Awards* por ser el producto más creativo de toda la industria (Alaluf, 2013).

El impacto de la industria del videojuego es importante, ya que los jugadores de videojuegos chilenos alcanzaron hacia el año 2014 la cifra de 7,7 millones (Christiansen, 2014), es decir, casi el 45% de la población nacional. Los jugadores chilenos tienen, en promedio, 24 años. Esta cifra está una década por debajo de la media de Estados Unidos, con una media de 35 años. Al observar su distribución por género, nos encontramos que los hombres y mujeres chilenos se distribuyen en una proporción de 55% y 45% respectivamente (Mendiburo-Seguel, 2011), mientras que los jugadores estadounidenses se distribuyen en una proporción de 59% y 41%. (ESA, 2016). Al observar las actividades sociales vinculadas al mundo del videojuego, se destacan distintas ferias y eventos realizados en el territorio nacional. Ejemplo de ello son el Festigame de 2015 (Novoa, 2016) y la final latinoamericana de videojuego League of Legends (F.A.A, 2016), los cuales reunieron a más de 40 mil y 10 mil personas, respectivamente.

²⁰ Personal Computer (computadora personal).

El trabajo en la industria chilena del videojuego

En Chile, actualmente existe un vacío de conocimiento respecto al funcionamiento y composición del trabajo en la industria chilena del videojuego.

Con el fin de formular una investigación que permita aproximarnos a esta problemática, se observan los resultados del escenario del trabajador cultural realizado por el *Proyecto Trama*, financiado por la Unión Europea y desarrollado con el apoyo del CNCA²¹. Esto nos permitirá ver las condiciones laborales en que se encuentra el trabajador cultural. A pesar de que sus resultados no son extrapolables a la situación de los *desarrolladores de videojuegos en Chile*, nos permite construir una aproximación al contexto nacional, dentro de la industria creativa.

De forma complementaria, con el fin de tener un punto de referencia que nos permita identificar las posibles características de los *desarrolladores de videojuegos*, se observan las categorías creativas vinculadas al videojuego a través del estudio *Mapeo de las industrias creativas*, realizado por el CNCA durante el año 2014 (CNCA, 2014).

A continuación, se presentan distintas alternativas de clasificación que nos ayudarán a caracterizar al *desarrollador de videojuegos* dentro de las industrias creativas.

Según la clasificación de actividades creativas formales, corresponden al sector *Medios informáticos*, el cual contiene códigos de actividad sugeridos por la Unesco asociados a fabricación de software, videojuegos y otros contenidos creativos digitales (CNCA, 2014). Sin embargo, es importante señalar que la industria del videojuego realiza productos asociados a la fabricación de software, pero no se encuentra limitada y restringida a esta categoría.

Buscando profundizar las características de sus trabajadores, es relevante observar la categoría *Nuevos Medios*, ya que su producción incluye al videojuego (CNCA, 2014). El sector se define como:

²¹ Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Actualmente corresponde al Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio.

“La actividad cuya esencia está dada por la aplicación y fusión de la tecnología en el proceso creativo. Esta actividad nace al finalizar el milenio pasado, conforme al desarrollo de la electrónica y de la computación, a la aparición de tecnologías digitales ligadas a la audición y a la imagen, y al desarrollo de las tecnologías digitales informatizadas en la red global.” (CNCA, 2014, pág. 239).

En la presente propuesta de investigación, se propone caracterizar el trabajo de la industria del videojuego –utilizando como unidad de análisis al *desarrollador de videojuegos*- bajo esta última categoría. En el contexto de la industria cultural, nos permite problematizar el trabajo no sólo desde el plano laboral, sino también desde su ámbito simbólico, en referencia a la figura ideológica del emprendedor cultural.

Se definirá al *desarrollador de videojuegos* desde la esfera del desarrollo de juegos, o *Game development*. Se recoge como referencia el libro *“Game development and production”*, de Erik Bethke. En sus palabras:

“El desarrollo de (video)juegos es desarrollo de software²². Los videojuegos son software con arte, audio y jugabilidad” (Bethke, 2003, p. 4).²³

Los equipos de trabajo de las industrias creativas se caracterizan por tener equipos multidisciplinarios. Las actividades involucradas en el desarrollo de juegos son diversas, donde se cruzan actividades creativas, de repetición, de gestión y comercialización. Ya que el videojuego se compone de diferentes elementos creativos, las profesiones y oficios requeridos para su desarrollo son múltiples. Ejemplo de ello es el testimonio de la empresa Niebla Games. Durante el año 2014, bajo el desarrollo de *“Causa, voces del ocaso”*, se insertan en la industria del videojuego, en donde sostienen que:

²² Como ya se argumentó anteriormente, es necesario considerar al videojuego como parte del desarrollo de software. Sin embargo, supera su ámbito estrictamente funcional, en favor de agregar elementos simbólicos que permiten elaborar un producto cultural. Es característico que los bienes creativos representen un caso paradigmático del conflicto entre el valor económico y cultural (CNCA, 2014).

²³ “Game development is software development. Games are software with art, audio, and gameplay.”

“se requieren a personas con diferentes conocimientos como programadores, artistas, diseñadores gráficos, de juegos, guionistas, administradores, entre otros (...) distintas carreras pueden aportar desde distintas aristas al proceso de desarrollo” (Carlos Rodríguez , 2016).

Con el fin de obtener una imagen general dentro del perfil profesional de los desarrolladores de videojuegos, se presenta la siguiente propuesta de clasificación²⁴.

Tabla 1. Categorías generales de los perfiles profesionales involucrados en la gestión y producción de videojuegos.

Perfil profesional	Categoría	
Game Design		
Narrativa		
Audio		
Arte		
Animación		
Desarrollo de software		
Gestión de proyectos		
Marketing y distribución		
Otros		Otros (Subdimensión)

Fuente: Elaboración Propia.

La clasificación agrupa dos categorías generales: producción y negocios²⁵. Están señaladas bajo el color gris y negro, respectivamente.

²⁴ Creada a partir de distintos sistemas de clasificación. Su principal influencia se encuentra en el Libro Blanco del Desarrollo Español de los Videojuegos, 2014 (DEV, 2014). También considera las siguientes fuentes: DEV 2015, DEV 2016, Gamasutra Salary Survey 2014 y Developer Satisfaction Survey 2014-2015. Finalmente, es importante señalar los comentarios y sugerencias realizados por Maureen Berho Montalvo (VG Chile 2018) y Pablo José Gorigortia.

²⁵ Para ver una descripción de cada perfil profesional, ir a Anexos: IV. Perfiles profesionales involucrados en la producción y gestión del negocio del videojuego.

Para aproximarnos a las características laborales y de empleo, se observan los resultados del estudio *El escenario del trabajador cultural en Chile*, realizado por el proyecto Trama y el Observatorio de Políticas Culturales (Proyecto Trama, 2014) durante el año 2014.

Según la categoría ocupacional, el *trabajador cultural* se clasifica principalmente por independiente o cuenta propia (56,6%). Le siguen en menor proporción los asalariados del sector privado (19,7%) y público (14,1%). Una minoría se reconoce como empleador (2,4%), mientras que un 7,2% se encuentra cesante. Estas cifras nos indican que la desocupación del sector cultural es mayor respecto a la tasa nacional (6,3%), en el mismo período.

Se observa un rol importante del Estado como fuente de empleo (14,1%), ya que supera el porcentaje nacional (10,3%). Desde la empresa privada, se destaca su baja presencia (19,7%) respecto al porcentaje nacional (54,7%). Lo anterior indica una baja empresarización del sector cultural. Lo que nos llevaría a la *primera diferencia significativa*, ya que la mayoría de las empresas desarrolladoras de videojuegos se financian mediante la demanda de empresas privadas (48,4%), lo que nos señala una alta presencia de trabajadores que trabajan en relación con este sector.

Respecto a la estabilidad laboral del trabajador cultural, es precaria. Sólo el 33,8% es de carácter dependiente, en contraste al 65% nacional. Respecto al tipo de contrato, el 72,6% de los trabajadores culturales no poseen contratos, o realizan convenios de prestación de servicios²⁶. Un 27,6% tiene contrato escrito, en contraste al 58,1% a nivel nacional²⁷.

Respecto a la diversificación de actividades, un 70,2% de los trabajadores culturales le dedica la mayor parte de su tiempo laboral a actividades artísticas. Como punto de referencia²⁸, un 80,7% de los desarrolladores de videojuegos se dedica exclusiva o mayoritariamente a su actividad.

²⁶ Generalmente llamados Honorarios, los cuales emiten boletas por prestación de servicios.

²⁷ Escenario que se polariza aún más al primer trimestre del año 2018, con donde a nivel nacional el 86,1% de los trabajadores dependientes tiene un contrato escrito (INE, 2018).

²⁸ La información disponible no permite realizar comparaciones entre la diversificación de actividades, ya que sus opciones de respuesta son distintas e incomparables. Sin embargo, nos permite tener un punto de referencia para sostener la importancia del desarrollo y producción de videojuegos en la jornada laboral.

Al observar los ingresos de los trabajadores culturales, es posible identificar que entre el 45% y el 50% de los trabajadores de la cultura se dedican exclusivamente a su labor artística y logran mantenerse con ella (Proyecto Trama, 2014). El ingreso autónomo promedio para las disciplinas consideradas en el estudio Trama²⁹ es de \$590.797.

Es necesario considerar que sólo una parte de ese sueldo se genera a través de su actividad cultural. De hecho, otros estudios sectoriales³⁰ nos muestran cifras menores (Proyecto Trama, 2014). En el caso de los artistas visuales, el 46,4% de gana entre \$0 y \$150.000 mensuales y sólo un 13% obtiene ingresos superiores a los \$500.000. En el caso de los profesionales de la Danza, el 80% tienen un ingreso inferior a los \$600.000 y que el 55,2% no supera los \$400.000. Finalmente, el 56% de los artistas circenses recibe un sueldo que no supera los \$300.000 y sólo un 23% logra obtener más de \$500.000 mensuales.

Se destaca que casi un tercio de los trabajadores culturales (28,7%) no espera recibir ningún ingreso, a pesar de trabajar en actividades culturales durante el mes previo a la consulta (Proyecto Trama, 2014).

Al observar el nivel educacional del trabajador cultural, el 61,7% tiene estudios universitarios, y un 40,4% declara tener un título universitario. Un 15,7% tiene posgrado y un 15,1% posee educación técnica profesional. Las personas que sólo tienen educación media corresponden al 7%, mientras que aquellos con educación básica o sin educación formal sólo alcanzan el 1% (Proyecto Trama, 2014).

Respecto a la formalidad del tipo de formación recibida, el 61% de los trabajadores tiene educación formal, un 29% tiene educación informal y un 9,2% tiene educación no formal. Se destaca que en la educación informal primen los autodidactas, con un 19,5%. Esta característica también se observa en el perfil desarrollado en el área *Nuevos Medios* (CNCA, 2014).

²⁹ Artes Visuales, Artes Escénicas, Literatura, Música, Audiovisual y Gestión Cultural.

³⁰ Estudio sobre los procesos de profesionalización de los artistas visuales, Catastro de la Danza y Campo Circense Chileno.

A partir de la observación de los niveles de asociatividad y trabajo colectivo, a diferencia de los desarrolladores de videojuegos (VG Chile, 2017), sólo el 24,6% de los trabajadores culturales está afiliado a un sindicato o gremio³¹. Sin embargo, un 61,2% está vinculado a asociaciones técnico-artísticas y un 18,4% está asociado a sociedades de derecho de autor.

Respecto al financiamiento público y privado, se observa que el 36,6% de los trabajadores culturales recibió financiamiento público en el año 2013 y que un 18,7% consiguió auspicio de una empresa privada en el mismo período. Como punto de referencia, para el año 2016, sólo el 9,7% de las empresas desarrolladoras de videojuegos recibió financiamiento público, mientras que un 12,9% recibió apoyo privado³² (VG Chile, 2017).

A pesar de la actual escasa información existente sobre las características del *desarrollador de videojuegos en Chile*, es posible aproximarnos a partir del estudio *Mapeo de las Industrias Creativas en Chile* (CNCA, 2014) y su caracterización sobre el sector *Nuevos Medios*.

A observar las condiciones laborales de los miembros del sector *Nuevos Medios*, se destacan por realizar su producción de forma auto gestionada, ya sea de forma individual o colectiva (CNCA, 2014). Con el fin de generar ingresos que les permitan la subsistencia y el desarrollo de su producción, sus miembros más jóvenes recurren al empleo en empresas del campo de la publicidad, la tecnología, la docencia y distintas actividades económicas que pueden o no estar vinculadas a las industrias creativas, tales como el diseño, el desarrollo de software, la animación digital en 2D o 3D, entre otros (CNCA, 2014).

Respecto a la creación y producción del sector, se destaca su directa relación con otros sectores creativos. Además, establece vínculos entre el arte, la tecnología, la ciencia y la sociedad (CNCA, 2014), donde confluyen creadores individuales, empresas y laboratorios de creación, investigación y experimentación (CNCA, 2014).

³¹ En cambio, más del 80% de los desarrolladores de videojuegos está asociado a VG Chile.

³² Bajo el apoyo de un Publisher, empresa privada que apoya el proyecto local mediante fondos privados.

En términos de formación, al año 2014, el estudio *Mapeo de las industrias creativas en Chile* no identificó ninguna carrera formal vinculada al sector (CNCA, 2014). Sin embargo, se observa que distintas carreras universitarias, vinculados al diseño, artes visuales, y audiovisual han implementado áreas y líneas de trabajo vinculados al desarrollo de nuevos lenguajes producto de la influencia de la tecnología y sus alcances en innovación. Las personas involucradas en la producción y desarrollo del sector muestran una gran diversidad en su formación profesional.

En la actualidad, es posible identificar universidades, institutos profesionales y centros de formación técnica que ofrecen programas de estudio enfocados al desarrollo de videojuegos. A continuación, se presentan algunos ejemplos: Ingeniería en desarrollo de videojuegos y realidad virtual, de la Universidad de Talca (Universidad de Talca, 2018), Diseño y Desarrollo de Videojuegos, de la Universidad SEK (Universidad SEK, 2018), Diseño de Juegos Digitales, de la Universidad Andrés Bello (Universidad Andrés Bello, 2018), Diseño de Videojuegos, del Instituto Profesional ARCOS (Instituto Profesional Arcos, 2018), y Diseño de Videojuegos, del Instituto Profesional-Centro de Formación Técnica Santo Tomás (Santo Tomás, 2018).

En ocasiones, sus orígenes vienen de un hobby, el cual se profesionaliza con el tiempo (CNCA, 2014). Confluyen autodidactas con vocación creativa y experimental, con una edad promedio que bordea los 35 años (CNCA, 2014).

Estas personas crean colectivos que favorecen el desarrollo disciplinario en términos de educación informal, a través de la realización de talleres y actividades, lo que fortalece la transferencia de conocimiento entre los interesados, la articulación de redes y la difusión del quehacer en el sector (CNCA, 2014). En este sentido, la práctica y dominio tecnológico valida a sus miembros, por sobre la educación formal (CNCA, 2014).

El sector *Nuevos Medios* se caracteriza por la ausencia de productoras especializadas que se encarguen de la comercialización y difusión de su producción, por lo que esta gestión es realizada por sus propios miembros. Las vías de apertura comercial sólo se relacionan con ámbitos económicos y funcionales, tales como la publicidad, la industria del entretenimiento y el software (CNCA, 2014). La ausencia de canales de comercialización tradicionales se asume como una debilidad por los miembros del sector.

No obstante, se valora la construcción de nuevas formas de distribución, más transversales y holísticas. En esta línea, se observa una eliminación de las fronteras entre actores con roles claros y únicos, vinculados a la producción, comercialización y difusión (CNCA, 2014).

Marco Teórico

Las Industrias creativas

Chile, al igual que la media global, posee un componente mayoritario del PIB asociado al área de servicios. Al primer trimestre del año 2018, corresponde al 67,3% del PIB nacional (Banco Central de Chile, 2018). Por ello, se vuelve necesario observar los marcos de referencia que delimitan los alcances de la industria cultural, inserta en un contexto de economía creativa (CNCA, 2014).

El término *Economía Creativa* fue popularizado en el año 2001 por el escritor y gestor de medios de comunicación británico John Howkins, el cual lo aplicó para analizar el impacto económico de la producción de 15 industrias, las cuales iban desde las artes hasta la ciencia y tecnología. Por ende, en término abarca desde los bienes y servicios culturales, hasta el área de juguetes y juegos, así como el área de investigación y desarrollo (I+D). Por lo tanto, la economía creativa se refiere a los procesos y actividades que van más allá de las manifestaciones culturales tradicionales, dentro de las cuales se encuentra la categoría *Nuevos Medios*.

El término *Industria cultural* posee una amplia trayectoria histórica. Sus inicios se remontan a los años ubicados entre 1930 y 1940, con los trabajos de la Escuela de Frankfurt. Especial relevancia tiene el libro de Theodor W. Adorno, *Dialéctica de la Ilustración*.

El término busca denunciar a la industria cultural europea y norteamericana, representada por los medios masivos de producción cultural, ya que mercantilizan al arte y le niegan su potencial crítico y transformador. En cambio, se transforma en un sistema estandarizado de reproducción simbólica que favorece la supremacía de una ideología dominante a favor del sistema capitalista y sus propietarios. De esta forma, inicialmente el término se asoció al debate crítico de la izquierda sobre el proceso de homogenización cultural de la globalización.

Asimismo, se consideró a la economía y la cultura como esferas opuestas e incompatibles, ya que se guían por lógicas teóricamente distintas. Y en caso de confluencia, la primera siempre supeditó a la segunda. Sin embargo, estas ideas cambiaron a lo largo del tiempo.

Durante los años 60', esta interpretación es desplazada, ya que el proceso de mercantilización de la producción cultural no necesariamente implicaba una degeneración de la expresión cultural. Por el contrario, se observó que los bienes y servicios culturales poseen cualidades positivas (PNUD. UNESCO, 2013). Por ello, hacia los años 80' el término ya no implicó connotaciones intrínsecamente negativas y empezó a ser utilizado por círculos de académicos e intelectuales. En esta línea, es difundido por la UNESCO para abarcar diversos campos culturales, tales como la música, el arte, la moda, el diseño y la industria de medios –en la cual entrarían, en último término, los videojuegos-. Su alcance hace referencia tanto a la producción intensiva en la tecnología como a la producción artesanal.

En último término, el valor de estas industrias culturales radica tanto en su potencial económico como en su producción simbólica, en el entramado social y cultural.

Posteriormente el término *industria creativa* se aplicó a un amplio conjunto productivo, incluyendo tanto los bienes y servicios que se producen en la industria cultural, así como aquellos que se producen en industrias que requieren de la innovación, incluyendo la investigación y el desarrollo de software (PNUD. UNESCO, 2013).

Rápidamente comenzó a ser utilizado en la formulación de políticas públicas. Ejemplo de ello es la política cultural de Australia en 1990 y el ministerio de cultura, medios de comunicación y deporte del reino unido, el cual propuso pasar de una industria cultural a una economía creativa hacia finales del siglo XX.

El término también se asoció a la creatividad, el desarrollo económico urbano y la planificación de la ciudad.

Ejemplos de ellos son los trabajos del consultor británico Charles Landry sobre la "*ciudad creativa*" y de Richard Florida, sobre la "*clase creativa*" -diversa, correspondiente a trabajadores técnicos, directivos y profesionales- que deberían tener las ciudades para desarrollar la innovación y dinamismo cultural, necesario para el desarrollo de la sociedad urbana contemporánea.

Desde esta perspectiva, las actividades culturales se contemplaron como equipamientos para la infraestructura urbana, la cual serviría para atraer mano de obra profesional, de carácter móvil. De forma adicional, serían actividades de ocio significativas.

Sin embargo, tales predicciones no se sustentaron en el tiempo. Estudios posteriores no entregaron certezas de que estos trabajadores creativos y calificados se congregaran y permanecieran en un sitio determinado. Tampoco existió claridad sobre su rol como agentes locales de desarrollo, ya sea de nivel local o regional. En esta dirección, hasta el mismo Florida declaró que incluso en los Estados Unidos los beneficios de su propuesta fluyen desproporcionadamente hacia “*trabajadores creativos, profesionales y de conocimiento altamente cualificado*”, añadiendo que “*el clúster de talento aporta poco en la distribución de los beneficios*” (PNUD. UNESCO, 2013).

Dado que los límites de la relación entre economía y cultura aún están en discusión, el concepto de *industrias creativas* tiene diferentes definiciones.

A partir del Banco Interamericano de Desarrollo (BID), existen seis enfoques para comprenderlas, las cuales se relacionan entre sí (Buitrago Restrepo & Duque Márquez, 2013).

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), las entiende como aquellas industrias que combinan la creación, producción y comercialización de contenidos intangibles, y de naturaleza cultural. Normalmente están protegidos por los derechos de autor, y toman la forma de bienes o servicios. Incluye toda producción artística y cultural, la arquitectura y la publicidad.

La Conferencia de las Naciones Unidas para el Comercio y el Desarrollo (UNCTAD) sostiene que las industrias creativas están en el centro de la economía creativa. Se define a partir de ciclos de producción de bienes y servicios, los cuales hacen uso de la creatividad y el capital intelectual como sus principales insumos. Las clasifica como patrimonio, arte, y finalmente medios y creaciones funcionales.

La Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) las define a partir del derecho de autor.

Dentro de esta categoría, se incluyen las industrias que se dedican, son interdependientes o se relacionan directa o indirectamente con la creación, producción, representación, exhibición, comunicación, distribución o venta del material protegido por el derecho de autor.

El Departamento de Cultura, Medios y Deportes del Reino Unido (DCMS) las define a partir de las actividades que tienen su origen en la creatividad, la habilidad y el talento individual. Y, simultáneamente, tienen el potencial de crear empleos y riqueza, a través de la generación y explotación de la propiedad intelectual.

En la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), se les define a partir de las industrias de contenidos, las cuales son: editorial, cine, televisión, radio, discográfica, contenidos para celulares, producción audiovisual independiente, contenidos para web, juegos electrónicos, y contenidos cross media (producidos para la convergencia digital).

Para el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), las industrias culturales comprenden de bienes y servicios asociados a políticas culturales, servicios creativos y el deporte. Las clasifica en tres categorías: Convencionales, Otras y Nuevas (en la cual se encuentra software y videojuegos).

Los diferentes enfoques del término tienen tres puntos en común (Buitrago Restrepo & Duque Márquez, 2013).

1. Entender la creatividad, la cultura y las artes como materia prima.
2. Destacar la importancia con los derechos de propiedad intelectual. Específicamente, el derecho de autor.
3. Tener un vínculo directo en una cadena productiva, de valor creativo.

Para situar al videojuego dentro de este entramado de clasificaciones, se utilizará la clasificación de Modelos de círculos concéntricos de Throbsy, utilizados tanto por la CNCA (CNCA, 2014) como por la UNESCO (PNUD. UNESCO, 2013). Dentro de esta clasificación, *los videojuegos y los juegos de computadora* pertenecen a la categoría de *Industrias culturales ampliadas*, entre las industrias creativas principales y las industrias relacionadas³³.

³³ Ver Anexos, I. Modelos de clasificación de industrias culturales y creativas.

En el caso de la industria videojuego, nos encontramos ante unos marcos delimitadores poco claros, ya que se encuentran en los bordes de la industria cultural y creativa. Se vuelve relevante comprender el vínculo entre economía y cultura, necesario para considerar esta tensión al observar los márgenes de las industrias creativas en Chile.

A partir del estudio *Mapeo de las industrias creativas en Chile* (CNCA, 2014), la industria del videojuego se caracteriza desde el sector *Nuevos Medios*. Se enmarca en un paradigma no tradicional, donde se desarrolla en base a la llamada economía del conocimiento (EC) o economía basada en el conocimiento (EBC), en concordancia a los conceptos de economía creativa, industria cultural y economía creativa. En esta perspectiva el conocimiento, desarrollado a través de la tecnología, es el que genera valor agregado. Es decir, a partir de esta visión, se busca un beneficio económico, al mismo tiempo que se genera un producto artístico, de contenido simbólico.

Finalmente, a partir del estudio *Actualización del impacto económico del sector creativo en Chile* (CNCA, 2016), la industria del videojuego se clasifica dentro del dominio *medios informáticos* (CNCA, 2016). Sin embargo, es necesario mantener en consideración la caracterización entregada por el estudio previamente señalado, en el sector *Nuevos Medios*, ya que nos entrega antecedentes que nos permiten aproximarnos a una caracterización de los *desarrolladores de videojuegos en Chile*.

Chile y las industrias creativas

En Chile, las industrias creativas se pueden entender a partir de dos puntos de partida. Primero, comprendiendo la relación entre economía y cultura como elementos del desarrollo (CNCA, 2012). Segundo, observando los cambios en la industria productiva, la cual pasa de la creación de bienes a servicios (CNCA, 2014).

La relación entre cultura y economía en Chile

La relación entre cultura y economía como aporte para el desarrollo económico comienza a discutirse en los años 50 y 60 del pasado siglo. El desarrollo, únicamente expresado en el aumento del PIB³⁴, comienza a ser cuestionado. Gradualmente se le busca comprender desde una noción más amplia. Sin embargo, la ruptura de una visión estrictamente económica ocurre en la década de 1980, con la incorporación del desarrollo humano. En los años 90, la UNESCO incorpora a la cultura como parte del desarrollo sustentable, creando un precedente para problematizar su rol en el desarrollo de países en desarrollo (CNCA, 2012). Finalmente, la Convención de las Naciones Unidas sobre la diversidad cultural es impulsada por la UNESCO en el año 2005. Es ratificada por Chile, entregando un marco que refuerza el vínculo entre economía y cultura.

Entre el período 2008-2013, la contribución de las industrias creativas al PIB chileno fue estable, entre un 2,3% y un 2,2% (CNCA, 2016). Su fortaleza respecto a los cambios impulsados por los vaivenes del cobre permite señalar su importancia, tanto como aporte económico, como aporte diversificador de la matriz productiva (CNCA, 2016).

Las industrias creativas se insertan en el proceso de aumento de complejidad del concepto de desarrollo, incorporando la cultura como un subsector que se basa en la creatividad e innovación (CNCA, 2012). De esta manera, se destaca su contribución económica y se convierte en un elemento relevante dentro de las políticas culturales (CNCA, 2012), las cuales crean un marco para la interacción de actores públicos y privados.

³⁴ Producto interno bruto.

Las industrias creativas en el marco de las políticas culturales

Las políticas culturales nacionales tienen su primer antecedente en el año 2005, con la publicación de *Chile quiere más cultura: definiciones de política cultural 2005-2010*. Bajo el gobierno de Ricardo Lagos, el documento fue el producto de la síntesis de un proceso colectivo en el cual participaron consejos regionales, comités consultivos y entrevistas a expertos extranjeros que participaron en simposios y seminarios organizados por el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA). En este último grupo se encuentran especialistas en derechos de autor e industrias creativas, los cuales permiten incorporar a estos nuevos conceptos a la política cultural del país, dentro de su marco político-ideológico (CNCA, 2017).

Esta primera iniciativa busca distanciarse de la herencia de la dictadura en materia de cultura, buscando democratizarla. A través de la articulación del pasado con el presente, busca la comunicación de sentidos y experiencias comunes, con el fin de buscar formas de entendimiento y vida (CNCA, 2017).

Un segundo ciclo corresponde a la *Política Cultural 2011-2016*, bajo el gobierno de Sebastián Piñera. Su proceso de formulación y diseño comienza en el año 2010 al discutir metodologías y modelos, tomando como referencia experiencias extranjeras, destacando a Colombia, México y Venezuela. Opta por un modelo de gerencia social³⁵, con unos contenidos se reflejan en la ley que crea el CNCA. Se expresa en tres ámbitos: promover el desarrollo de las artes, el acceso y participación de la ciudadanía y el resguardo del patrimonio cultural (CNCA, 2017).

Se destaca la inclusión conceptual, que observa la cultura como un bien social susceptible de ser abordado por un servicio público (CNCA, 2017). Esta reflexión se observa en las publicaciones *Cultura y Economía I* (CNCA, 2012) y *Cultura y Economía II* (CNCA, 2013). En esta perspectiva, la política desarrolla el consumo cultural, el subsidio a la demanda y las industrias culturales.

³⁵ Enfoque de política pública. A partir de Bernardo Kliksberg, es un conjunto integrado de principios, prácticas y técnicas que permiten crear cambios significativos en una dimensión del bienestar a partir del uso efectivo y racional de recursos (CNCA, 2017).

El tercer ciclo corresponde a la *Política nacional de la cultura 2017-2022*. Desplaza el foco de acción desde el fomento de la creación y los artistas, a la participación cultural de la ciudadanía cultural como agente central, en la búsqueda por contribuir a la participación de individuos y comunidades en la creación, disfrute y distribución de los bienes y servicios culturales (CNCA, 2017). Sustenta el principio de promoción del desarrollo cultural desde los territorios. A diferencia de las anteriores políticas públicas en cultura, desplaza la lógica de “arriba abajo” (desde la política nacional) a “abajo hacia arriba” (desde el territorio). Sin romper con la herencia de sus predecesores, este cambio se encuentra dentro de la creación del Ministerio de las culturas, las Artes y el Patrimonio, generando una nueva constitucionalidad que se adapte y entienda las nuevas formas creativas, las cuales se entrecruzan con las disciplinas tradicionales (CNCA, 2017).

Las industrias creativas en el marco de la institucionalidad

Bajo el liderazgo del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA), el año 2015 se crea el Comité Interministerial para el Fomento de Economía Creativa. Desde la institucionalidad vigente, significó un reconocimiento de las industrias creativas a nivel nacional. Su objetivo consistía en desarrollar su potencial, identificando brechas de mercado y coordinación (CNCA, 2017).

En mayo del 2017 se diseña e implementa el Plan Nacional de Fomento de la Economía Creativa, el cual responde a los desafíos detectados en alineamientos estratégicos de profesionalización y asociatividad, fomento al conocimiento de la economía creativa y desarrollo sostenible, junto a orientaciones transversales del territorio y fortalecimiento institucional (CNCA, 2017).

Para el período 2017-2022 se proyecta desarrollar los Planes Regionales de Fomento a la Industria Creativa (PRFEC), en todas las regiones del país. Se busca realizar un diagnóstico de la realidad regional, con relación a las economías creativas locales (CNCA, 2017).

La industria creativa desde los cambios en la industria

Los orígenes de la producción industrial se encuentran a finales del siglo XVIII. En un contexto de grandes cambios tecnológicos, el británico Adam Smith señaló en su libro *La Riqueza de las Naciones*, que este sistema se basa en la capacidad, cantidad y calidad de los factores productivos presentes en cada país, y su explotación a través de la división del trabajo (CNCA, 2014). Fuera de esta visión, se encuentra la producción artística y cultural, la cual se observa como valor improductivo, sin capacidad de generación de valor. La razón es que sus labores eran de carácter temporal, las cuales desaparecían al momento de su ejecución. Sus productos no eran medibles monetariamente y su financiamiento provenía de la autogestión o el mecenazgo de las élites de la época, alejado de lógicas productivas y de generación de valor (CNCA, 2014).

A través de los cambios sociales, políticos y tecnológicos, la sociedad industrial que pensó Smith ha cambiado. En su lugar, se desarrolla lo que Peter Drucker llama la *sociedad del conocimiento*. Este enfoque se caracteriza por un cambio en la creación de valor, en donde los factores que explican el consumo y el rol de los Estados en los procesos de desarrollo consisten en el conocimiento, la creatividad y la innovación (CNCA, 2014).

Este cambio de paradigma refleja la tendencia global de transitar de una sociedad productora de productos, a una sociedad productora de servicios. En el 2000, el 67% del PIB mundial correspondió a la producción de servicios, mientras que el 33% restante correspondió a la producción de bienes. Según estimaciones de la División de estadísticas de las Naciones Unidas, en el año 2020 el 81% de la producción global consistirá en servicios, mientras que el 19% restante consistirá en bienes.

El año 2007, el Consejo Nacional para la Innovación y la Competitividad (CNIC) llevó a cabo una investigación para planificar y determinar los ejes del desarrollo. Se identificaron 33 sectores con potencial crecimiento, entre los cuales se encontraron las industrias creativas -vinculadas a servicios-. Su importancia reside en generar de valor en el eje de la creatividad (CNCA, 2014).

Actualmente, Chile define la clasificación de las industrias creativas a partir de las recomendaciones de los marcos de estadísticas culturales (MEC), realizados por la UNESCO (2009) y Chile (2012), conformando nueve dominios o subsectores culturales (CNCA, 2016).

Lo componen: patrimonio, artesanías, artes visuales, artes escénicas, artes musicales, artes literarias, libros y prensa, medios audiovisuales e informáticos, y finalmente arquitectura, diseño y servicios creativos (CNCA, 2016).

Hoy, encontramos el subdominio *videojuego* en el dominio *medios informáticos* (CNCA, 2016).

El emprendedor cultural

Actualmente, el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio³⁶ observa a las industrias creativas principalmente a través de su impacto económico. Sus esfuerzos se enfocan al desarrollo de la industria cultural, buscando puntos de unión en los sectores públicos y privados. Ejemplo de ello son seminarios de cultura y economía realizados por este ministerio, los cuales buscan abrir un espacio para mostrar los futuros beneficios de un trabajo mutuo entre ambas esferas (ESA, 2016).

Sin ignorar sus aportes simbólicos, se observa una búsqueda por desarrollar el impacto económico de las industrias creativas. Lo cual antiguamente no se consideró dado la dicotomía entre las esferas de la cultura y el mercado (CORFO, 2015).

Hoy, desde el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio se busca dar valor al trabajo de tareas vinculadas al área artística, las cuales muchas veces poseen dificultades para ser cuantificadas y valorizadas en términos de mercado (CNCA, 2012). Con este fin, se busca impulsar el desarrollo de las industrias creativas a través de la plataforma del Estado, sostenido por el empoderamiento de la sociedad civil, de gestores y emprendedores culturales (CNCA, 2012). Este proceso tendría su origen en la reconversión de los trabajadores culturales en términos adecuados para el desarrollo de la industria cultural. Sin embargo, su desarrollo puede entrar en conflicto con la subjetividad propia de los trabajadores. Por ejemplo, un grupo de éstos se pueden considerar artistas, con una subjetividad distinta que no tiene un correlato en la industria cultural, de acuerdo con su clasificación productiva.

Los valores de la creatividad e innovación destacan dentro de este discurso (CNCA, 2012), para el desarrollo de este nuevo espacio de mercado. Anteriormente desaprovechado por la industria económica ante el menosprecio del aporte mercantil de la producción artística.

En esta línea, la figura del emprendedor se consolida. Desde la esfera económica, la cual expande su influencia hacia otras áreas de la sociedad, la emergencia de la agencia individual se considera fundamental para vivir.

³⁶ Antiguo CNCA (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes).

Por ello se hace necesario problematizar su significado, dado que se enmarca en un contexto definido.

Éste corresponde al capitalismo neoliberal, donde la figura simbólica del emprendedor toma un protagonismo central, y el sujeto la acepta y cree en ella. De esta forma se identifica como una construcción ideológica que deriva de un modelo económico determinado, dominante en los últimos 30 años (Rowan, 2010).

La receta del emprendimiento, que acompaña la figura del emprendedor, se introduce con el fin de mejorar la tarea de los gobiernos, la economía y la sociedad. (Rowan, 2010). Con el arribo de la una mirada económica asociada a un modelo neoliberal, la figura del emprendedor se ha convertido en un elemento emblemático, vinculado a crecimiento económico.

El adjetivo de emprendedor tiene amplios antecedentes históricos, pero sólo es aceptado de forma habitual durante las primeras décadas del siglo XX, cuando se consolida la idea de que los emprendedores son claves para el impulso económico de un país (Caviedes, 2015).

El trabajo del economista Joshep A. Schumpeter cristaliza esta idea, ya que pone la figura del emprendedor en el centro de la actividad económica (Rowan, 2010), y le atribuye la responsabilidad de promover el desarrollo y la innovación, pero sólo como agente de la esfera económica. Sin esta figura, la economía se estancaría bajo la ausencia de innovación.

El autor considera que la principal función del emprendedor es de carácter económico, el cual explota a través de la reforma o revolución del sistema de producción (Rowan, 2010), ya sea a través de la explotación de un invento, de nuevas posibilidades técnicas o simbólicas.

En ningún caso es el creador de tales posibilidades, sino su ejecutor y explotador, donde el objetivo principal es tener éxito económico. Además, esta tarea sólo lo pueden llevar a cabo un número reducidos de individuos, donde no existe la posibilidad de que todos, o una mayoría, tenga las características necesarias para ser catalogado como un emprendedor.

En la actualidad el término *emprendedor* se observa más allá de la esfera económica.

Dentro del imaginario social puede abarcar los términos de *lanzado*, *independiente* y *valiente*, donde se espera que una persona de tales características se arriesgue por su idea o proyecto hasta las últimas consecuencias (Rowan, 2010).

El sociólogo Paul du Gay observa que esta amplitud de significado va en la misma línea de la reforma o modernización –aún si esta sólo es discursiva- del aparato administrativo. En su caso, observa los cambios en el Estado británico, donde el perfil profesional del emprendedor está asociado a “la aceptación de los riesgos, la confianza en sí mismo y la capacidad de admitir responsabilidad por uno mismo y sus actos” (Rowan, 2010).

De esta forma el término es un concepto utilizado para que el trabajo funcione y sea considerado desde el ámbito empresarial, donde los valores anteriormente mencionados son necesarios como nuevos modelos de conducta, bajo las lógicas de mercado. Dentro de esta línea, el emprendedor toma la iniciativa, ejerciendo autoridad y previsión frente a un escenario desconocido o estático.

Los medios de comunicación, la literatura económica y los libros de management (Rowan, 2010) han reforzado la idea de que el emprendedor debe ser el modelo a seguir para tener éxito en la vida contemporánea. Autores destacados en esta línea son el estadounidense Peter Drucker y el español Trías de Bes, los cuales rescatan la figura del emprendedor como un elemento clave en la construcción del discurso del capitalismo contemporáneo (Rowan, 2010).

En este relato, su figura posee características heroicas, ya que es una manera de enfrentar el mundo, aún si éste se encuentra en contra de todo lo establecido. Al mismo tiempo, es un líder que no contempla la opción del fracaso, aún bajo un contexto de incertidumbre e inseguridad permanente. Es más, a partir de la incerteza se basa el placer de la victoria, y la justificación del sacrificio individual (Rowan, 2010).

El equilibrio entre la vida personal y profesional no está considerado en el plano del emprendedor. De hecho, este desequilibrio es visto como un sacrificio necesario, pues todo reside en la agencia del individuo. La idea es que siempre está la opción del descanso y el reposo, pues su actividad sólo depende de uno mismo. No obstante, éste nunca llega, ya que el emprendedor siente que entre mayor sea el sacrificio, más cerca está de lograr el éxito económico (Rowan, 2010).

Los factores que facilitan el desarrollo de esta figura ideológica son de carácter individual y colectivo.

En primer lugar, se sobreestima la importancia del sujeto, al punto de condicionarlo genéticamente. Tal afirmación puede no tener cabida en el campo empírico³⁷ (Rowan, 2010), pero es un elemento destacable dentro del discurso ideológico, donde el hombre es el representante oficial. Por otro lado, las dinámicas sociales predominantes del emprendedor se enmarcan en el mercado. El otro se transforma en un recurso más, donde todo elemento posee un valor instrumental. Es la cristalización del *homo economicus*, presente en el pensamiento neoliberal, donde todos los sujetos priorizan sus recursos para maximizar sus beneficios a partir de un cálculo racional (Rowan, 2010).

En segundo lugar, la importancia del colectivo se expresa en la necesidad de una cultura que fomente el emprendimiento, bajo una iniciativa estatal que lo dirija en la línea del éxito económico. De allí a la importancia de unas políticas económicas que favorezcan el emprendimiento y la explotación de nuevos nichos de mercado basado en la innovación y el desarrollo. Dentro de esta línea, las industrias creativas se observan con un gran potencial, por su énfasis en la innovación y la creatividad, tomando este último como un recurso ilimitado (CORFO, 2015).

Finalmente, un elemento constitutivo del emprendedor corresponde a su género. La imagen dominante recae en el sexo masculino, donde la mujer sólo entra como actor secundario. Incluso, en el caso de que decida emprender, generalmente sus méritos son opacados bajo la figura del padre, el marido o los hijos (Rowan, 2010). De allí la importancia del contexto social en donde se desarrolla el emprendimiento, ya que en la actualidad la mujer se le observa como madre de familia antes que empresaria, a pesar de que los discursos fundacionales digan lo contrario (Rowan, 2010).

³⁷ Estudios empíricos –tales como *What Makes a Entrepreneur*– señalan que las variables sociales se destacan por sobre las variables genéticas y psicológicas.

Sobre el trabajo

El concepto de trabajo y sus transformaciones a través del tiempo.

Hablar del concepto de trabajo significa entrar en un terreno en disputa conceptual. A pesar de lograr una importancia significativa en las ciencias sociales durante el siglo XIX y gran parte del siglo XX, las transformaciones en la organización y sentido del trabajo desde a finales de 1970 cuestionan su centralidad (Toledo G. , 1997).

Primero, desde su relevancia estructural en los mundos de la vida de los trabajadores (Offe, 1980). Segundo, desde su importancia en la constitución de las subjetividades, identidades y acciones colectivas (Liotard, 1985).

Estos dos elementos se asocian a la fragmentación de la sociedad posmoderna, con la decadencia del trabajo industrial en confrontación con el crecimiento del trabajo de servicios, los trabajadores de cuello blanco, el trabajo femenino y el trabajo desregulado (Regini, 1990).

Desde una perspectiva reflexiva, se niega el carácter capitalista de la sociedad contemporánea. Incluye el rechazo al rol central del trabajo, ya que se transforma en una sociedad de servicios, post industrial y post capitalista (Antúnez, 2001). Incluso sin estos cambios, se sostiene la vigencia de una lógica tripartita institucional a través de la acción pactada entre capital, trabajadores y Estado. Lo que expresa en una sociedad menos mercantilizada y más contractualista (Antúnez, 2001). La lógica del capital deja paso a la centralidad de los sujetos sociales, la vigencia de las relaciones fundadas en la ciudadanía, la expansión de zonas “no mercancías” y la disputa de fondos públicos (Antúnez, 2001).

Sin embargo, las transformaciones del trabajo no permiten concluir su exclusión como modelo y fenómeno originario para la *protoforma* del ser social. Es la expresión de la interrelación entre el hombre y la naturaleza, en donde el sujeto se pasa del ser biológico al ser social (Antúnez, 2001). A pesar de todos sus cambios, no es posible pensar una sociedad donde el trabajo no permita su base material, que sostiene al resto de esferas de la actividad humana (Antúnez, 2001).

A partir de transformaciones históricas del trabajo, Enrique de la Garza Toledo sostiene que el concepto puede ser abordado en la teoría social desde dos perspectivas: la hermenéutica y la objetiva (Toledo G. , 1997).

La perspectiva hermenéutica señala que el significado del trabajo tiene relación con la transformación de la naturaleza por el hombre, para satisfacer las necesidades humanas. Se sostiene que el trabajo es culturalmente construido, de acuerdo con las relaciones de poder. De esta forma, no tiene un carácter objetivo y los discursos en oposición cambian su significado (Toledo G. , 1997).

En la tradición griega y romana, el trabajo está asociado a la tortura, sufrimiento y desgracia, ejercido por los no nobles. En el cristianismo medieval, el trabajo es pena divina. Posteriormente, se reinterpreta con el luteranismo y calvinismo, vinculado a la clase media de la revolución industrial (Toledo G. , 1997).

Dentro de esta perspectiva, en el siglo XIX se impone el sentido del trabajo por parte del mundo occidental capitalista, vinculado a la creación de riqueza. En cambio, en otras sociedades, el sentido del trabajo está vinculado a la religión y sus rituales (Garfinkel, 1986).

La perspectiva objetivista, por el contrario, considera al trabajo como la actividad que transforma de manera consciente a la naturaleza y al hombre. Con independencia de la valoración de la sociedad, es el medio de creación de riqueza material e inmaterial, y su circulación (Toledo G. , 1997)

El trabajo se considera simultáneamente como una actividad objetiva y subjetiva. Es una actividad concreta que no se reduce exclusivamente a las operaciones físicas. Por el contrario, siempre incluye diversos niveles de subjetividad insertos en él (Toledo G. , 1997). Tal como señala Marx “el trabajo humano, a diferencia del de los animales, existe dos veces: una idealmente, como proyecto en la mente del que trabaja, y otra como actividad concreta” (Marx, 1972).

Entender al trabajo como una actividad dual significa discutir sobre los límites que presenta en la sociedad. Por ello, su definición se encuentra en tensión a través de los diferentes períodos de la sociedad. Actualmente encuentra dentro del capitalismo.

Esta pugna se encuentra vinculada a las formas dominantes de pensamiento, desde una disputa de clases, en donde se encuentran en conflicto distintos grupos sociales (Toledo G. , 1997).

A partir de estas tensiones, es posible observar amplias diferencias en el concepto del trabajo en la teoría social. A continuación, se observan sus principales cambios desde una perspectiva histórica.

Desde a finales del siglo XIX, hasta la crisis de 1929, su significado se encontró en la economía neoclásica. De la crisis de 1929 a los años sesenta, se ve influido por el keynesianismo económico, el cual se acercó a otras ciencias sociales a través del institucionalismo. Posteriormente, desde los años sesenta, el ascenso del neoliberalismo entra en disputa con el nuevo institucionalismo, el cual a su vez entra en comunicación con la sociología del trabajo (Toledo G. , 1997) .

En el presente proyecto de investigación, se interpreta el trabajo desde la perspectiva objetiva, la cual posee una esfera de subjetividad intrínseca a esta actividad. Nos permitirá entender al trabajo desde una perspectiva comprensiva, incorporando los cambios producidos dentro de la organización del trabajo a partir de la crisis del fordismo, la emergencia del toyotismo y la especialización flexible.

El proceso de trabajo capitalista “es creación y circulación del valor, pero también es poder y dominación, consenso o coerción, autoritarismo o convencimiento, fuerza o legitimidad, instrumentalismo o involucramiento, individualismo o identidad colectiva” (Toledo G. , 1997). De allí la importancia del análisis subjetivo que explore los distintos significados que los trabajadores le otorgan al trabajo. De esta forma, es posible identificar sus ideas centrales, que permitan identificar y dar sentido a sus principales discursos.

Considerando las transformaciones del trabajo, se busca explorar la subjetividad en los *desarrolladores* de la industria del videojuego chilena. Su actividad concreta se entiende desde el trabajo inmaterial, el cual se sitúa dentro del contexto de las industrias creativas y la figura simbólica del emprendedor cultural.

Para la presente investigación, la visión clásica del trabajo dentro de la fábrica capitalista se vuelve cada vez más obsoleta.

Los progresivos cambios entre las interfaces de trabajo y no trabajo, así como la importancia de los trabajos no industriales conduce a la necesidad de hablar sobre un concepto ampliado de trabajo. Pues sus límites no son naturales ni universales, sino que dependen de las propias concepciones sociales dominantes, según el momento histórico determinado (Toledo C. E., 2011).

Aproximaciones a los estudios del trabajo

A lo largo del siglo XX, el objeto de estudio privilegiado fue el obrero industrial de la gran empresa. Desde los estudios del trabajo se pensó que el avance de la gran empresa desplazaría con toda forma pre-capitalista de trabajo, y el proceso de proletarización sería inevitable con el desarrollo del capitalismo.

Sin embargo, los cambios producidos en el mundo del trabajo en las últimas décadas han demostrado que este proceso no ha ocurrido. De hecho, el trabajo industrial da paso al trabajo de servicios, especialmente en las empresas de tamaño pequeño y micro del tercer mundo (Toledo C. E., 2011). Al mismo tiempo, el trabajo precario aumenta, así como la aparición de nuevas calificaciones y tareas, aumentando la importancia *del trabajo no clásico*.

Los conceptos de marginalidad e informalidad intentaron dar cuenta de las anomalías que atravesaron todo el mundo del trabajo (Toledo C. E., 2011). Sin embargo, hoy se tornan insuficientes. En la actualidad existe un esfuerzo para distinguir el trabajo no clásico, especialmente en el contexto actual de flexibilidad, precariedad, exclusión e inseguridad.

A partir de la clasificación propuesta por Enrique de la Garza Toledo, se identifican tres líneas sobre los estudios de trabajo:

- 1) **El estudio del trabajo como ocupación o actividad**, o cómo se trabaja para producir y las relaciones que se entablan con los actores productivos.
- 2) **El enfoque económico y sociodemográfico del trabajo**. Esta línea es la más explorada por los estudios del trabajo no clásico, ya que en esta línea se desarrollan los conceptos de informalidad, precariedad, exclusión, de riesgo y de trabajo no decente.
- 3) **Enfoque de la regulación del trabajo**. Su nivel de observación es la construcción de las reglas de cómo trabajar al nivel de toda una sociedad, rama, empresa o lugar de trabajo. Por ello, los actores clásicos en esta línea de estudio son el Estado, las empresas y los sindicatos.

Desde esta clasificación, el estudio propuesto se enmarca entre la primera y segunda línea de trabajo.

De la primera, se recupera el estudio del trabajo como ocupación o actividad. De la segunda, la importancia de las categorías no clásicas que caracterizan al trabajador de la industria cultural.

En el caso de las industrias creativas, el *desarrollador de videojuegos* crea su producción fuera de las definiciones clásicas sobre trabajo. Y por ello, se vuelve necesario observar más allá de los límites conceptuales tradicionales, entre los cuales se encuentra *el trabajo inmaterial*.

El trabajo inmaterial

Con el fin de delimitar el trabajo desde la esfera de las industrias creativas, se observan los principales avances teóricos sobre el *trabajo inmaterial*, desde el pensamiento de Negri, Lazzarato y Hardt (Correa Lucero & Gonzáles, 2013).

Orígenes históricos del trabajo inmaterial

Los orígenes del concepto *trabajo inmaterial* datan de 1991, a partir de los autores Lazzarato y Negri.

Ambos autores analizan los cambios de la producción y el sujeto de trabajo, relacionados a un nuevo tipo de trabajo en el régimen capitalista, el cual se desarrolla fuera de la unidad fabril y se caracteriza por su creciente inmaterialidad. Se enmarca en el surgimiento del posobrerismo, el cual deja atrás el régimen fordista de trabajo (Correa Lucero & Gonzáles, 2013).

Los orígenes históricos sobre el trabajo inmaterial datan de las transformaciones en las sociedades capitalistas durante los años 60' y 70' del siglo pasado. Desde el estudio de las corrientes obreristas u operaístas italianas, estos cambios enfrentan inicialmente a un modelo fordista de desarrollo frente a otro posfordista, especialmente en el ámbito del trabajo como modelo de organización de la producción.

Estos cambios se expresan en diversas empresas, tales como FIAT, las cuales introducen nuevas técnicas que favorecen la flexibilización de la producción y el empleo mediante un aumento del uso de la máquina. Se expresa mediante un proceso de robotización de las tareas. También hay una progresiva migración de las fábricas europeas a otros territorios, más económicos y flexibles para los poseedores del capital. Asimismo, la emergencia de nuevos movimientos sociales feministas y juveniles entregan algunos elementos que permiten la caracterización de un trabajador ubicado afuera de la fábrica. En esta línea, el trabajo se torna cada vez más inmaterial, el cual tiene una serie de características que permiten dar cuenta de este nuevo trabajo obrero, respecto a las formas tayloristas (Correa Lucero & Gonzáles, 2013).

El ciclo de producción del trabajo inmaterial

A partir de Lazzarato, se desarrollan las definiciones sobre el trabajo inmaterial, y su ciclo de producción.

El autor sostiene que la industria posfordista se basa en el tratamiento de la información (Correa Lucero & Gonzáles, 2013). De allí, se estructura su comercialización, el financiamiento y su consumo posterior. Por ello, toda producción realizada busca asegurar su venta y consumo, a través de herramientas comunicacionales que le permitan conocer previamente las reacciones de mercado.

La relación entre producción y consumo es comunicativa, en donde el consumidor interviene. Esto complejiza las normas de producción, ya que las hace más amplias, más allá de los límites del productor y trabajador –o capitalista y obrero, en un sentido crítico-. La comunicación se transforma en producción industria (Correa Lucero & Gonzáles, 2013).

La importancia de que esta relación sea comunicativa es que otorga relevancia a los productores, que son las grandes empresas capitalistas, las cuales utilizan empresas comunicacionales en el ciclo de producción (Correa Lucero & Gonzáles, 2013). De allí a que sus expresiones ideológicas asociadas a la práctica de producción se vuelvan cada vez más relevantes, ya que nos indica una forma determinada para entender el trabajo. A su vez, los dispositivos comunicacionales enmarcan³⁸ el contexto ideológico y cultural del consumidor, donde la subjetividad del mismo se puede convertir en mercancía (Correa Lucero & Gonzáles, 2013). Una mirada crítica nos señala que, a través de esta relación comunicativa, el capitalista puede controlar, al menos en parte, la subjetividad del trabajador. Incluso el trabajo intelectual (Correa Lucero & Gonzáles, 2013).

El concepto de trabajo inmaterial sirve como puente entre producción y consumo, ya que al mismo tiempo puede ser entendido como una interfaz entre ambos.

³⁸ Incluyendo una contextualización histórica, ya que no se puede olvidar la observación de factores antropológicos y culturales.

A través de distintos textos³⁹, Hardt y Negri realizan otros aportes a la noción de trabajo inmaterial, desde una posición crítica.

En un contexto marcado por la progresiva informatización de la economía y el dominio de las actividades de servicios, para estos autores el concepto de trabajo inmaterial también abarca los ámbitos del análisis simbólico, la resolución de problemas, el trabajo de la producción y manipulación de afectos, por su carácter comunicativo (Correa Lucero & Gonzáles, 2013). Asimismo, el trabajo inmaterial sustituye –o cambia el carácter- las áreas tradicionales de la industria, tales como la manufactura o la producción fabril, las cuales se consideran un servicio.

Al observar el tiempo de trabajo, nos encontramos ante una situación confusa. Al salir de un espacio fabril determinado, el tiempo de trabajo se hace difuso, donde los límites entre tiempo de ocio y tiempo de trabajo se superponen (Correa Lucero & Gonzáles, 2013). Para Lazzarato, la actual y futura emergencia de la integración de los dispositivos tecnológicos al trabajo y al cuerpo humano definirá al trabajo inmaterial, aun cuando la crítica y rebelión a la praxis laboral exista.

A partir de los avances mencionados, Hardt y Negri clasifican tres tipos de trabajo inmaterial.

- 1) **Comunicativo, involucrado en la producción industrial:** Trabajo que ha sido informatizado y ha incorporado tecnologías de la comunicación en un modo que transforma el proceso productivo en sí mismo.
- 2) **De tareas simbólicas y creativas:** Trabajo se divide en dos. Por un lado, el trabajo de manipulación creativa e inteligente. Por otro, el trabajo de tareas simbólicas sistemáticas, bajo un sistema de rutina.
- 3) **De producción y manipulación de afectos:** Trabajo que requiere contacto humano virtual o físico, bajo formas corporales.

³⁹ *Imperio* (2000) y *Multitud* (2004).

Se propone analizar el trabajo de los desarrolladores de videojuegos en Chile, según la segunda clasificación. Ya que el producto que realizan –el videojuego- tiene su origen en la manipulación creativa de la producción simbólica. La cual se realiza y sistematiza bajo una operacionalización de las actividades de programación, diseño, guion y arte, entre otras tareas. .

El trabajador en el trabajo inmaterial

Inicialmente, aparece como “control de trabajo” y “gestión de la información”, donde la cantidad y calidad del trabajo se torna en la esfera inmaterial. Se caracteriza por un “modelo comunicacional” de producción, posible por el desarrollo de las redes informáticas; y la existencia de una “intelectualidad masa”, por la emergencia de jóvenes estudiantes, trabajadores precarizados y desocupados que aún no tienen una subjetividad apropiada por los centros de poder (Correa Lucero & Gonzáles, 2013).

Su fuerza de trabajo se pre-constituye por una fuerza social y autónoma, capaz de organizar su propio trabajo y las relaciones laborales con la empresa.

Su forma de organización es a través de redes informacionales, donde predomina la cooperación activa y la existencia dual de relaciones horizontales y verticales. A pesar de estos cambios, el control de circulación de información lo poseen los dueños del capital.

El trabajador posee una mayor responsabilidad a la hora de tomar decisiones, y agrupa a todos los obreros, no sólo a los obreros cualificados o profesionales. Su labor es de carácter abstracto, vinculándolo a la esfera de subjetividad, la cual ocupa un lugar central en la producción capitalista contemporánea. Por ello, al observar sus condiciones de laborales no es posible disociar su esfera simbólica.

Asimismo, el trabajador se encuentra una tensión dialéctica entre capital y trabajo, de la cual saldrá el sentido de la *autonomía* del trabajador como consecuencia de una lucha de las fuerzas sociales del trabajo frente a las del capital, en una etapa de reestructuración capitalista (Correa Lucero & Gonzáles, 2013). De allí a que este concepto se transforme en un centro de posterior disputa y control, ya que es un elemento central en la esfera subjetiva del trabajador.

En términos generales (e ideales), a partir de estas definiciones se consuma una forma de trabajo libre de miseria y antagonismo, ya que fomenta el libre desarrollo de las individualidades y reduce el tiempo de tiempo necesario para la sociedad, en pos de la autonomía del individuo. Ya que trascienden a la lógica de los relojes del capital, el tiempo de producción y el tiempo libre se hacen indistinguibles, y sólo hay un tiempo de vida global.

De allí a que su producción trascienda y se convierte en una forma de reproducción de la subjetividad, la cual se escapa a los intentos de control en torno a una “intelectualidad masa”, la cual articula la cooperación social dentro de la producción. La creación de riqueza tiende a basarse en el saber general y la potencia de acción aplicada a la producción de los agentes sociales hacia un “estado general de ciencia y progreso de la tecnología” (Correa Lucero & Gonzáles, 2013).

Sin embargo, estas conclusiones sobre el trabajo inmaterial son foco de diversas críticas.

La autonomía ganada por el trabajador, la cual idealmente trascendería la relación trabajo-capital, no considera el tránsito histórico que ésta significa (Correa Lucero & Gonzáles, 2013). Es decir, al superarla en forma abstracta, ignora la lucha social y política que se da históricamente entre los distintos grupos sociales, entre los que poseen el capital y los que no lo poseen. Además, la superación de esta relación implicaría que el trabajador inmaterial encarnaría las funciones del capitalista, lo cual se expresaría en la presente propuesta bajo en la figura del emprendedor cultural. Sin embargo, esto no siempre se observa en la realidad. Ya sea porque la propia subjetividad del trabajador es distinta a la del capitalista, o porque sus condiciones bajo las cuales desarrolla su trabajo no le permiten desarrollar esta figura.

Por otro lado, al considerar el trabajo como una forma de “control” y “gestión de la información”, también puede interpretarse como una generalización de las formas de explotación a través de la internalización de la subjetividad capitalista en las propias subjetividades del obrero (Correa Lucero & Gonzáles, 2013).

En general, los cambios del trabajador fordista a un trabajador inmaterial pueden observarse como el triunfo del capital sobre el trabajo, donde disminuyen los costos de producción y de control obrero gracias a la internalización de capital en las subjetividades de los trabajadores, incluso si hay algún cambio en la propiedad de los medios de producción (Correa Lucero & Gonzáles, 2013).

El cambio en el trabajo, que a primera vista puede parecer el resultado de una lucha social entre los trabajadores y el capital, simplemente responden a las nuevas formas necesarias para el desarrollo del capitalismo contemporáneo, en desmedro del tradicional trabajador asalariado (Correa Lucero & Gonzáles, 2013).

Trabajo autónomo y heterónimo: sobre los límites y posibilidades del trabajo

Para tener un punto de referencia que permita situar las distintas subjetividades que emergen individualmente al hablar de trabajo, se utilizarán el concepto de trabajo autónomo (libre) y trabajo heterónimo (necesidad), a partir del trabajo del filósofo francés André Gorz.

El autor señala la imposibilidad de que en sociedades complejas la esfera de la heteronomía sea suprimida en favor de la autonomía (Gorz, 1995). Sin embargo, si es posible encontrar tensiones, en donde esta última se sobreponga sobre la primera.

Estos conceptos opuestos corresponden a tipos ideales, los cuales nunca se observan en la realidad. Sin embargo, nos permiten crear patrones de referencia cuando se busca comprender en profundidad los significados del trabajo.

El *trabajo heterónimo* se enmarca en la esfera del mismo nombre y en el reino de la necesidad. Corresponde a las *actividades especializadas que los individuos tienen que llevar a cabo como funciones coordinadas desde el exterior por una organización pre establecida* (Gorz, 1995, pág. 51).

La colaboración e integración en la esfera de la heteronomía implica una existencia mínima de cohesión social. Implica subordinación a la integración funcional de los individuos y los grupos “en tanto engranajes de una maquinaria que les supera y les domina” (Gorz, 1995, pág. 52). En la integración heteroregulada, las acciones se coordinan a través de procesos de entendimiento y nexos funcionales.

Desde su punto opuesto, el *trabajo autónomo* se refiere a todas las actividades que se realizan en un fin por sí mismas, libremente y que no responden al reino de la necesidad, sino de la libertad (Gorz, 1995). Contribuyen al libre desarrollo del sujeto, generando fuentes de sentido y alegría. De esta forma, se funde con el tiempo de vivir. Estas actividades requieren esfuerzo y aplicación metódica, pero *entrega sentido y recompensa en su realización y resultado*.

Se caracteriza por ser auto-regulado en su desarrollo, creado a partir de la libre búsqueda de su productor.

Nace a partir de un fin determinado exclusivamente por su creador, sin influencias externas ni por la necesidad (Gorz, 1995). Su fin es el desarrollo humano del productor, el cual se entrega completamente a un otro. Le otorga sentido al sujeto, y no sacrifica la actividad realizada en pos de darle significado.

Este tipo de trabajo se sustenta en la autonomía del sujeto en el trabajo mismo, expresado en la autogestión del tiempo de trabajo. Sin embargo, es necesario señalar que su flexibilidad y autonomía son elementos importantes, pero por sí mismos no lo transforman. En cambio, sólo le otorgan autonomía profesional, más no existencial (Gorz, 1995). De allí a que una misma actividad sea liberadora u opresiva, según la imposición o libertad que el sujeto le otorgue.

Conceptualmente, el autor destaca que ambas esferas no pueden desarrollarse de forma simultánea en un mismo trabajo, ya que las actividades autónomas no tienen una significación económica (Gorz, 1995). En el caso de las industrias creativas, es relevante ver la tensión entre ambas esferas, ya que se desarrollan entre los límites de la economía y la cultura (CNCA, 2012).

Planteamiento del Objetivo General y Objetivos Específicos

El objetivo de investigación es:

Comprender los significados del trabajo en los desarrolladores de videojuegos del Chile actual, en la región metropolitana.

En busca de profundizar este objetivo general, se proponen los siguientes objetivos específicos.

- Observar las principales condiciones de empleo en los desarrolladores de videojuegos en Chile.
- Comprender la organización del trabajo en los desarrolladores de videojuegos en Chile.
- Comprender las tensiones del trabajo autónomo y heterónimo en los desarrolladores de videojuegos en Chile.
- Comprender las principales características del emprendedor cultural presentes en los desarrolladores de videojuegos en Chile.
- Comprender el rol de la innovación y las nuevas tecnologías en el trabajo de los desarrolladores de videojuegos en Chile.

Hipótesis

Hipótesis General

Para los desarrolladores de videojuegos de la región metropolitana que trabajan en la industria chilena del videojuego, el significado de su trabajo se encuentra en tensión.

Por un lado, se entiende como un espacio de desarrollo, liberación y autonomía de los roles y demandas tradicionales del trabajo, vinculado al trabajo clásico, repetitivo y rutinario. Se apoya en el discurso y valores del emprendedor cultural.

No obstante, también se entiende como un espacio de desarrollo incompleto o fallido, sustentado en condiciones laborales precarias y flexibles. Donde bajo el discurso de la innovación y emprendimiento, se imponen los valores del emprendedor cultural.

Marco Metodológico

Enfoque Metodológico

El estudio es de carácter exploratorio y descriptivo, ya que en Chile no se poseen antecedentes directos sobre objeto de investigación. En concordancia, la metodología escogida busca aproximarse a *comprender los significados del trabajo* en los *desarrolladores de videojuegos de la región metropolitana*.

La estrategia es de carácter cualitativo. Consistió en la aplicación de diez entrevistas en profundidad, de carácter semi-estructurado, a desarrolladores de videojuegos de la región metropolitana. Cuatro de ellas son de carácter grupal, agrupando un total de 17 personas⁴⁰.

Se realizaron durante los meses de enero, febrero, marzo y abril del año 2018. No obstante, con el fin de saturar la información recolectada en un contexto profesional altamente masculinizado⁴¹, la muestra incluye una desarrolladora de videojuegos que trabaja fuera de la región metropolitana⁴².

La selección de los entrevistados se generó a través de la estrategia bola de nieve⁴³. Se utilizan como porteros claves los contactos realizados durante los procesos de Taller I y II - año 2015-, seminario, -primer semestre del año 2016-, y los eventos Global Game Jam⁴⁴ Santiago (GameDev UC) -años 2017 y 2018-.

Complementariamente, se llevaron a cabo distintas invitaciones al estudio mediante cuatro convocatorias abiertas, difundidas por medio de los correos corporativos de las empresas agrupadas en VG Chile.

⁴⁰ Para observar en detalle la región y perfiles profesionales de los entrevistados/as, revisar el apartado Anexos. V. Lista de desarrolladores de videojuegos entrevistados.

⁴¹ Sólo corresponden al 16,1% del total de desarrolladores de videojuegos agrupados en VG Chile, al año 2017 (VG Chile, 2018).

⁴² Específicamente, en Concepción, de la región del Bío-Bío.

⁴³ Método de recolección de contactos recomendados, a través de porteros claves (Canales, 2006).

⁴⁴ Evento global, que reúne desarrolladores de videojuegos de carácter amateur y profesional, en el cual se conforman equipos para desarrollar un videojuego en 48 horas (Global Game Jam, 2018).

De forma adicional, se contactó con otras empresas desarrolladoras que se encuentran fuera del gremio, con el fin de obtener la mayor cantidad de casos disponibles para participar.

También se difundió la invitación de forma abierta en tres grupos de Facebook, que agrupan a los desarrolladores de videojuegos.

- Diseño y Desarrollo de Videojuegos Chile (Grupo Cerrado).
- Comunidad de desarrolladores de Videojuegos (Grupo Público).
- Indie GameDev Chile (Grupo Público).

Las convocatorias se realizaron en las siguientes fechas:

- 30 de enero del 2018.
- 19 de febrero del 2018.
- 05 de marzo del 2018.
- 26 de marzo del 2018.

Para la selección de los entrevistados, se buscó la diversidad en los cargos y perfiles profesionales en los desarrolladores de videojuegos, con el fin de obtener una cobertura del discurso que permitió la saturación de la información recolectada, respondiendo los objetivos de la investigación.

Unidad de análisis

La unidad de análisis corresponde a los *desarrolladores de videojuegos* en las industrias creativas chilenas. Por los recursos disponibles, se reduce la muestra a la región metropolitana, ya que es la región que concentra la mayor cantidad de desarrolladores de videojuegos, de acuerdo con la asociación gremial de videojuegos -VG Chile-, con un 70,3% de los desarrolladores asociados (VG Chile, 2018), al año 2017.

Técnicas de producción de información

Se realizaron entrevistas en profundidad, de carácter semi-estructurado. Se buscó *caracterizar y comprender los significados del trabajo en los desarrolladores de videojuegos en Chile*, en base a la saturación de información. Las entrevistas se transcribieron utilizando el programa Express Scribe (5.55) y se analizaron con el programa Atlas.ti (7.5.4), el cual permitió la creación de redes semánticas que nos permiten observar la relación entre los principales códigos encontrados.

Entrevista en Profundidad

La técnica de producción seleccionada es la entrevista en profundidad. Se caracteriza por obtener información mediante la generación de una relación entre entrevistador y entrevistado (una o varias personas), la cual es libre, espontánea, dialógica y de intensidad variable (Canales, 2006). Estos encuentros tienen por objetivo la comprensión de las perspectivas que tienen los informantes sobre sus vidas, experiencias y situaciones, en sus propias palabras. Con este fin, busca obtener la mayor densidad lingüística, en las respuestas libremente expresadas (Canales, 2006).

En la investigación, se buscó comprender de forma subjetiva al entrevistado, utilizando las referencias conceptuales revisadas previamente en el marco teórico.

La modalidad utilizada es la entrevista en profundidad semiestructurada, en concordancia con el desarrollo de los objetivos de investigación. Se basa en una guía de asuntos o temas, dentro de los cuales el entrevistador puede realizar preguntas adicionales para precisar conceptos y obtener más información (Hernandez Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014).

Técnicas de análisis de la información

Para la interpretación de las entrevistas, se utiliza el análisis de contenido y el análisis estructural del discurso. Con ambas técnicas, se busca obtener una mayor riqueza de información, buscando complementariedad, en base a la información recolectada a partir de las entrevistas. En conjunto, no sólo permiten observar el *contenido manifiesto* y sus relaciones, sino que nos permite observar las *lógicas implícitas del discurso*.

Análisis de Contenido

El *análisis de contenido* corresponde a una técnica de interpretación de texto, el cual nos permite acceder a los fenómenos de la realidad social. Permite observar *el contenido manifiesto de la información*⁴⁵, sin descuidar sus contenidos latentes dentro de un contexto que les otorga significado. Sigue el método científico⁴⁶, interrelacionando producción e interpretación de la información (Andréu Abela, 2002).

Se selecciona el método de análisis de contenido semántico, con el fin de generar una estructura de relaciones, y observar sus conexiones entre sí (Andréu Abela, 2002).

Análisis Estructural

Por su parte, el *análisis estructural* es un método del análisis del discurso. Busca desvelar las *lógicas implícitas del discurso*, representativa de las estructuras simbólicas de la realidad (Canales, 2006). Se inspira en la semántica estructural de A. Greimas (1996), proponiendo reglas para definir los principios que organizan las representaciones de los sujetos en sus prácticas y problemáticas específicas (Canales, 2006). Las representaciones sociales constituyen sistemas de referencia, los cuales dan orden y coherencia el mundo de los sujetos, organizando las relaciones existentes. Dan sentido y significado al objeto o referente que es representado (Canales, 2006).

El objetivo de esta técnica es identificar a las unidades básicas de sentido y sus relaciones existentes.

⁴⁵ Obvio, directo, explícito.

⁴⁶ Busca ser sistemático, objetivo, replicable, y valido.

Posteriormente, permite organizar estas relaciones en un modelo de acción, el cual permite observar las prácticas de los sujetos que construyeron ese discurso (Canales, 2006).

Para la investigación, se presenta siguiente estructura de análisis:

Tabla 2. Dimensiones observadas en la técnica de producción Entrevista en Profundidad.

Entrevista en Profundidad - Pauta Semi-Estructurada		
Dimensión	Subdimensión	Técnica de análisis
Condiciones de empleo	Inserción profesional	Análisis Estructural del Discurso
	Formación educativa	
	Retribución	
	Estabilidad laboral	
Caracterización profesional	Perfiles profesionales	Análisis de Contenido
Organización del tiempo de trabajo	Organización del equipo de trabajo	
	Etapas en la producción y desarrollo de videojuegos	
	Intensidad del trabajo	
Trabajo autónomo y heterónimo	Caracterización de la industria nacional	Análisis Estructural del Discurso
	Elección laboral	
	Facilidades y dificultades en la industria nacional	
	Perspectivas en el trabajo	
	Caracterización laboral del desarrollador nacional	
	Cambios y proyección laboral	
Emprendedor cultural	Psicología del desarrollador nacional	Análisis de Contenido
	Emprendedor en la industria nacional del videojuego	
	Características del desarrollador líder	
Innovación y nuevas tecnologías	Nuevas tecnologías en el desarrollo de videojuegos	Análisis Estructural del Discurso
	Innovación en el desarrollo de videojuegos	

Fuente: Elaboración Propia.

Resultados

A continuación, se presentan los principales resultados obtenidos a través del análisis de las entrevistas en profundidad. En conjunto, las dimensiones observadas permiten mostrar los *significados que emergen del trabajo en los desarrolladores de videojuegos*, en la región Metropolitana. Asimismo, se busca entregar una visión situada en la realidad nacional, que permita *comprender el proceso de trabajo dentro del desarrollo de videojuegos*, y sus principales características.

A través de la técnica de *análisis estructural*, se crearon pares de calificación. Permitió sintetizar la información encontrada a partir de una oposición de conceptos, agrupados por un campo semántico que contienen una relación valorada negativa y positivamente, respectivamente.

En cambio, mediante la técnica *análisis de contenido*, la información se agrupó a través de redes semánticas, las cuales nos permiten observar una representación gráfica de los códigos encontrados, incluyendo sus diferentes relaciones.

Dimensión: Condiciones de empleo

En la dimensión *Condiciones de empleo*, se busca observar las principales formas de inserción profesional dentro de la industria nacional, por parte de los desarrolladores de videojuegos de la región metropolitana.

En esta dimensión, se encontraron catorce categorías que agrupan los códigos de calificación.

Tabla 3. Condiciones de empleo: Subdimensiones y categorías.

Condiciones de empleo
Inserción profesional
Amateur
Profesional
Inicio empresa de videojuego
Formación educativa
Formación general
Formación vinculada a videojuegos
Perfil educativo desarrollador
Enfoque industria nacional
Retribución económica
Retribución económica
Retribución no económica
Contexto de retribución económica
Estabilidad laboral
Mercado laboral nacional
Estabilidad laboral desarrolladores nacionales
Condiciones de empleo
Retención desarrolladores nacionales

Fuente: Elaboración Propia.

Subdimensión Inserción profesional

Tabla 4. Códigos de calificación: Subdimensión Inserción Profesional.

Inserción profesional	
Amateur	Sin interés tecnológico (-) / Gustos tecnológicos (+) = Aproximación al desarrollo de videojuegos
	Sin experimentar (-) / Experimentar (+) = Actividades amateur
	Sin aprender (-) / Aprender (+) = Objetivo desarrollo amateur de videojuego
	Aburrí (-) / Crecer haciendo (+) = Factores para la profesionalización del desarrollo de videojuegos
	Crear producto (-) / Crear contenido (+) = Profesionalización del desarrollador amateur
Profesional	Práctica (-) / trabajo (+) = Modalidad inserción profesional
	Estudiar (-) / Trabajar (+) = Inserción profesional al mundo de los videojuegos
	Sin salario (-) / Asalariado (+) = Trabajo profesional
	Remuneración (-) / Experiencia (+) = Prioridad en trabajo profesional
	Certificaciones (-) / Contacto (+) = Red laboral en el desarrollo de videojuegos
Inicio empresa de videojuegos	Amigos (-) / Empresa (+) = Inicio empresa de videojuegos
	Sacrificio (-) / Aprender (+) = Etapa formativa de empresa

Fuente: Elaboración Propia.

En esta subdimensión se encuentran tres categorías generales. Corresponden a *Amateur*, *Profesional*, e *Inicio empresa de videojuegos*.

1. En la categoría *Amateur*, los desarrolladores señalaron la importancia de los *gustos y preferencias personales*, los cuales permiten acercar de forma intuitiva al desarrollo de videojuegos.

En esta línea, cobra importancia la *progresiva experimentación* que se genera de forma individual o grupal con las disciplinas cercanas al videojuego, entre las cuales se encuentran la programación, la animación y la ilustración.

La actividad de experimentar con nuevos elementos se expresa a través de diversas actividades, las cuales no tienen una edad mínima para ser realizadas.

Generalmente se relacionan con los intereses personales, los cuales tienen relación con algún aspecto de la producción de videojuegos.

Estas actividades cambian a través del tiempo. Poco a poco se resignifican. Se observa un cambio en su carácter, pasando de individuales a colectivas, en donde los procesos de interacción y comentarios con distintas personas cobra importancia.

Estos encuentros no sólo permiten la creación de una producción con la cual pueden darse a conocer -bajo la forma de un portafolio-, sino que también posibilitan la creación de redes profesionales, las que posteriormente son de utilidad para ingresar a la industria nacional.

En esta etapa, lo principal consiste en *aprender* de las experiencias, y experimentar con ellas, a través de su práctica. Con el fin de que el pasatiempo entregue resultados concretos.

Estos aprendizajes de carácter amateur crean las bases para la transición al trabajo en videojuegos.

En el ámbito profesional, se observa un interés por *crecer* de acuerdo con los intereses personales, dejando atrás otras posibilidades laborales, las cuales se vuelven aburridas, entregando escasa motivación para seguir en ellas.

Un último elemento encontrado respecto al camino de la actividad amateur al trabajo profesional se observa en las creaciones de los desarrolladores amateur. Esto se expresa en el tránsito de *productos estrictamente funcionales* a la creación de *contenido creativo, de carácter lúdico*.

2. En la categoría *Profesional*, se observan las distintas modalidades relativas a las formas de acercamiento profesional que tienen los desarrolladores amateurs en la industria nacional.

Una ruta posible se encuentra en el paso de la educación formal a la actividad laboral. En algunos casos, existe una relación entre estudiantes -desarrolladores amateurs- y profesores -desarrolladores profesionales-.

De esta forma, la inserción a la industria nacional se genera a través de las actividades académicas -tales como *la práctica profesional*-, las cuales sirven de conexión para posterior actividad profesional.

Sin embargo, esta posibilidad es menos frecuente, ya que la conexión entre organismos educativos y empresas de videojuegos no es siempre es una práctica generalizada. En las entrevistas se observa un predominio del contacto personal, por sobre el institucional. En cambio, el camino habitual consiste en *la incorporación del desarrollador amateur en espacios externos a la educación formal*.

De allí la importancia de las actividades desarrolladas durante la etapa amateur, las cuales sirven de antecedente para la inserción profesional. La importancia se encuentra en el *trabajo realizado*, no los *estudios formales* que poseen los desarrolladores.

En esta etapa, generalmente conviven diversas modalidades de relaciones laborales, incluyendo el trabajador freelance, el cual trabaja por proyecto, y el trabajo por comisión, en base a un producto específico. Sin embargo, independiente de la modalidad, el trabajo es de *carácter asalariado*.

Sin embargo, la prioridad de la aproximación profesional no es la *remuneración* económica. Es parte de la base en la relación laboral. En cambio, los desarrolladores amateurs buscan ganar *experiencia laboral* dentro de la industria nacional.

Finalmente, en concordancia de la importancia del trabajo realizado por sobre los estudios formales, se observa la relevancia de los *contactos* por sobre la *certificación profesional*. Este último nunca deja de ser relevante, pero se considera el antecedente con el cual acercarse al mundo laboral.

En cambio, la inserción laboral se genera a través de las *relaciones con otros desarrolladores profesionales*. El contacto se expresa en reuniones con desarrolladores amateurs y profesionales, con estudiantes universitarios, con compañeros de colegio y finalmente con contactos personales.

3. En la categoría *Inicio Empresa de videojuego*, se observan los orígenes de las empresas nacionales de videojuego.

En general, se observa el predominio de grupos de desarrollo, muchas veces *amigos y amigas*, los cuales deciden formalizar las actividades amateurs que están desarrollando hasta ese momento. También existen casos en que la formación de la empresa es una respuesta frente al sucesos específicos. En contadas excepciones⁴⁷, la empresa se crea a partir de inversión de capital, de origen nacional o internacional.

Uno de los mayores desafíos para la conformación de empresas de desarrollo son las lógicas de trabajo, las cuales se sustentan en el marco amateur del aprendizaje y experimentación.

⁴⁷ Un ejemplo de ello fue el caso de Behaviour Santiago. Su oficina de Chile cerró en noviembre del 2017.

Sin embargo, no siempre existen reglas y métodos claros con los cuales organizar el trabajo, sin crear un marco definido en el cual establecer relaciones profesionales.

Al mismo tiempo, la conformación de una empresa conlleva *sacrificios y precariedades*. En general, dado que se trata de un rubro relativamente nuevo, se busca *aprender y comprender* no sólo el desarrollo de videojuegos -enmarcado en el ámbito de la producción-, sino también su venta y distribución. Sin embargo, no todas las empresas logran su consolidación en el tiempo, sin dejar atrás todo tipo de dificultades, principalmente de carácter económico.

Subdimensión Formación educativa

Tabla 5. Códigos de calificación: Subdimensión Formación Educativa.

Formación educativa	
Formación general	Sin herramientas (-) / Herramientas teórico-prácticas (+) = Aporte de formación en desarrollador
	Habilidades generales (-) / Habilidades específicas (+) = Aplicación de conocimientos formales en el desarrollo de videojuegos
Formación vinculada a videojuegos	Individual (-) / Comunitaria (+) = Formación autodidacta
	Formal (-) / No formal (+) = Tipo de institución educativa
	Académico (-) / Gusto intuitivo (+) = Factores para la formación en videojuegos
	Inexistente (-) / General (+) = Formación vinculada al desarrollo de videojuegos
	Jugar (-) / Entender y hacer (+) = Tipo de enseñanza en la formación en videojuegos
Perfil educativo desarrollador	Técnico (-) / Profesional (+) = Perfil del desarrollador de videojuegos
	Generales (-) / Especializadas (+) = Competencias desarrollador de videojuegos
Enfoque industria nacional	Sin certificación (-) / Certificación (+) = Formación requerida en la industria nacional
	Aproximación general (-) / Práctica especializada (+) = Enfoque industria profesional de videojuegos

Fuente: Elaboración Propia.

La subdimensión se compone de cuatro categorías generales. Corresponden a *Formación general*, *Formación vinculada a videojuegos*, *Perfil educativo desarrollador* y *Enfoque industria nacional*.

1. La categoría *Formación general* se refiere a todos los conocimientos previos que posee el desarrollador de videojuegos. Incluye la formación en todos los niveles educativos, sin distinción por formalidad y certificación.

En términos generales, los desarrolladores valoran la formación previa como un proceso de aprendizaje que entrega *estructuras de pensamiento* para su posterior adaptación en *herramientas específicas* dentro del desarrollo de videojuegos. En esta línea, también se rescata las habilidades blandas, no específicas, dentro del proceso de aprendizaje.

De forma complementaria, los conocimientos formales se expresan en *habilidades específicas* dentro del desarrollo de videojuegos. Independiente de su origen, dado que la producción de videojuegos se caracteriza por su *multidisciplinariedad*, existen diversas formas de aplicar los conocimientos específicos dentro de algún aspecto del trabajo de videojuegos. Lo fundamental es *adaptar* correctamente la formación general a los objetivos buscados en el desarrollo de videojuegos.

2. La categoría *Formación vinculada a videojuegos* agrupa todo tipo⁴⁸ de educación relacionada directamente al desarrollo y producción de videojuegos.

Respecto a la formación autodidacta, se destaca la importancia del *colectivo* para el desarrollo de los procesos de aprendizaje. Sin esta red de apoyo, las posibilidades de aprendizaje son limitadas, impactando de forma negativa en el individuo.

No sólo en términos de cantidad y calidad a la cual es posible acceder, sino también respecto al acceso a personas vinculadas al desarrollo de videojuego.

Sobre la formalidad de la educación en videojuegos, se observa una aproximación principalmente *intuitiva*, de tipo *no formal o informal*. Como ya se señaló previamente, incluso en el caso de que se tenga una formación académica previa, su desarrollo posterior depende del individuo.

Sin embargo, esta modalidad de aproximación no implica subordinar la importancia del contexto a la agencia individual. Para que los desarrolladores puedan realizar su formación, tienen que tener una base de posibilidades que les permita profundizar sus aproximaciones intuitivas.

Respecto a la educación formal en videojuegos, los desarrolladores señalan el bajo nivel de desarrollo que existe en el país. Hasta hace pocos años, *la formación en videojuegos no existía*. Hoy, en el caso de los programas existentes, se considera que la formación entregada es de *carácter general*, y es insuficiente para los conocimientos específicos requeridos en la industria nacional.

Finalmente, para cursar estudios de formación en el desarrollo de videojuegos, la decisión se centra en la *comprensión y creación de videojuegos*. El goce en la *actividad de jugar* es un punto de partida, pero se vuelve insuficiente para avanzar en el proceso educativo.

3. La categoría *Perfil educativo desarrollador* se refiere a las competencias y perfil profesional que poseen los desarrolladores de videojuegos, en base a su formación educativa.

⁴⁸ Educación Formal, No formal e Informal.

En primer lugar, está la importancia del *perfil* de los desarrolladores nacionales, el cual se compone no sólo de *conocimientos técnicos*, sino que también incorpora competencias *analíticas* y *reflexivas*, incluyendo habilidades en comunicación y gestión de grupos.

En las entrevistas, se destaca la importancia de estas últimas en los desarrolladores nacionales, lo que señala la necesidad de superar una *formación estrictamente técnica*, en favor de una educación integral, más próxima al *perfil profesional*.

En segundo lugar, a pesar de que se observan diversas *formaciones generales* en los desarrolladores de videojuegos, sus competencias son de *carácter especializado*. Esto ya se observa previamente en la categoría *Formación educativa*.

4. Finalmente, es relevante señalar los *perfiles formativos solicitados por la industria nacional*. En la etapa actual en la cual se encuentra, hay una tendencia a la validación de la *educación certificada*, próxima a la educación formal.

En esta línea, se valora la *práctica especializada*, con conocimientos específicos. La *formación general*, con la cual comenzaron muchos desarrolladores amateurs que se vincularon a la industria nacional, se vuelve insuficiente para el desarrollo laboral. En la actualidad, este es un elemento relevante para la consolidación y desarrollo de las empresas nacionales.

Subdimensión Retribución

Tabla 6. Códigos de calificación: Subdimensión Retribución.

Retribución económica	
Retribución económica	Honorífica (-) / Monetaria (+) = Remuneración en la industria nacional
	Inestable (-) / Estable (+) = Estabilidad de la retribución en industria nacional
	Bajo estándar mínimo (-) / estándar mínimo (+) = Modalidad de retribución económica
	No pagada (-) / Pagada (+) = Remuneración de practicante
Retribución no económica	Monetario (-) / Sentimiento (+) = Modalidad de retribución no económica
	Dinero (-) / Reconocimiento (+) = Desarrollo carrera profesional
Contexto de retribución económica	Decrecimiento (-) / Crecimiento (+) = Contexto actual de animación y videojuegos
	Amateur (-) / Trabajador (+) = Contexto laboral para retribución económica
	Planear (-) / Ganar (+) = Contexto empresa para solicitar retribución económica
	Necesidad (-) / Sin necesidad (+) = Contexto desarrollador para remuneración

Fuente: Elaboración Propia.

La subdimensión se compone de tres categorías generales. Corresponden a *Retribución Económica*, *Retribución no económica* y *Contexto de retribución económica*.

1. La categoría *Retribución Económica* corresponde a las distintas modalidades pago económico, por el trabajo realizado por los desarrolladores de videojuegos.

En la industria nacional se observan dos modalidades principales de retribución del trabajo realizado por los desarrolladores de videojuegos. Corresponden a la retribución *Honorífica* y *Monetaria*. Son de carácter no económico y económico, respectivamente.

Respecto a la estabilidad de la retribución económica, en la actualidad es *inestable* por diversos factores. A partir de la información recolectada en las entrevistas realizadas, corresponde principalmente al estado de desarrollo y consolidación de las empresas de videojuegos en la industria nacional⁴⁹. A finales del año 2017, el 75,1 % de las empresas del rubro no tienen más de 9 personas⁵⁰, y el 35,1% sólo posee hasta 4 personas (VG Chile, 2018).

⁴⁹ Se profundizará este problema con mayor detalle en la Subdimensión *Caracterización de la industria nacional*.

⁵⁰ En base a la clasificación utilizada en el estudio ENCLA 2014, corresponden a microempresas.

Es decir, nos encontramos ante pequeños equipos de desarrollo, cuya principal fuente de financiamiento corresponden a fondos propios y servicios realizados a terceros. Cuya proyección depende del éxito o fracaso de los proyectos desarrollados, los cuales no siempre tienen éxito. Por esta razón, los desarrolladores nacionales consideran que la estabilidad laboral se encuentra en empresas consolidadas, o en otros rubros laborales de menor riesgo.

Considerando estos antecedentes, la remuneración económica esperada es *igual o menor* a la que se podría tener en otro rubro o industria, por el mismo trabajo realizado.

Esta opinión es extendida entre los desarrolladores que realizan las labores de programación y gestión, y menos predominante entre aquellos que realizan labores artísticas. No obstante, esta remuneración cumple un *estándar mínimo*, definido de forma previa.

Por último, cabe señalar que a pesar del estado en que se encuentra la industria nacional, la *retribución económica* parece ser predominante. Esto se extiende a los trabajadores practicantes, los cuales reciben una *remuneración*, generalmente menor a la de un salario de un desarrollador.

2. La categoría *Retribución No Económica* corresponde a las retribuciones *Honoríficas* y *Sentimentales*, entregada como forma de pago por el trabajo realizado por los desarrolladores de videojuegos.

Se observa en empresas cuyo financiamiento es limitado, y en proyectos particulares donde la retribución económica se encuentra sujeta a los resultados de posterior éxito o fracaso comercial. También se encuentra en proyectos cuyo principal fin es la realización artística, o el desarrollo temático de una problemática, afín a los desarrolladores que lo realizan.

Este tipo de retribución es valorado para el *desarrollo de la carrera profesional de los desarrolladores*, ya que les permite obtener reconocimiento de sus habilidades teóricas y técnicas, con las cuales conformar un portafolio personal y de esta forma disputar un espacio en el mercado laboral de la industria nacional. En este caso, la retribución económica pierde relevancia, especialmente si los desarrolladores piensan su trabajo como una inversión a largo plazo, priorizando el *prestigio profesional* por sobre el *dinero* por la actividad realizada.

3. La categoría *Contexto de la retribución económica* permite situar los factores que tienen en consideración los desarrolladores de videojuegos que solicitan un salario.

En primer lugar, hay que considerar el contexto en el que se encuentran los rubros vinculados a la industria del videojuego. Uno de ellos corresponde a Animación, el cual pasa por un momento de *crecimiento* económico y profesional. El reconocimiento internacional de sus obras (Perasso, 2018) permite pensar no sólo una proyección económica, sino también una progresiva validación social de estas actividades profesionales.

Estos antecedentes son un factor por considerar en el proceso de proyección de la industria nacional del videojuego y su integración global, dentro del cual los desarrolladores entrevistados vislumbran con optimismo.

En segundo lugar, la progresiva profesionalización de las actividades realizadas por los desarrolladores nacionales permite pensar una forma de retribución económica, fuera del ámbito amateur. En esta línea, se pasa del grupo de desarrollo amateur a la empresa de videojuegos, en base a la figura del *trabajador*.

En tercer lugar, el aumento de iniciativas y formas de financiamiento por parte del estado en desarrollo de videojuegos permite el paso de la *idea* a la *ejecución* de proyectos.

En cuarto lugar, es necesario considerar la situación en la cual se encuentran la mayoría de los desarrolladores de videojuegos.

Como ya se ha visto en los antecedentes, sus integrantes son hombres jóvenes. En las entrevistas, manifiestan la importancia de encontrarse en un momento de sus vidas en donde la previsión por el futuro no es prioritaria. Mencionan la comodidad actual en la cual se encuentran, en términos económicos, laborales y personales, en la cual no poseen grandes *necesidades*, más allá de mantener de su propia vida.

Sin embargo, señalan que esta conformidad con las actuales condiciones económicas bajo las cuales se encuentran puede cambiar en el futuro, ya sea por un cambio en su proyecto de vida, por el ambiente laboral en el que se encuentran o por la satisfacción que tienen dentro de los proyectos de desarrollo.

Subdimensión Estabilidad laboral

Tabla 7. Códigos de calificación: Subdimensión Estabilidad Laboral.

Estabilidad laboral	
Mercado laboral nacional	Disponible (-) / Saturado (+) = Mercado laboral para desarrolladores de videojuegos
Estabilidad laboral desarrolladores nacionales	Inestable (-) / Estable (+) = Estabilidad laboral
	Emergentes (-) / Consolidadas (+) = Estabilidad laboral empresas nacionales
	Sin contrato (-) / Contrato (+) = Estabilidad laboral del desarrollador
Condiciones de empleo	Trueque (-) / Contrato (+) = Modalidad de contrato
Retención desarrolladores nacionales	Empresas internacionales (-) / Empresas nacionales (+) = Retención desarrolladores de videojuegos
	Sin contrato de planta (-) / Contrato de planta (+) = Desarrollador jefe de equipo

Fuente: Elaboración Propia.

La subdimensión se compone de cuatro categorías generales. Corresponden a *Mercado laboral nacional*, *Estabilidad laboral desarrolladores nacionales*, *Condiciones de empleo* y *Retención desarrolladores nacionales*.

1. Como ya se ha mencionado, el *mercado laboral* que disputan los desarrolladores es reducido.

A pesar de que en los últimos años presenta un crecimiento constante, su tamaño total es pequeño, correspondientes a 299 personas a nivel nacional (VG Chile, 2018).

La baja cantidad de empresas consolidadas, las dificultades para proyectarse en el tiempo, la alta competencia entre personas interesadas en entrar al mundo del desarrollo de videojuegos, y los altos conocimientos específicos necesarios para disputar un lugar de trabajo en las empresas nacionales líderes generan un espacio *saturado* para el desarrollador amateur que busca profesionalizarse. Por lo tanto, muchas veces las opciones disponibles se encuentran en el trabajo freelance, de carácter independiente, o en emprendimientos autogestionados.

2. Respecto a la *estabilidad laboral* de los desarrolladores nacionales, en concordancia con los resultados anteriormente observados, es *altamente inestable*.

Incluso, algunos desarrolladores en cargos de liderazgo manifiestan que el carácter del trabajo dentro del desarrollo de videojuegos cada vez más se aleja de la estabilidad laboral, asociada al trabajo clásico. Y que, por lo tanto, buscar sus características en la actualidad no es adecuado, ya que las empresas de videojuegos -y sus proyectos- se encuentran en contextos altamente móviles y cambiantes.

Sin embargo, en la industria nacional, la estabilidad laboral se puede observar en las empresas de desarrollo que presentan un estado de consolidación, con un mínimo de tres a cinco años de actividad⁵¹.

3. Aún en la actualidad, un factor que indica la seguridad en las condiciones de empleo corresponde a la posesión de *contrato de trabajo*.

En las entrevistas realizadas, el *trueque* existe como forma de retribución, pero no es muy utilizado. Por el contrario, predominan las formas económicas, bajo la modalidad de contrato por *prestación de servicios*⁵². Sólo en puestos de liderazgo y responsabilidad aparecen los *contratos de trabajo* con carácter temporal o indefinidos, pues sólo en estos casos las empresas desarrolladoras se muestran dispuestas a asumir estos costos. Ya que la industria nacional aún está en desarrollo, y no tiene autonomía económica para sustentar mayores grados de estabilidad laboral.

4. Finalmente, un punto a destacar corresponde a la *retención de los desarrolladores nacionales*.

Como se señaló en los antecedentes, para comprender a la industria del videojuego nacional, es necesario considerar el marco en el cual se encuentra, correspondiente a la industria global del videojuego.

Una dificultad para entregar estabilidad laboral en empresas consolidadas corresponde a la rotación de trabajadores altamente capacitados hacia empresas internacionales. Dentro del mercado global, los desarrolladores nacionales con experiencia y capacitación ven una oportunidad de proyección económica y laboral -con mayor grado de beneficios- en las *empresas internacionales*.

⁵¹ En base a la información entregada en las entrevistas realizadas.

⁵² Honorarios.

Ya que gran parte de la formación específica de los desarrolladores nacionales se realiza en la *práctica laboral*, las empresas nacionales consideran este período como un proceso de capacitación, dedicando insumos de tiempo y dinero. Y, por lo tanto, las modalidades contractuales que entregan mayor seguridad laboral -como el *contrato de planta*- están restringidas a desarrolladores específicos, los cuales han dado muestra de compromiso y disposición, con proyecciones dentro de la *industria nacional*.

Dimensión: Caracterización profesional

A continuación, se presenta el mapa semántico correspondiente a la dimensión *Caracterización Profesional*.

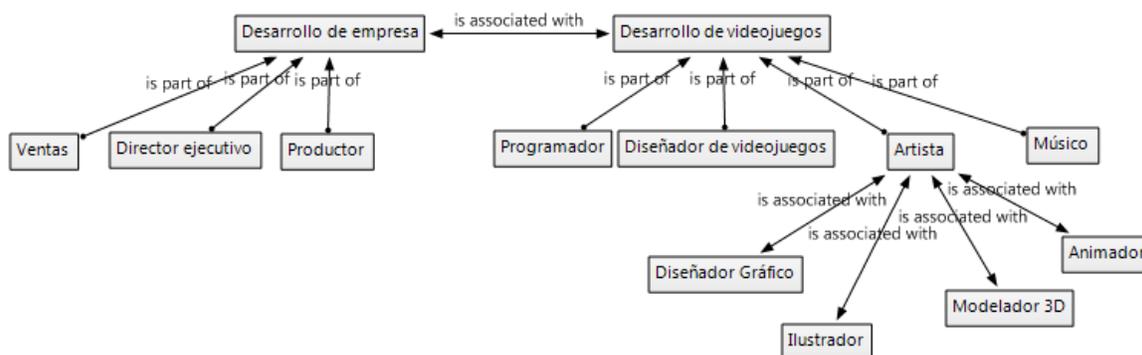


Figura 1. Equipo Mínimo para el desarrollo de videojuegos. Fuente: Elaboración propia.

Los principales perfiles profesionales de los desarrolladores de videojuegos en la región Metropolitana se presentan en la *Figura 1*. A lo largo de las entrevistas realizadas, se les agrupó en dos grupos principales.

El primero de ellos corresponde al *Desarrollo de videojuegos*, el cual concentra los perfiles profesionales asociados a la producción de videojuegos. El segundo grupo corresponde a los perfiles asociados al *Desarrollo de empresa de videojuegos*, dedicados al ámbito de negocios. Juntos, conforman un *equipo multidisciplinario*, inserto en la industria nacional del videojuego, dentro del mercado global. Su grado de interdependencia es elevado, ya que no pueden existir de forma independiente.

El equipo mínimo requerido para la *producción de videojuegos* agrupa los perfiles profesionales del Programador, Diseñador de juegos, Artistas y Músicos.

El *Programador* corresponde al encargado de realizar toda labor asociada a la creación y mantención de la estructura del videojuego, a través de distintos lenguajes de programación, shaders, motores de juegos, inteligencia artificial y networking, entre otras herramientas utilizadas.

El *Diseñador de juegos*, o Game Designer, corresponde al creador de estructuras y mecánicas utilizadas en el videojuego, las cuales son desarrolladas posteriormente por el programador en el motor de juego. Su tarea consiste en crear una visión de juego holística, integrando los ámbitos de la gráfica, la programación y el audio involucrados en la producción de videojuegos.

Los *Artistas* corresponden a los perfiles asociados al desarrollo gráfico del videojuego, incluyendo Diseño Gráfico (diseño de interfaces, diseño general), Ilustración, Modelado 3D y Animación (2D y 3D).

Los *Músicos* corresponden a los perfiles asociados al desarrollo de audio y sonido del videojuego.

De ellos, el más importante corresponde al *Programador*, señalado en las entrevistas como el pilar central del proceso de desarrollo.

El resto de los perfiles indicados cobran relevancia según el tipo de proyecto del cual se busque llevar a cabo⁵³. Según la etapa de desarrollo, es posible que se encuentren externalizados, con el fin de disminuir costos.

El segundo grupo corresponde al *Desarrollo de empresas de videojuegos*. Agrupa los perfiles de *Venta*, *Director Ejecutivo* y *Productor*.

El perfil de *Venta* corresponde a la persona encargada de la gestión comercial del videojuego. Incluye el ámbito del marketing y la estrategia de monetización del videojuego.

El perfil de *Director Ejecutivo* corresponde a la persona encargada de ajustar el desarrollo de videojuego, en base al análisis de su público objetivo. También se encarga de realizar análisis comerciales, de observar las principales tendencias de desarrollo, y se preocupa de que la idea del videojuego se encuentre dentro de marcos comerciales viables para la empresa.

Es importante señalar que este perfil no alcanzó una saturación importante, muchas veces confundiéndose con el perfil del *Productor*. Sin embargo, en la presente investigación se busca rescatar su validez, ya que puede ser relevante para futuras investigaciones dentro de la industria nacional.

⁵³ Sus factores se observan en la *Figura 2*. Factores para la organización del proceso de desarrollo.

El perfil de *Productor* corresponde a la persona a cargo de la gestión y coordinación de actividades necesarias para la realización del videojuego, incluyendo las comunicaciones entre el equipo de *desarrollo de videojuegos* y el *desarrollo de empresas*, la búsqueda de fondos públicos y privados, y la resolución de imprevistos en el proceso de producción.

De los perfiles de este grupo, el más destacado corresponde al *Productor*. Su característica más importante se encuentra en la *gestión del tiempo de trabajo* dentro del equipo de desarrollo, ya que el cumplimiento de metas y objetivos se vuelve un desafío para el desarrollo del trabajo. Ya que, como se observó en la dimensión *Condiciones de empleo*, no siempre se tiene una organización del trabajo de carácter profesional dentro del ámbito laboral.

Dimensión: Organización del tiempo de trabajo

A continuación, se presenta los mapas semánticos correspondientes a la dimensión *Organización del tiempo de trabajo*.

Subdimensión Organización del equipo de trabajo

En la *Figura 2*, se observan los principales *factores* que afectan la *organización del trabajo* en el proceso de desarrollo de videojuegos, en la región metropolitana.

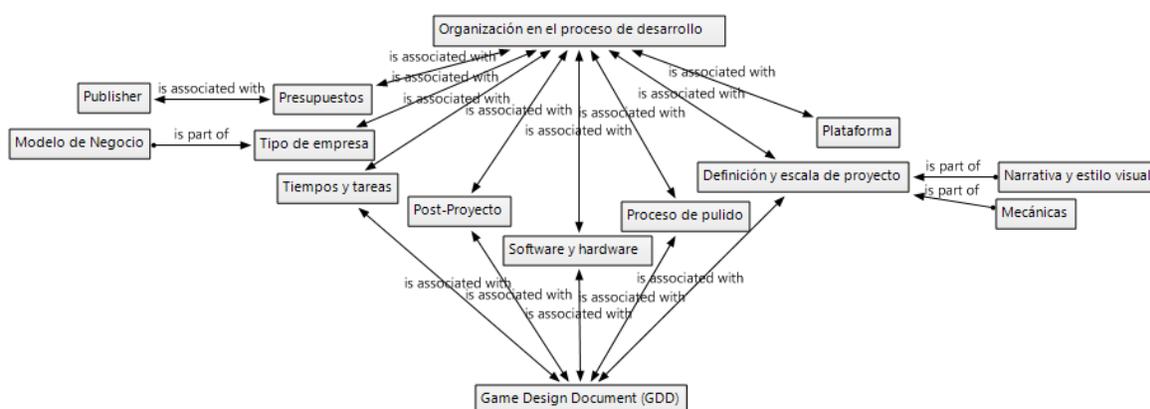


Figura 2. Factores para la organización del proceso de desarrollo. Fuente: Elaboración propia.

Nos encontramos ante un proceso cambiante, según el contexto en el que se encuentre. La importancia de los factores depende del tipo de videojuego que se quiera desarrollar y las condiciones económicas y laborales⁵⁴ que tenga el grupo de desarrollo.

El primer factor por considerar corresponde al *presupuesto* disponible para llevar a cabo el proyecto de desarrollo. Tiene relación con los fondos públicos y privados disponibles.

En esta línea, son relevantes los *Publisher* (Distribuidores de juegos), organismos externos de carácter privado, encargados de financiar y distribuir los videojuegos creados por las empresas desarrolladoras.

De allí la importancia de viajar a ferias internacionales⁵⁵ para dar a conocer el proyecto, conocer las tendencias emergentes y buscar potenciales inversionistas interesados en financiarlo.

⁵⁴ En referencia a las competencias técnicas y teóricas, y la experiencia laboral.

El segundo factor corresponde al *tipo de empresa* que está desarrollando el proyecto de videojuegos. Aquí, es relevante su misión institucional y proyección comercial, el cual está asociado al *modelo de negocio* que se busca llevar a cabo.

El tercer factor corresponde a los *tiempos disponibles*, y las *tareas necesarias* para llevar a cabo el proyecto de videojuegos. Tiene relación con el tipo de proyecto realizado, los plazos de desarrollo, a los perfiles involucrados y a las tareas asociadas dentro del equipo de trabajo, según las distintas formas de gestión y presupuesto disponible dentro de la empresa.

El cuarto factor corresponde al *post-proyecto*. Se refiere a la proyección esperada, luego del término de producción y/o lanzamiento del videojuego. Según el tipo de proyecto, su soporte y corrección de errores puede finalizar. O, por el contrario, puede tener trabajo de post producción, vinculado al desarrollo de contenido, al proceso de pulido o soporte del producto a lo largo del tiempo.

El quinto factor corresponde al *Software y Hardware* disponible para el desarrollo del proyecto. Según el tiempo y recursos disponibles, y la experiencia y capacitación del equipo de desarrollo, existen diversas opciones de Software y Hardware disponibles para el desarrollo de videojuegos. Su selección previa es central, ya que determina los límites y posibilidades con las que trabajarán los desarrolladores de videojuegos. También se expresa en el producto final y sus posibilidades de exportación comercial.

El sexto factor corresponde al *proceso de pulido*. Se refiere al grado de corrección de errores que necesita el videojuego antes de su lanzamiento comercial⁵⁶. También está asociado al proceso de Testeo y QA (Quality Assured), en donde se buscan las fallas del videojuego dentro de las etapas de producción y post producción.

El séptimo factor corresponde a la *definición y escala del proyecto*. Se refiere a la magnitud de las tareas involucradas en el desarrollo de videojuegos, según el tipo de videojuego y su público objetivo. Se compone de la Narrativa y estilo visual, y las Mecánicas de juego.

⁵⁵ Tokio (Tokyo Game Show), San Francisco (GDC), Los Ángeles (GDC), son algunos destinos de estas misiones comerciales.

⁵⁶ Este proceso se observa en detalle al observar las etapas del desarrollo de videojuegos.

El primero se refiere al aspecto gráfico y narrativo dentro del proceso de producción, y el segundo define las reglas con las cuales se estructura el videojuego.

Cabe destacar que el factor tiene directa relación con los factores de *presupuesto y tipo de empresa*.

El octavo y último factor corresponde al tipo de *plataforma* (Hardware y Software) en el cual se busca lanzar el proyecto de desarrollo. Tiene relación con las mecánicas del videojuego, ya que sus posibilidades cambian según la plataforma.

Finalmente, es necesario considerar los factores que se encuentran dentro del *Game Design Document* (GDD), el cual es un documento de diseño, generalmente realizado en la etapa de Pre Producción. Contiene una descripción detallada de todos los elementos que conforman el videojuego y la distribución de tareas en el equipo de desarrollo. Incluye la historia⁵⁷, la narrativa, el estilo visual, las mecánicas, entre otros. Busca definir con claridad los procesos de programación, arte y animación. Se utiliza como hoja de ruta para planificar las etapas de desarrollo.

En las entrevistas, se relaciona con los factores *Tiempos y tareas, Post Proyecto, Software y Hardware, Proceso de pulido, Definición y escala de proyecto, y Plataforma*.

⁵⁷ También llamado *Lore*.

Subdimensión Etapas en la producción y desarrollo de videojuegos

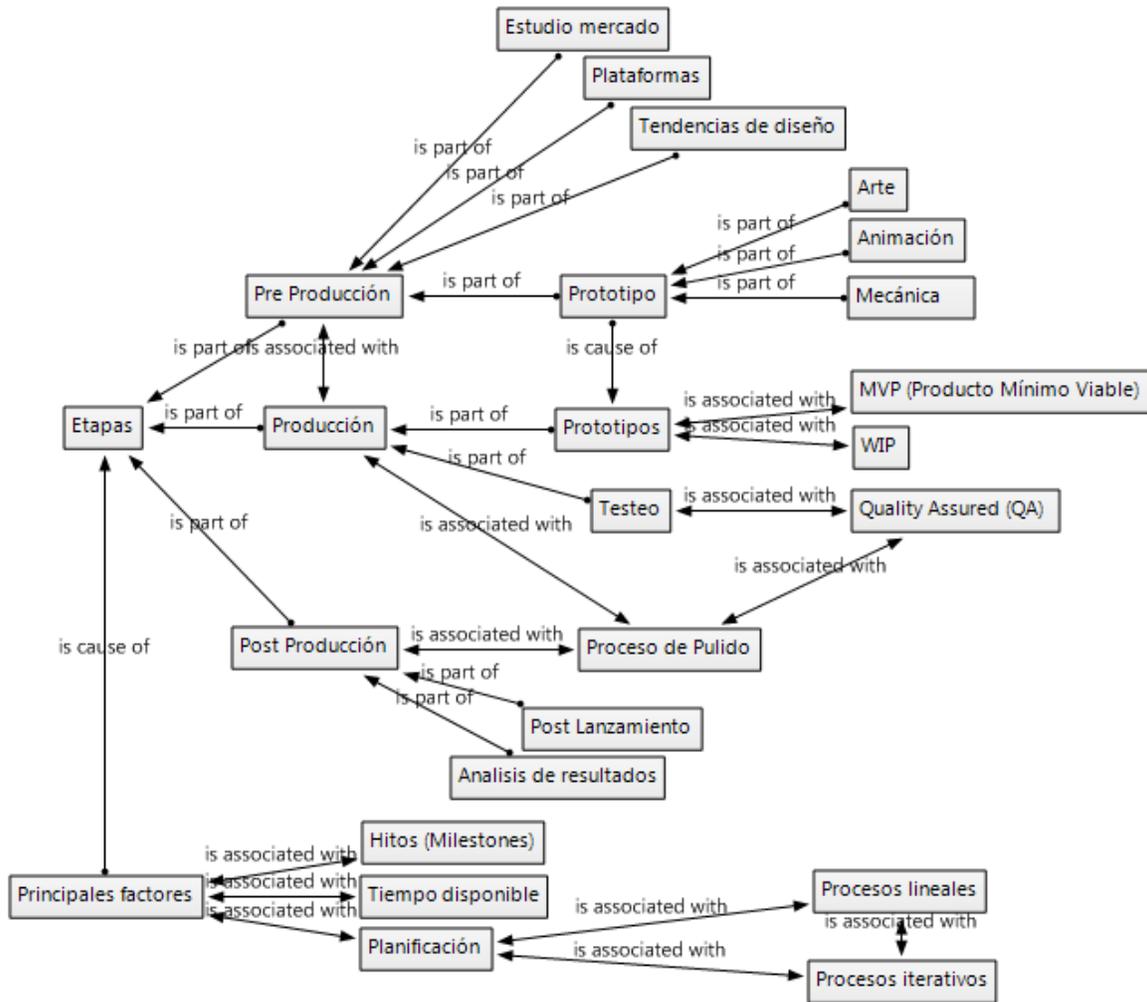


Figura 3. Etapas en la producción y desarrollo de videojuegos. Fuente: Elaboración propia.

En la *Figura 3*, se observan las principales etapas que conforman el *desarrollo de videojuegos*. Con el fin de establecer una estructura guía, se divide en las etapas de *Pre Producción*, *Producción* y *Post Producción*.

Los principales *factores* que intervienen en las *etapas de desarrollo* corresponden a los *Hitos (Milestones)*, el *tiempo disponible* y el *tipo de planificación del trabajo*.

Los *Hitos* corresponden a momentos y metas claves dentro del proceso de desarrollo, variables según el proyecto realizado.

El *tiempo disponible* hace referencia a las fechas mínimas y máximas que tiene el proyecto de desarrollo.

La *planificación del trabajo* hace referencia a las formas de organización con la cual funciona el equipo de desarrollo. Se compone de procesos lineales e iterativos, según la empresa observada.

El *proceso lineal* consiste en que cada perfil profesional realiza una tarea específica, dentro de un tiempo determinado. Sus metas y organización son diferentes, según el área de desarrollo. El principal problema observado en las entrevistas corresponde a que la coordinación de tareas entre los distintos perfiles y áreas es compleja, ya que generalmente ocurren imprevistos y correcciones dentro del proceso de desarrollo.

Por ello, algunas tareas sufren retrasos, ya que dependen de los resultados de una etapa previa. En estos casos, hay perfiles y áreas se quedan sin tareas por realizar, creando un estímulo para la externalización de actividades con el fin de disminuir los costos de desarrollo.

En cambio, el segundo proceso hace referencia al trabajo simultáneo y complementario entre los distintos perfiles de trabajo, en base a la *iteración* dentro del proceso de desarrollo. Puede organizarse de forma lineal, pero siempre en referencia al trabajo complementario basado en la sistematización y ajuste de etapas para lograr las metas de producción. Permite un uso más eficiente del trabajo, en donde cada perfil y área de desarrollo tiene tareas que realizar ante correcciones y procesos imprevistos.

La etapa de *Pre Producción* agrupa todas las tareas previas a la *Producción*, las cuales sirven de referencia para las etapas posteriores. Tiene directa relación con el GDD⁵⁸. Se divide en cuatro sub etapas.

La primera corresponde al *estudio de mercado*, con el cual se busca observar las posibilidades comerciales del proyecto de desarrollo, incluyendo el análisis de los productos con los que se compite y el público objetivo que se busca conquistar.

La segunda corresponde a las *plataformas y sistemas operativos* en los cuales se busca llevar a cabo el proyecto.

⁵⁸ Game Design Document.

Su importancia radica en que establece límites tecnológicos para los procesos de desarrollo, impactando en los procesos de programación, arte y mecánicas de juego.

La tercera corresponde a las *tendencias de diseño* que son populares, o presentan elementos de vanguardia dentro del mercado de videojuegos. Tiene relación con el estudio de mercado, en base a sus posibilidades y nichos comerciales.

Finalmente, la cuarta sub etapa consiste en la creación de un *prototipo* de desarrollo, en base a las referencias de *Arte, Animación y Mecánicas* que se buscan proyectar. Su origen es diverso, incluyendo la creación colectiva⁵⁹ y presentación de múltiples prototipos de videojuegos.

En esta etapa, sólo es fundamental que las mecánicas sean funcionales. El resto de los elementos se encuentran con un desarrollo mínimo. Generalmente se utilizan Place Holders⁶⁰ para establecer guías y puntos de referencia para el proceso de trabajo.

El objetivo es crear un contenido mínimo que contenga los aspectos fundamentales para el funcionamiento del videojuego y sus mecánicas, las cuales se profundizan y desarrollan en la etapa de *Producción*.

La etapa de *Producción* consiste en el desarrollo y profundización de las mecánicas, artes y animación presentes en el prototipo desarrollado en la *Pre Producción*, a partir de múltiples iteraciones hasta finalizar con un producto funcional y comercialmente viable. En esta etapa, el prototipo tiene diferentes nombres, según la empresa. En las entrevistas, se les llamó *Producto Mínimo Viable (MVP)* o *WIPs*.

De forma paralela al desarrollo del *prototipo*, se encuentra el proceso de *Testeo y Quality Assured (QA)*. Consiste en la búsqueda y corrección de errores encontrados dentro del videojuego a partir de retroalimentación por parte de jugadores y desarrolladores, en procesos de trabajo iterativos.

⁵⁹ A través de distintas metodologías. Un ejemplo de ello corresponde a la Lluvia de ideas.

⁶⁰ Símbolos que indican el lugar correspondiente a un elemento gráfico, narrativo o de audio dentro del videojuego. Generalmente toman la forma de cubos y bloques.

El equipo de *Quality Assured* consiste en desarrolladores encargados de la depuración y ajuste de las mecánicas, arte y programación, a partir de la búsqueda activa de errores. Generalmente trabajan hasta la fecha de lanzamiento del videojuego.

Finalmente, se encuentra la etapa de *Post Producción*. Se compone de las sub etapas de *Proceso de Pulido*, *Post Lanzamiento* y *Análisis de Resultados*.

El *Proceso de pulido* se vincula con el proceso de *Quality Assured*, en el cual se continúa la búsqueda de errores, perfeccionamiento artístico y equilibrio de sistemas en fechas posteriores al lanzamiento del videojuego. Cabe señalar que este proceso siempre se encuentra en la etapa de *Producción*. Su extensión a la etapa de *Post Producción* depende del tipo de videojuego que se esté desarrollando, y sus proyecciones⁶¹.

El *Post Lanzamiento* se refiere a todos los elementos emitidos con posterioridad a la fecha del lanzamiento, siempre que tengan relación al proyecto del videojuego. Incluye a los parches de actualización post lanzamiento. Generalmente se desarrolla y retroalimenta de forma paralela al *Proceso de Pulido*.

Por último, el *Análisis de Resultados* se refiere al proceso de retroalimentación y reflexión sobre los resultados obtenidos por el videojuego y las decisiones que se tomaron a lo largo del proceso de desarrollo, luego de un tiempo posterior a su lanzamiento.

⁶¹ Por ejemplo, si el videojuego tiene proyectado la actualización (parches) o creación de contenido en fechas posteriores al lanzamiento, o está pensado como un servicio a lo largo del tiempo.

Subdimensión Intensidad del trabajo

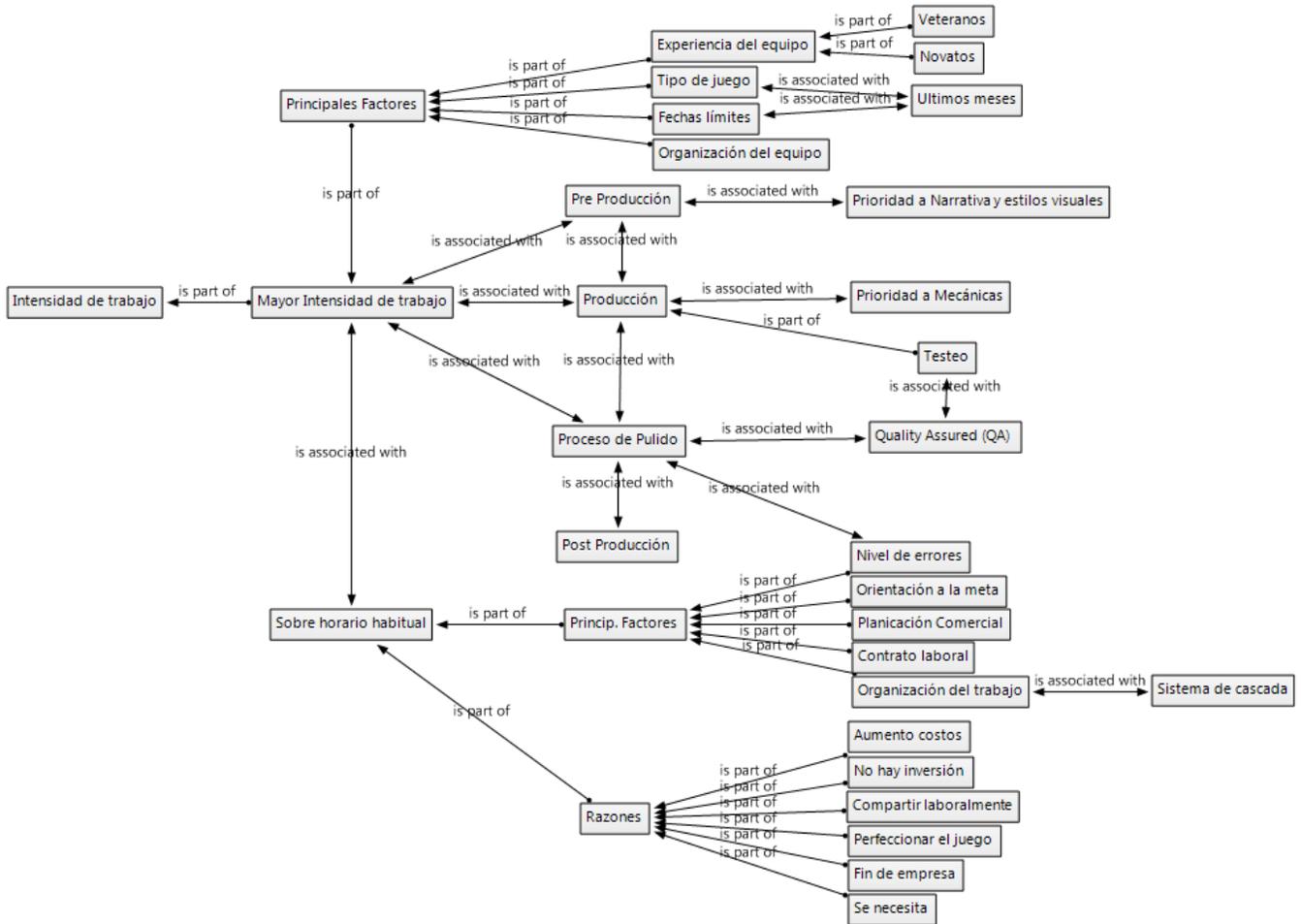


Figura 4. Intensidad del trabajo. Fuente: Elaboración propia.

En la *figura 4* se observan las principales variables que intervienen en la *intensidad del trabajo* en los desarrolladores de videojuegos.

Sus principales factores son *Experiencia del equipo*, *Tipo de juego*, *Fechas límites* y *Organización dentro del equipo de trabajo*.

Sobre la *Experiencia del equipo*, se destacan dos categorías: los *Veteranos* y los *Novatos*.

Los primeros corresponden a los *desarrolladores que poseen experiencia* en proyectos previos dentro de la industria nacional. Se caracterizan por su visión, y una rápida capacidad para rectificar y corregir procesos de desarrollo, optando ordenadamente por alternativas que cumplen los objetivos buscados.

Por el contrario, los segundos corresponden a *desarrolladores primerizos* que recién se insertan a la industria nacional, o poseen baja experiencia en el software o hardware involucrado en el desarrollo del proyecto. Se caracterizan por avanzar de forma caótica y errática dentro del proceso de desarrollo. Generalmente desarrollan múltiples alternativas de trabajo para cumplir con los objetivos buscados, lo que repercute en las *fechas límites* y *la organización del equipo*.

El factor *Tipo de juego* corresponde a las principales características y definiciones que estructuran el videojuego, según los objetivos del proyecto a desarrollar. Tiene relación al género⁶² en el que se inserta, el cual señala las posibles prioridades de las tareas por realizar, en base a los Hitos⁶³.

El tercer factor corresponde a las *Fechas Límites*⁶⁴, las cuales indican los tiempos que tiene el equipo de desarrollo para realizar las tareas asignadas. Pueden ser definidas de forma interna por el equipo de desarrollo, o por agentes externos, de carácter público (fondo estatal) o privado (Publisher o inversionista). Al igual que el factor anterior, tiene relación con los Hitos dentro del proceso de trabajo.

Finalmente, el cuarto factor corresponde a la *Organización del equipo de trabajo*. Como ya se ha señalado, es flexible y cambia según el proyecto desarrollado. Generalmente se define en el *GDD*⁶⁵, y en el proceso de *Pre Producción*. El objetivo principal es definir con claridad las tareas y actividades necesarias en cada área del equipo de desarrollo. Asimismo, es necesario comprender que es adaptable al cambio y a la contingencia.

A lo largo del desarrollo de un proyecto de videojuego, se observa que la mayor concentración de la intensidad del trabajo se asocia a las etapas de *Pre Producción* y *Producción*.

⁶² Existen diversas propuestas de clasificación de videojuegos, incluyendo el género. Sin embargo, los constantes cambios dentro del videojuego y sus plataformas dificultan la tarea de definición. A pesar de ello, sirven de guía para la clasificación de videojuegos. Para profundizar el debate, se sugiere revisar el libro de *Isaac López Redondo, ¿Qué es un videojuego?*.

⁶³ Milestones.

⁶⁴ También llamados Deadlines.

⁶⁵ Game Design Document.

En el caso de que el proyecto de desarrollo tenga como prioridad la construcción de una *geografía del mundo*⁶⁶ que ambiente el videojuego, la mayor intensidad del trabajo se encuentra en la etapa de *Pre Producción*. También corresponde cuando el proyecto busca una *Narrativa y estilo visual* determinado, los cuales pueden pasar por amplios períodos de prueba y experimentación.

En estos casos, la construcción previa del *GDD* es fundamental, lo que permite una posterior reducción en la cantidad e intensidad del trabajo.

Por el contrario, si el proyecto de desarrollo tiene como prioridad la creación y ejecución de unas *mecánicas claras y definidas*, la intensidad del trabajo se concentra en la etapa de *Producción*.

También es posible que el proyecto tenga un proceso de *Pre Producción* acotado, sin guías y alineamientos para las etapas posteriores. En este caso, la intensidad del trabajo se concentra en esta etapa, ya que se necesita establecer las bases en arte, animación y programación.

Finalmente, también es posible que la intensidad del trabajo se concentre en esta etapa si en el proceso de *Testeo* se encuentran errores críticos, los cuales necesitan ser corregidos para el posterior lanzamiento del producto. Se vincula con el proceso de *Quality Assured*, asociado a su vez con el *Proceso de Pulido*, el cual puede extender la corrección y perfeccionamiento del videojuego hasta la etapa de *Post Producción*, después del lanzamiento del videojuego al mercado.

En las entrevistas se observan distintas opiniones sobre qué etapa es más importante, según el proyecto de videojuegos.

Por un lado, se encuentran aquellos desarrolladores que sostienen la importancia de la *Pre Producción*, ya que entrega las guías y parámetros para todo el proceso de desarrollo. Sostienen que, si se trabaja en profundidad, puede disminuir la cantidad de trabajo en las etapas posteriores.

En cambio, otros desarrolladores sostienen la relevancia de la *Producción*, en la cual se concentra la intensidad del trabajo por la cantidad de tareas y metas necesarias por cumplir.

⁶⁶ Asociado al concepto de Lore.

Respecto a la *intensidad del trabajo*, se observa que en distintas ocasiones se trabaja por *sobre el horario habitual de trabajo*. Muchas veces se trata de trabajo no pagado, o se representa como un sacrificio necesario para dedicarse de forma profesional al desarrollo de videojuegos, con el fin de cumplir las metas dentro del desarrollo.

Se trata de un problema que afecta a la industria global del videojuego (Parkin, 2018), superando las barreras nacionales.

Los principales *factores* observados en la *industria nacional* son los siguientes.

Los *Niveles de Errores* que presenta el desarrollo de videojuegos, los cuales necesitan extensos *procesos de pulido* para crear un producto de calidad, apto para vender en el mercado. Se vincula con los procesos de *Quality Assured* y *Testeo*. En esta línea, los imprevistos, la inexperiencia de los equipos y la desorganización productiva fomentan un aumento de este factor.

En muchos casos, la *orientación del trabajo* según metas *no* incluye a la *incertidumbre* y *corrección de errores* como parte del proceso productivo. En cambio, se les asigna un tiempo dentro de los *procesos de pulido*, *Quality Assured* y *Testeo*, el cual muchas veces resulta insuficiente para mantener los tiempos asignados en otras áreas. Las principales áreas afectadas por este factor corresponden a *Arte* y *Programación*.

No obstante, cuando los niveles de incertidumbre y error son menores, la orientación del trabajo por metas es un aporte para la *flexibilidad horaria* de los desarrolladores. Pero generalmente no se observa, ya que el factor es presionado por el cumplimiento de fechas límites⁶⁷. Por lo que incluso cuando se da el caso de que un desarrollador quede libre por el cumplimiento de la meta antes del tiempo límite, éste debe ir a apoyar a los sectores o tareas que se encuentran retrasados.

La *planificación comercial* también es un factor ante una *incorrecta visión comercial*, o *el surgimiento de imprevistos* en la fecha de los productos de la competencia. En esos casos, la empresa debe tomar la decisión de lanzar el videojuego antes de lo previsto, lo que provoca un aumento de las tareas necesarias, disminuyendo el tiempo disponible.

⁶⁷ Especialmente en las fechas de entrega.

O, por el contrario, en necesario postergar el lanzamiento y ver si es económicamente viable para la empresa.

En algunas ocasiones, el *trabajo por sobre el horario habitual* de trabajo se incluye en el *contrato laboral*. Generalmente es pagado⁶⁸, e incluye el trabajo que requiere coordinación y comunicación con personas que trabajan fuera del horario habitual del desarrollador. Ejemplo de ello son las reuniones comerciales con clientes o desarrolladores internacionales, o la necesidad de trabajar con horarios más flexibles (incluyendo fines de semana).

Finalmente, la *organización del trabajo* es relevante, ya que impacta en la capacidad de respuesta ante la inexperiencia técnica, relaciones de carácter amateur o los imprevistos dentro del desarrollo.

Especialmente cuando se ordena bajo un *sistema de cascada*. Es decir, cuando cada área del desarrollo tiene un proceso lineal de trabajo, y dependen *mutuamente* de sus productos para *continuar* o incluso *iniciar* sus tareas. Esto provoca que los tiempos disponibles se vean afectados por los cambios e imprevistos, sobrecargando la carga laboral en las fechas límites.

Desde los desarrolladores, las principales *razones* observadas que justifican el trabajo *sobre el horario de trabajo* son las siguientes.

Por los *Aumentos de costos*, especialmente cuando se trata de una empresa que busca profesionalizarse y consolidarse. Ante el gradual aumento de la carga de trabajo, el costo asociado al pago por el trabajo de otro desarrollador no es posible, o se busca evitar.

Cuando *No hay inversión*, el equipo de desarrollo debe buscar distintas opciones de financiamiento, lo que involucra trabajo tanto del equipo del desarrollo de empresa (publishers, inversionistas, fondos públicos), como del equipo de desarrollo de videojuegos (crear productos para presentar a futuros organismos públicos y/o privados).

También es posible que los *desarrolladores* se queden *por sobre la jornada habitual* para *compartir socialmente en los espacios de trabajo*, especialmente en las fechas límites, cuando volver al hogar no siempre es la opción preferida, o disponible.

⁶⁸ Según la organización y empresa, también se pagan como horas extras.

Otra razón consiste en el *perfeccionamiento del videojuego*. Ya que el desarrollo de videojuegos involucra una gran cantidad de tiempo, y los desarrolladores *no saben si van a tener la oportunidad de hacer algo similar en el futuro*, se observa que algunos de ellos/as se quedan voluntariamente para trabajar en terminar la creación del mejor producto posible.

Especialmente en empresas o equipos de desarrollo que buscan salir del ámbito amateur, el incumplimiento de alguna meta o hito dentro del desarrollo puede *significar el fin de la empresa*, independiente de conformar posteriormente un producto finalizado.

En esta línea, también es posible que el incumplimiento de un compromiso o una meta no cause el cierre de la empresa. Pero sí es posible que por múltiples factores⁶⁹ los desarrolladores *se vean obligados a trabajar* por sobre el horario habitual de trabajo, por las *necesidades del proceso de desarrollo*.

⁶⁹ Anteriormente mencionados.

Dimensión: Trabajo autónomo y heterónimo

En la dimensión *Trabajo autónomo y heterónimo*, se busca comprender las principales tensiones existentes en los significados del trabajo, en los desarrolladores de videojuegos de la región Metropolitana.

En esta dimensión, se encontraron treinta y cinco categorías que agrupan los códigos de calificación.

Tabla 8. Trabajo autónomo y heterónimo: Subdimensiones y categorías.

Trabajo autónomo y heterónimo	Trabajo autónomo y heterónimo
Caracterización de la industria nacional	Perspectivas en el trabajo
Contexto Internacional	Condiciones de trabajo ideales
Ambiente laboral	Retribución económica ideal
Redes Laborales	Estabilidad laboral ideal
Asociatividad	Resolución ideal de dificultades para los desarrolladores nacionales
Industria Nacional	Significados del trabajo ideal
Consolidación de empresas nacionales	Industria Nacional ideal
Emprendimiento e industria nacional	Emprendimiento e industria nacional ideal
Elección laboral	Caracterización laboral del desarrollador nacional
Trabajar en videojuegos	Organización del trabajo
Trabajar en otras industrias	Significados del trabajo
Facilidades y dificultades en la industria nacional	Relaciones laborales desarrolladores
Dificultades para los desarrolladores	Desarrollador nacional
Incentivos para los desarrolladores	Cambios y proyección laboral
Dificultades en la industria nacional	Mercado laboral
Estado e industria nacional	Formación vinculada a videojuegos
Emprendimiento e industria nacional	Condiciones de empleo
Recepción social al trabajar en videojuegos	Significado del trabajo
	Dificultades de los desarrolladores nacionales
	Transformaciones de los desarrolladores nacionales
	Industria nacional
	Transformaciones de la industria nacional
	Mercado de videojuegos

Fuente: Elaboración Propia.

Subdimensión Caracterización de la industria nacional.

Tabla 9. Códigos de calificación: Caracterización de la industria nacional.

Caracterización de la industria nacional	
Contexto Internacional	Local (-) / Global (+) = Contexto empresas de videojuegos
	Nacional (-) / Internacional (+) = Mercado de videojuegos
Ambiente laboral	Individualista (-) / Colaborativo (+) = Contexto de ambiente laboral de videojuegos
	Superficial (-) / Apasionado (+) = Carácter ambiente laboral de videojuegos
	Competencia sin trabajar (-) / Compromiso con unidad (+) = Características laborales del ambiente de videojuegos
	Poco serio (-) / Cercano (+) = Relaciones laborales en la industria nacional
	Opresivo (-) / Urgente (+) = Ambiente laboral en organización por metas
Redes laborales	Formal, normado (-) / Informal, de palabra (+) = Relación en desarrolladores y empresas nacionales
	Profesionales (-) / Amateur (+) = Redes laborales actuales en videojuegos
Asociatividad	Regiones (-) / Santiago (+) = Contacto entre región y capital
	Sin conocerse (-) / Relacionarse (+) = Reuniones con desarrolladores
	Comunidad general (-) / Comunidad gremial (+) = Comunidad VG Chile
	Sin redes de apoyo (-) / Redes de apoyo (+) = Rol de VG Chile
	Remunerado (-) / Voluntario (+) = Carácter trabajo en VG Chile
Industria nacional	Emergente (-) / Consolidándose (+) = Estado industria nacional
	Pequeñas (-) / Grandes (+) = Tamaño empresas nacionales
	Amateur (-) / Consolidadas (+) = Diversidad de empresas en industria nacional
	Local (-) / Exportación (+) = Productos industria nacional
	Mercantil (-) / Pasional (+) = Carácter industria nacional
	Artístico (-) / Mercantil (+) = Paradigmas en la industria nacional
	No te forman (-) / Te forman (+) = Formación educativa en empresas nacionales
	Estado (-) / Privados (+) = Financiamiento en la industria nacional
	Negocio viejo (-) / Negocio nuevo (+) = Objetivo de la industria nacional
	Nacional (-) / Extranjero (+) = Potencial de la industria nacional
Consolidación de empresas nacionales	Desarrollo técnico y artístico (-) / Autonomía económica (+) = Consolidación de la empresa
	Sin proyectos (-) / Proyectos enfocados (+) = Características empresas consolidadas
	Otros proyectos (-) / PI Propia (+) = Proyectos de empresas consolidadas en industria nacional
Emprendimiento e industria nacional	Escasas condiciones (-) / Socio con capital (+) = Inversión de riesgo

Fuente: Elaboración Propia.

En esta subdimensión se encuentran siete categorías generales. Corresponden a *Contexto Internacional*, *Ambiente laboral*, *Redes laborales*, *Asociatividad*, *Industria nacional*, *Consolidación de empresas nacionales* y *Emprendimiento e industria nacional*.

1. La primera categoría corresponde al *Contexto Internacional*, el cual es necesario considerar para situar el trabajo de los desarrolladores de videojuegos en Chile.

La industria nacional se orienta y proyecta hacia los *mercados globales*, en términos económicos, pero también al hablar de su identidad.

El desarrollo de las tecnologías y las comunicaciones no sólo permite nuevas formas de comprender el trabajo, sino que también permite una referencia cultural global común, la cual es posible incorporar dentro del desarrollo de videojuegos. Las dificultades dentro del desarrollo no corresponden a particularidades locales, sino que se reproducen a lo largo del mundo.

En términos económicos, el mercado que se busca conquistar y los principales Publishers e inversionistas se encuentran fuera de los límites nacionales. A su vez, el *mercado chileno* es pequeño, y actualmente no presenta nichos comerciales idóneos para el desarrollo de videojuegos con temáticas vinculadas al espacio local.

2. A nivel general se observa que el *Ambiente laboral* de la industria nacional es valorado positivamente, en términos de colaboración y pasión.

En la gran mayoría de las entrevistas realizadas, los desarrolladores nacionales enmarcan su trabajo dentro de un ambiente *cercano*, donde predomina un espíritu *colaborativo*, opuesto a lógicas *individualistas* y *competitivas*.

Por el contrario, se observa una comunidad que se conoce y relaciona entre sí, donde la *pasión por los videojuegos* sirve de base común. Ya que el tamaño de la industria aún es pequeño⁷⁰, existe alto grado de compañerismo dentro del espacio de desarrollo, aún si se refiere a los límites establecidos de la empresa. El trabajo se asume como un *compromiso por cumplir*, antes que una *tarea competitiva*. Se trata de un ambiente donde prima la *urgencia* ante la incertidumbre y el error, por sobre cualquier forma de *opresión*.

Sin embargo, existen diferencias entre *desarrolladores amateurs que buscan profesionalizarse*, y los *desarrolladores experimentados que buscan la consolidación*.

En los primeros, se observa que el motor principal del desarrollo corresponde a la pasión y placer de jugar. Su objetivo es la profesionalización, bajo una estructura racional de trabajo. Sin embargo, la cercanía puede provocar una serie de prácticas laborales que impidan la rigurosidad y profesionalización en las actividades desarrolladas. Es decir, que el enfoque predominante no salga del carácter amateur.

⁷⁰ 299 personas a nivel nacional (VG Chile, 2018).

En los segundos, el motor del desarrollo también se encuentra en la pasión. Sin embargo, hay una resignificación del trabajo, donde se le entiende como una actividad de carácter profesional, bajo lógicas y metas *ajenas al placer de jugar*. Donde la rigurosidad, compromiso y sistematización del trabajo se estructuran bajo *lógicas racionales*.

Su colaboración dentro de la industria nacional es menor, y cuando ocurre, *obedece a un objetivo profesional*, más que por el mero hecho de *compartir una misma pasión*.

3. Respecto a las principales *Redes laborales* dentro del espacio laboral, se caracterizan por su carácter *informal*, en donde se confía por la *palabra empeñada*.

Es decir, se trata de un ambiente laboral donde la formalidad y la regulación de la interacción mediante normas es la excepción, y no la regla.

4. La categoría *Asociatividad* se refiere tanto a eventos y reuniones que se realizan dentro de la industria nacional, como a las distintas organizaciones gremiales existentes.

Se observa que su principal función corresponde al *contacto informal entre interesados en el desarrollo de videojuegos*, sin distinguir entre simpatizantes, académicos, empresarios y desarrolladores amateurs o profesionales.

Los grados de contacto y coordinación más altos se encuentran en *Santiago*, en desmedro de las *problemáticas locales de las regiones*. De allí a que estas últimas observen con recelo a las organizaciones originarias de la capital, y prefieran a sus comunidades locales⁷¹.

Entre los distintos eventos y reuniones realizados, se destacan las comunidades GamDev Planet y GameDev UC. Ambas se encuentran en la ciudad de Santiago⁷².

GameDev Planet es una comunidad que realiza reuniones abiertas a toda persona interesada en el desarrollo de videojuegos, en la cual exponen distintos invitados⁷³.

⁷¹ Para comprender la Asociatividad en la industria nacional, la relación entre la capital y las regiones es un tema que necesita ser investigado en profundidad en posteriores propuestas.

⁷² GameDev Planet también se ha realizado actividades en Concepción.

⁷³ Generalmente desarrolladores profesionales.

Generalmente se muestran videojuegos nacionales en las etapas de *Pre Producción* o *Producción*, y presentaciones vinculadas con algún tema relacionado al desarrollo de videojuegos.

Por su parte, GameDev UC es una comunidad dedicada al desarrollo y diseño de videojuegos. Realiza reuniones periódicas durante el año académico de la Universidad Católica. Busca la generación de un espacio para la interacción y planificación de actividades comunitarias enfocadas al desarrollo de videojuegos.

La asociación gremial más destacada por los entrevistados corresponde al *VG Chile*⁷⁴. Se centra en la creación de una red de apoyo para los desarrolladores de videojuegos. También se encarga de estimular el vínculo entre las empresas, los actores públicos y privados. Es destacable señalar que el trabajo realizado en VG Chile es de carácter *voluntario*, lo que es expresión de una base solidaria para el desarrollo de la comunidad local. Lo que se encuentra en sintonía con el *motor pasional* de la industria nacional.

5. La industria nacional se caracteriza por su carácter emergente y por su gran diversidad de empresas.

En su gran mayoría, está compuesta por *pequeñas empresas* o grupos de desarrollo *emergentes* que buscan profesionalizar su trabajo y organización. En menor medida, se encuentran *empresas de desarrollo profesional*, las cuales buscan *consolidarse* en los mercados *internacionales*, destacando Europa y Norteamérica.

Estos avances involucran una *capacitación constante* de los *desarrolladores*, los cuales se forman principalmente *dentro de las empresas*.

A pesar de que el negocio global de videojuegos tiene décadas de antigüedad, dentro de Chile aún se le observa desde el ámbito de la *novedad e incompreensión*. Los esfuerzos de los desarrolladores locales se enfocan en el extranjero, priorizando al actor privado⁷⁵ por sobre el actor estatal.

⁷⁴ Asociación chilena de compañías desarrolladoras de videojuegos (VG Chile, 2017).

⁷⁵ Publisher, inversionistas, empresas.

No obstante, a pesar de ser una fuente de financiamiento menor, se reconocen los avances realizados en los últimos años⁷⁶ por parte de los organismos públicos, en el área de financiamiento y visibilidad internacional.

Como ya se señaló previamente, el carácter de la industria nacional es *pasional* y *no mercantil*, lo que paradójicamente es su mayor fortaleza y debilidad. Si bien en general los desarrolladores *no se reconocen* como *artistas*⁷⁷ y aceptan la necesidad de seguir algunos *alineamientos del mercado*, esto no siempre se expresa en sus prácticas de trabajo, ni en sus motivaciones para *entrar, permanecer y proyectarse* en la industria nacional.

La *pasión* fomenta los procesos de trabajo y aprendizaje en los desarrolladores, especialmente cuando se enfrentan a condiciones laborales adversas y problemas dentro de las etapas de pre producción, producción post producción. Asimismo, fomenta los avances en aspectos creativos y artísticos.

Sin embargo, los propios desarrolladores mencionan que el descuido de la faceta *mercantil* lleva a que pocas personas se interesen en los aspectos cercanos al *negocio, la administración y la técnica en los procesos de trabajo*. Lo que es un factor negativo para la *consolidación y profesionalización* de la industria nacional, ya que tanto el equipo de desarrollo de videojuegos y el equipo de empresa son necesarios para la construcción de una empresa.

En estas tensiones se observa el carácter dual que presenta el trabajo en los desarrolladores de videojuegos.

6. Como se señala en las categorías previas, la *industria nacional* aún *no* encuentra condiciones favorables para su desarrollo.

El *bajo interés* por los proyectos de emprendimiento local y el *riesgo* asociado a la posible ganancia económica es un factor importante para que el *capital local* prefiera invertir en otros sectores productivos. La búsqueda de *socios con capital* se vuelve relevante, y se observa que parte importante del financiamiento corresponde a *los fondos de los propios desarrolladores* (VG Chile, 2018).

⁷⁶ Especialmente desde el Ministerio de Relaciones Exteriores, con ProChile.

⁷⁷ En cambio, se reconocen cercanos al concepto de creativo.

7. Los principales factores que caracterizan a las *empresas nacionales consolidadas* corresponden a la autonomía económica, al desarrollo de *proyectos intelectuales propios* y la capacidad *sistemática de realizar proyectos de videojuegos*.

Hablar de la *autonomía económica* quiere decir que la empresa de videojuegos se sustenta en ingresos generados a partir de proyectos propios. En cambio, no dependen de forma estructural de fondos estatales, ni de solicitudes de productos por parte de empresas privadas⁷⁸. Lo que no impide que en algún momento de su historia fuera parte de su método de financiamiento.

El desarrollo de *proyectos intelectuales propios* siempre es un desafío por alcanzar. Los métodos de financiamiento son diversos, e involucran a equipos de desarrollo capacitados.

Incluso cuando las empresas logran obtener un éxito en los proyectos realizados, el pilar para la consolidación de la empresa es *la capacidad para realizar proyectarse a lo largo del tiempo*. Lo que depende de las capacidades económicas, técnicas y profesionales de la empresa de desarrollo. *De paso del grupo amateur al trabajo profesional*.

⁷⁸ Work for Hired.

Subdimensión Elección laboral

Tabla 10. Códigos de calificación: Elección laboral.

Elección laboral	
Trabajar en videojuegos	Imposibilidad (-) / Oportunidad (+) = Trabajar en videojuegos
	Riesgo (-) / Interés y pasión (+) = Incentivos para trabajar en videojuegos
	Comodidad (-) / Monetario (+) = Costos de trabajar en videojuegos
	Remuneración (-) / Sueño (+) = Resultado de escoger videojuegos
Trabajar en otras industrias	Sin interés (-) / Dinero (+) = Trabajar en otras industrias
	Incertidumbre (-) / Certidumbre (+) = Estabilidad en trabajos de otras industrias

Fuente: Elaboración Propia.

La subdimensión *Elección Laboral* se compone de dos categorías *Trabajar en videojuegos* y *trabajar en otras industrias*.

1. En la mayor parte de las entrevistas realizadas, trabajar en la industria nacional de videojuegos es una *oportunidad* para seguir los sueños y aspiraciones individuales. Puede ser un camino buscado de forma activa y en otros, simplemente se presenta la ocasión.

Lo anterior se expresa en un gradual cambio cultural al pensar en las posibilidades del trabajo, en donde realizar esta actividad de forma profesional no es una *imposibilidad*. En cambio, el éxito de algunos proyectos de las empresas nacionales permite pensar en la proyección laboral, pasando de *jugador* a *creador*.

Para los desarrolladores, el principal costo de trabajar en la industria nacional consiste en aceptar, al menos en principio, *bajas remuneraciones* y *proyecciones laborales*, en un ambiente de incertidumbre. Es un riesgo calculado, en donde se prioriza la *pasión* y el *desarrollo personal* con el fin de realizar los sueños individuales. Esto es posible por las condiciones de los desarrolladores, los cuales en general son *jóvenes*, sin *responsabilidades económicas* y *sociales*.

2. En cambio, el trabajo fuera de la industria del videojuego se caracteriza por su *certidumbre*, y entregar una *remuneración económica estable*, generalmente *superior* a la industria nacional del videojuego.

A pesar de que en Chile el trabajo se ha precarizado y se vuelve más flexible, frente a la industria del videojuego se le conceptualiza cercano al ámbito de la *comodidad*, con independencia de la remuneración y contrato laboral. Ya que en la actualidad entrega más *certezas* sobre las condiciones de empleo y de trabajo.

Su desventaja es que para los desarrolladores se trata de un trabajo *sin interés*, vacío en su contenido y su proyección laboral.

Subdimensión Facilidades y dificultades en la industria nacional

Tabla 11. Facilidades y dificultades en la industria nacional.

Facilidades y dificultades en la industria nacional	
Dificultades para los desarrolladores	Inestabilidad laboral (-) / Sustentabilidad económica (+) = Dificultades para trabajar en la industria nacional
	Establecidas (-) / Sin seriedad (+) = Dificultades en condiciones de empleo y trabajo
	Proyecto propio (-) / Proyecto ajeno (+) = Dificultades al trabajar en videojuegos
	Práctica (-) / Aprendizaje (+) = Dificultades de formación en desarrolladores nacionales
Incentivos para los desarrolladores	Sin acceso a formación (-) / Formación accesible (+) = Facilidades para trabajar en videojuegos
	Sin estímulo (-) / Divertido (+) = Ventajas de trabajar en videojuegos
	Sin crecimiento (-) / Formación, viajes y remuneración (+) = Desarrollo profesional para desarrolladores
Dificultades en la industria nacional	Sin estandarización (-) / Políticas de inversión (+) = Debilidades de la industria nacional
	Divisiones (-) / Consolidación (+) = Conflictos en industria nacional
Estado e industria nacional	Impuestos (-) / Fondos concursables (+) = Rol estatal para trabajar en videojuegos
	Ego (-) / Mejorar condiciones laborales (+) = Apoyo estatal para trabajar en videojuegos
Emprendimiento e industria nacional	Desarrollar (-) / Vender (+) = Empezar en videojuegos
	No toman en serio (-) / Inversores (+) = Relación empresariado nacional
Recepción social al trabajar en videojuegos	Crítica (-) / Normalidad (+) = Recepción social al trabajar en videojuegos

Fuente: Elaboración Propia.

La subdimensión *Facilidades y dificultades en la industria nacional* se compone de seis categorías: *Dificultades para los desarrolladores*, *Incentivos para los desarrolladores*, *Dificultades en la industria nacional*, *Estado e industria nacional*, *Emprendimiento e industria nacional* y *Recepción social al trabajar en videojuegos*.

1. Las principales dificultades de los desarrolladores dentro del ámbito laboral corresponden a las *precarias condiciones de empleo y trabajo*, las *dificultades de aprendizaje* y la *dedicación de su trabajo a proyectos ajenos*⁷⁹.

⁷⁹ Los temas de género también son un factor importante que sufren algunas desarrolladoras en la industria nacional.

Como ya se observó en la subdimensión *Estabilidad laboral*, uno de las dificultades más importantes corresponde a los *altos niveles de estrés e inestabilidad*, y una *baja proyección en el trabajo*.

No sólo durante la etapa de inserción profesional, sino que también se extiende luego del término de los proyectos desarrollados. En algunos casos, también puede ocurrir durante el proyecto de desarrollo, especialmente si se observan errores y descoordinaciones en la organización del trabajo. Los cuales se transforman en factores para trabajar por sobre el horario habitual, en vez de priorizar una mayor la *productividad laboral* en un *horario limitado*.

Según el *estado de consolidación de la empresa*, es posible observar una falta de *seriedad* en las relaciones laborales, especialmente en las empresas que buscan superar su etapa amateur. Es posible que se genere un choque entre expectativas y realidad, especialmente si la decisión de trabajar en videojuegos proviene de la experiencia en su *consumo*, y no su *producción*.

Revisado previamente en la en la subdimensión *Formación educativa*, en general la gran mayoría de los desarrolladores no poseen las *herramientas teóricas y prácticas* para desempeñarse en la industria laboral. Existe una *brecha*, la cual es necesario superar y requiere participación tanto del *trabajador* como del espacio formativo entregado por la *empresa de desarrollo*.

Finalmente, se encuentra el hecho de trabajar en *proyectos ajenos* a un *alto costo laboral*, por los factores previamente señalados. Ya que los desarrolladores perciben el riesgo⁸⁰ que corren, siempre está la opción de emprender de forma autónoma en un proyecto propio o buscar otras alternativas laborales más estables y mejor remuneradas.

Sin embargo, en la presente investigación no se encontró una saturación de información que permitiera obtener conclusiones verídicas. Por ello, es necesario profundizar esta temática en posteriores estudios.

⁸⁰ En costos de oportunidad, especialmente en las condiciones laborales y proyección laboral.

2. Los principales incentivos para desarrolladores encontrados consisten en la *diversión* del trabajar en videojuegos, las *facilidades* para encontrar *materiales de aprendizaje autodidacta* y el posible *crecimiento potencial*, si el proyecto y la empresa tiene éxito.

Ya sea por el proyecto desarrollado o el trabajo mismo, para muchos desarrolladores las actividades de desarrollo son *divertidas y estimulantes*, con desafíos constantes. En general, a pesar de la exigencia de las tareas, el fallo o inexperiencia no tiene un castigo directo. En cambio, se interpreta como un proceso de aprendizaje, resiliencia y desarrollo. Esto, siempre y cuando los desarrolladores logren las metas y objetivos propuestos inicialmente.

Otro incentivo consiste en las *posibilidades de acceso a la información* requerida para el desarrollo profesional de videojuegos. Nos encontramos en una industria digital, que evoluciona y cambia constantemente. Pero estos cambios generalmente son abiertos, y se ofrecen diversas instancias para mantenerse actualizado, ya sea a través de cursos presenciales o de carácter online, talleres de formación y certificación y clases en espacios académicos.

Finalmente, existe la posibilidad de que *algunos desarrolladores logren proyectarse en la industria nacional e internacional del videojuego*, a través de su compromiso y trabajo continuo en el área.

En las empresas nacionales, la falta de desarrolladores con experiencia y capacitación permite la posibilidad de crecer laboralmente si el proyecto es exitoso. Lo cual se expresa en mejores condiciones laborales, incluyendo la posibilidad de viajar y ser pionero a nivel local.

En las empresas internacionales, existe la posibilidad de proyección a través de la construcción de un portafolio en base al aprendizaje teórico y práctico realizado en la industria nacional.

3. Las principales dificultades en la industria nacional son las *bajas políticas de inversión*, la falta de *estandarización* en la producción nacional y la *posibilidad de conflictos entre desarrolladores por la consolidación de empresas nacionales*.

Desde el estado, las iniciativas para el fomento de videojuegos se observan como *insuficientes y limitadas*, en su cantidad y calidad. La ausencia de una política específica para el desarrollo y comprensión de la industria nacional es un punto actualmente en disputa por parte de los desarrolladores nacionales.

Desde el actor privado, se considera que no es activo y propositivo con la industria nacional. Los desarrolladores nacionales se observan dispuestos a conversar con ellos, ya que les consideran como un elemento fundamental para el desarrollo de las empresas nacionales.

Un segundo factor se encuentra en la *falta de estandarización* en la *producción* nacional. Ya que las empresas nacionales poseen distintos grados de desarrollo, la calidad de exportación de sus productos es variable. Ante la ausencia de un organismo que regule un estándar mínimo en la calidad de los videojuegos nacionales, es la tarea de convencer a los actores privados y estatales para que aumenten su apoyo monetario se vuelve más compleja.

Un tercer factor corresponde a los *potenciales conflictos entre los desarrolladores*, a medida que aumente el grado de consolidación en las empresas nacionales de videojuegos.

A pesar de que actualmente no se observan grandes tensiones entre los desarrolladores, ya que los principales esfuerzos se encuentran en la *consolidación comercial* de las empresas nacionales, hay una posibilidad de que aumenten los *roces* entre las distintas empresas a medida que requieran personal cualificado, por la baja cantidad de desarrolladores con experiencia dentro de la industria nacional.

4. La relación entre *el estado y la industria nacional de videojuegos* es *valorada*, pero *insuficiente*.

Los desarrolladores ven al *estado* como un actor que sirve para el apoyo de proyectos de las *empresas nacionales*, *permitiendo mejorar las condiciones laborales*. Ejemplos de ello son los fondos y beneficios entregados por Corfo y ProChile, los cuales crean antecedentes para futuras conversaciones entre los desarrolladores y el actor estatal.

Sin embargo, hay una *ausencia de proyectos que permitan el fomento de la industria nacional en su conjunto*, a través de políticas públicas específicas⁸¹. El esfuerzo del estado se expresa en un apoyo parcial, de carácter subsidiario.

5. Dentro de la industria nacional, el desafío no se encuentra en el *desarrollo* de los proyectos, sino en su *venta económica*.

Con esfuerzo y dedicación, incluso desde el *desarrollo amateur* es posible finalizar y lanzar los proyectos en los mercados internacionales. Sin embargo, el desafío se encuentra en la *venta y proyección económica de videojuegos*⁸². No es poco común que las empresas de desarrollo fracasen, recorten a su personal y cierren para siempre. Las razones que expliquen el fracaso comercial son diversas, y dependen de proyecto en proyecto.

Dado que el emprendimiento en videojuegos puede llevar mayores riesgos que otros rubros más tradicionales, es frecuente que el capital local no los considere para invertir, tanto por factores económicos como culturales. Actualmente, su escaso apoyo a los desarrolladores nacionales fomenta el auge de emprendimientos personales, los cuales pocas veces logran proyectarse en el tiempo.

6. Finalmente, es necesario considerar la visión que tienen la sociedad chilena hacia los desarrolladores de videojuegos.

En general, desde una perspectiva externa, el desarrollo de videojuegos se le observa desde *la crítica, el riesgo, la precariedad, la novedad y la incompreensión*.

Sin embargo, entre los desarrolladores existe un marco de *solidaridad* que fomenta la *resiliencia y desarrollo individual* dentro de la industria nacional. Las relaciones interpersonales⁸³ son un componente fundamental para los desarrolladores, ya que fomenta el sentido de *normalidad* en la actividad laboral. Permite empujar el sentido de lo posible, y lo socialmente permitido.

⁸¹ Tales como un tratamiento preferencial en impuestos.

⁸² El desafío se encuentra en equipo de Desarrollo de Empresa, por sobre el de Desarrollo de videojuegos.

⁸³ La importancia de las relaciones interpersonales en los equipos de trabajo ante la crítica de la mirada externa cobra nuevos significados con el ingreso de las mujeres, ya que complejizan los procesos culturales involucrados en la generación y sustento de comunidad, en los desarrolladores de videojuegos.

Subdimensión Perspectivas en el trabajo

Tabla 12. Perspectivas en el trabajo.

Perspectivas en el trabajo	
Condiciones de trabajo ideales	Desorganizada (-) / Clara (+) = Organización del trabajo
	Indefinido (-) / Definido (+) = Horario de trabajo
	Ariscos e individualistas (-) / Competentes y comunicativos (+) = Equipo de trabajo
	Obsoletas (-) / Funcionales (-) = Herramientas de trabajo
Retribución económica ideal	Sin vivir (-) / Vivir de esto (+) = Retribución económica
Estabilidad laboral ideal	No mejorar (-) / Aprendizaje (+) = Condiciones para estabilidad económica
	No existe (-) / Se construye (+) = Estabilidad laboral
Resolución ideal de dificultades para los desarrolladores nacionales	Ignorar (-) / Resolver (+) = Dificultades en desarrollo de videojuegos
Significados del trabajo ideal	Se ocupa (-) / Según lo necesario (+) = Valoración trabajo del desarrollador
	Repetitivos (-) / Estimulantes (+) = Proyectos de trabajo
	Dinero (-) / Crecer (+) = Objetivo de trabajo
Industria Nacional ideal	Ocasional (-) / Consolidada (+) = Empresas nacionales
	PI de terceros (-) / PI Propia (+) = Propiedad intelectual ideal
Emprendimiento e industria nacional ideal	Sin capital (-) / Capital (+) = Inversión de riesgo

Fuente: Elaboración Propia.

La subdimensión *Perspectivas en el trabajo* se refiere a los significados y condiciones ideales que debería tener la actividad laboral en los desarrolladores de videojuegos, en la industria nacional. Se compone de *Condiciones de trabajo ideales*, *Retribución económica ideal*, *Estabilidad laboral ideal*, *Resolución ideal de dificultades para los desarrolladores nacionales*, *Significados del trabajo ideal*, *Industria nacional ideal* y *Emprendimiento e industria nacional ideal*.

1. Las *Condiciones de trabajo ideales* para los desarrolladores de videojuegos corresponden a la *base mínima* para realizar las *actividades con normalidad*, dejando lugar para la *vida personal*.

Respecto a la *organización del trabajo*, se espera que las *comunicaciones* entre las distintas áreas y cargos de los equipos de desarrollo sean *claras y precisas*. En esta línea, se espera que la *estructura de trabajo* se encuentra *previamente definida*, con una proyección en el tiempo. También se destaca la importancia de que el *proyecto desarrollado* tenga un *mercado y público objetivo*, en concordancia con la misión de la empresa.

Sobre el *horario de trabajo*, existe preferencia por un *carácter definido*, el cual no se encuentre determinado por el cumplimiento de metas. Ya que como se observó, los imprevistos y errores en el proceso de producción fomentan el trabajo por sobre el horario habitual, *limitando* el tiempo para el desarrollo de la *vida personal* y el *autoaprendizaje*.

En los *equipos de trabajo*, los desarrolladores prefieren aquellos que poseen las *competencias teóricas y técnicas* para desempeñar su trabajo, *experiencia* y *canales de comunicación efectivos*⁸⁴. Ya que independiente de un alto desarrollo individual, sin la adecuada comunicación, gestión y coordinación, puede llevar al error y el malentendido en el proceso de desarrollo.

Finalmente, respecto a las *herramientas de trabajo*, deben estar *funcionales*. Lo que implica que deben ser actualizadas periódicamente, independiente de las competencias de los desarrolladores. Incluye tanto el hardware como el software ocupado en las actividades laborales.

De lo contrario, se corre el riesgo de crear productos obsoletos, sin mercado⁸⁵ ni soporte técnico, a un costo mayor y una baja productividad.

2. Respecto a la forma de *retribución económica ideal*, se espera que *permita vivir confortablemente* a los desarrolladores de videojuegos, luego de un tiempo inicial de aprendizaje con *bajos sueldos* y *precarias condiciones laborales*.
3. La *estabilidad laboral ideal* corresponde a aquella que entrega las *condiciones laborales* que permite la *posibilidad de aprendizaje* y *proyección laboral*.

Sin embargo, los propios desarrolladores admiten de que es difícil encontrar un puesto laboral con estas características. Por lo cual el individuo debe buscar la *oportunidad* en base a su *propia gestión e iniciativa*.

4. En el caso de la existencia de *tensiones* y *conflictos* dentro del espacio del trabajo, los desarrolladores sostienen que muchas veces se opta por *ignorar* este tipo de situaciones, ya que enfrentarlas directamente puede provocar casos y rupturas en el ambiente laboral.

⁸⁴ Bajo un marco de amabilidad y compañerismo.

⁸⁵ Según la plataforma de lanzamiento.

Sin embargo, este enfoque no corresponde al enfoque ideal dentro de la industria nacional, ya que la *omisión* del problema no permite buscar su *origen, ni su solución*. Con el fin de tener éxito, la superación de las dificultades debe convocar a todos los actores involucrados, de forma abierta y transparente, los cuales deben llegar a una *propuesta común*. A pesar de que este proceso se presenten tensiones y conflictos dentro de la empresa e industria nacional.

5. Al revisar los *significados ideales del trabajo*, se expresan en actividades *divertidas y estimulantes* para los desarrolladores, que permitan su *crecimiento personal y profesional*, con un grupo que *comparta sus conocimientos y interés*.

Además, las personas entregan un resultado que *corresponde a lo que se necesita*, por sobre el *cumplimiento nominal* de las tareas encomendadas.

6. Al reflexionar sobre el estado deseado al cual debe apuntar la *industria nacional*, se destaca la importancia de la *consolidación económica* de las empresas nacionales.

Sin embargo, este proceso no se sustenta en base al desarrollo de proyectos de propiedad intelectual ajenos, *sino propios*. De esta forma, se crea la posibilidad de una industria nacional autónoma, independiente de financiamientos externos, ya sea de actores privados o estatales.

7. Finalmente, cabe señalar que *la falta de financiamiento* en las empresas nacionales de videojuegos es un problema que los desarrolladores desean cambiar.

Es una *limitante estructural*, que ahoga cualquier posibilidad de iniciar cualquier empresa, independiente de la calidad de sus proyectos y su posible éxito económico.

El estado ideal corresponde a un reconocimiento por parte de los actores estatales, pero principalmente *los privados*, los cuales actualmente son reticentes a apostar por la industria nacional.

Subdimensión Caracterización laboral del desarrollador nacional

Tabla 13. Caracterización laboral del desarrollador nacional.

Caracterización laboral del desarrollador nacional	
Organización del trabajo	Trabajo individual (-) / Aprendizaje colectivo (+) = Equipos de trabajo en la industria nacional
Significados del trabajo	Dinero (-) / Duro y extenso (+) = Caracterización del trabajo
Relaciones laborales desarrolladores	Hostil (-) / Camaradería (+) = Relación entre compañeros de trabajo
	Tontear (-) / Retroalimentación (+) = Comunicación en equipo de trabajo
Desarrollador nacional	Nivel básico (-) / Inteligentes (+) = Caracterización desarrolladores nacional
	Calla (-) / Hace cargo (+) = Actitud desarrollador nacional
	Sin destacar (-) / Referente (+) = Crecer como desarrollador en la industria nacional
	No existente (-) / Ideal (+) = Expectativas desarrolladores con formación
	Desestructurados (-) / Enfocados (+) = Características desarrolladores exitosos

Fuente: Elaboración Propia.

La subdimensión *Caracterización laboral del desarrollador nacional* tiene cuatro categorías. Corresponden a *Organización del trabajo*, *Significados del trabajo*, *Relaciones laborales desarrolladores*, y *Desarrollador nacional*.

1. Respecto a la *organización del trabajo* en los *equipos de desarrollo*, se privilegia el *aprendizaje y comunicación interna* que favorezca la *comprensión y cooperación común*, especialmente entre distintas áreas de desarrollo.

Sin embargo, en ocasiones la *inexperiencia* y *falta de conocimiento técnico* dificultan esta tarea, así como la *evasión de los problemas y responsabilidades* ante los errores y dificultades dentro del proceso de desarrollo.

2. Para los desarrolladores, la *caracterización de su trabajo* se compone de la combinación del *esfuerzo, sacrificio monetario, pasión y resistencia a las condiciones laborales*.

Dado el desigual estado de desarrollo en las empresas nacionales de videojuegos, los desarrolladores *avanzan con dificultad* hacia nuevos mercados y nichos de negocio. Con el fin de *desarrollar el potencial de la industria nacional*, que permita exportar productos competitivos a nivel global, los *desarrolladores sacrifican la retribución económica y sus condiciones laborales*, en favor de crear la *posibilidad* de trabajar en el *área de videojuegos*.

3. Como ya se ha observado en la subdimensión *Caracterización de la industria nacional*, en las relaciones laborales entre los desarrolladores predomina la *camaradería* y la *informalidad*.

En general, las empresas se caracterizan por tener un *ambiente solidario*, o neutral, en el peor de los casos.

Ya que muchas veces los procesos de desarrollo involucran una *alta dedicación* y *compromiso*, bajo un estado de *retroalimentación constante*, no es inusual desarrollar lazos de *cercanía* entre los distintos compañeros/as de trabajo.

Lo cual favorece el *desarrollo de relaciones laborales informales*, los/as cuales *bromean entre sí*. Esta situación puede cambiar según el *tiempo disponible*, dejando paso al trabajo intensivo y por sobre el horario habitual.

4. Finalmente, en la actualidad, los *desarrolladores nacionales* se caracterizan por su *compañerismo*, *alto compromiso* y *alta capacidad de trabajo*.

Asimismo, se encuentran en un proceso de continuo aprendizaje, ya sea a través de estudios en escuelas formales, escuelas no formales, o en la educación informal.

Ya que el desarrollo de videojuegos es un *proceso colectivo*, el espacio del *ego* es rechazado.

Frente a los *problemas y dificultades laborales* se fomenta la *actitud propositiva*, en donde el desarrollador se hace cargo de la situación. El problema no es el error, sino la *falta de voluntad* y *madurez* para corregirlo.

El *crecimiento laboral* dentro de la industria nacional es difícil. En ocasiones, los egresados de carreras vinculadas a la producción de videojuegos se decepcionan cuando ingresan al mercado laboral. Sin embargo, por la escala y estado de desarrollo de la industria nacional, es posible asumir *cargos de mayor responsabilidad*, según el éxito económico del proyecto y la consolidación de la empresa.

Los desarrolladores señalan que, mediante la especialización, es *posible destacar* dentro de los equipos, creando un *referente* a nivel nacional. Factores que aportan en este objetivo corresponde al *orden*, *estructura* y *enfoque*.

Subdimensión Cambios y proyección laboral

Tabla 14. Cambios y proyección laboral.

Cambios y proyección laboral	
Mercado laboral	No competitivo (-) / Competitivo (+) = Mercado laboral
Formación vinculada a videojuegos	Individual (-) / Asociativa (+) = Formación educativa
	Acotado (-) / Especializado (+) = Formación académica en videojuegos
Condiciones de empleo	Boleta (-) / Contrato (+) = Modalidad de contrato
	Bajo el estándar (-) / Estar tranquilo (+) = Retribución económica
	Irregular (-) / Regular (+) = Estabilidad laboral
Significado del trabajo	Estrés (-) / Placer (+) = Carácter trabajo en videojuegos
Dificultades de los desarrolladores nacionales	Crear (-) / Vender (+) = Debilidades de desarrolladores
Transformaciones de los desarrolladores nacionales	Inestabilidad (-) / Tranquilidad (+) = Contexto transformaciones del desarrollador nacional
	No superarse (-) / Capacitación profesional (+) = Transformaciones en desarrolladores nacionales
	Cambio de empresa (-) / Se quede (+) = Lugar de transformación profesional de desarrolladores nacionales
Industria nacional	Dinero (-) / Juego (+) = Carácter industria nacional
	Idea (-) / Mecánica (+) = Desarrollo de videojuegos
Transformaciones de la industria nacional	Grupo desarrollador (-) / Empresa (+) = Transformaciones de la industria nacional
	Proyecto local funcional (-) / Proyecto global rentable (+) = Consolidación empresas nacionales
	Estándar subsidiario (-) / Estándar de calidad (+) = Futuro empresas nacionales de videojuegos
	Subsidiaria internacional (-) / Sustentabilidad nacional (+) = Objetivos empresas nacionales de videojuegos
Mercado de videojuegos	Nacional (-) / Internacional (+) = Proyección en mercados de videojuegos

Fuente: Elaboración Propia.

La subdimensión *Cambios y proyección laboral* reúne los cambios y expectativas para el futuro que tienen los desarrolladores de la industria nacional. Tiene nueve categorías. Corresponden a *Mercado laboral*, *Formación vinculada a videojuegos*, *Condiciones de empleo*, *Significado del trabajo*, *Dificultades de los desarrolladores nacionales*, *Transformaciones de los desarrolladores nacionales*, *Industria nacional*, *Transformaciones de la industria nacional* y *Mercado de videojuegos*.

1. En el futuro, los *desarrolladores* esperan que el mercado laboral sea más *competitivo*, permitiendo *proyectarse* en el tiempo.

Es decir, que las plazas disponibles de trabajo ofrezcan mejores condiciones laborales, especialmente a medida de aumentan los desarrolladores con experiencia y la consolidación de las empresas.

2. Respecto a la *formación vinculada a videojuegos*, se espera que los canales de comunicación entre *desarrolladores e instituciones educativas* aumenten en el tiempo. El vínculo entre *empresas, instituciones educativas y gremios* tiene cada vez más importancia.

El objetivo es conformar una red de educación *asociativa*, superando iniciativas, cursos y talleres de alcance particular. Su importancia radica no sólo en el aumento de la calidad de su producción⁸⁶, sino que también permite establecer un estándar de exportación mínimo a nivel nacional.

Con el fin de mejorar el capital humano, los desarrolladores estiman que los procesos de aprendizaje deben ser *especializados*.

Sin embargo, al mismo tiempo es importante que aporten una *visión de conjunto*, ya que el desarrollo de videojuego involucra equipos multidisciplinarios, los cuales tienen distintos conocimientos y habilidades.

3. Respecto a las *Condiciones de empleo*, en el futuro se espera que *mejoren* en el tiempo.

Mediante la construcción de un *estándar mínimo*, que permita la tranquilidad y seguridad de los *desarrolladores* de la industria nacional.

Esto significa el tránsito de las *boletas de honorarios* a una modalidad de *contrato*. Esto permite *dar seguridad*, no sólo al trabajador, sino al empleador, el cual apuesta por mantener una base para una relación laboral duradera, permitiendo la *estabilidad laboral*.

En esta línea, la *retribución económica* debe ser *atractiva*, en comparación a puestos potenciales según la *formación y experiencia* de los desarrolladores. De esta forma, no sólo es un incentivo para *mantenerse* dentro de la industria nacional, sino también para el ingreso de *nuevos talentos e interesados*.

4. Respecto al *carácter del trabajo*, se espera mantener y profundizar el *placer* involucrado en las actividades dentro del desarrollo, disminuyendo las cargas de *estrés* asociadas a la *intensidad del trabajo*.

⁸⁶ El videojuego.

Se espera superar las prácticas amateurs, vinculado a la baja *rigurosidad* laboral y trabajo por sobre el horario habitual.

5. La principal dificultad para los desarrolladores actuales corresponde al *proceso de venta*, por sobre el *proceso de producción*.

De allí la importancia de planificación, formación y diálogo con potenciales clientes⁸⁷, bajo el soporte de las asociaciones gremiales y la comunidad de la industria nacional.

6. Sobre los cambios solicitados para el *crecimiento de los desarrolladores*, se espera un *contexto de estabilidad*, con el fin de tener un marco de referencia que entregue tranquilidad. Asimismo, se espera que se *perfeccionen* y apuesten por su desarrollo *dentro de la industria nacional*.

El desafío para las *empresas nacionales* consiste en su capacidad para entregar *condiciones laborales* que den certezas para que los desarrolladores puedan *trabajar, perfeccionarse y proyectarse* dentro de la industria nacional. Ya sea en distintas áreas de desarrollo, o incluso dentro de las distintas empresas del país.

En esta línea, la *capacitación y compromiso de los desarrolladores* es fundamental. Con el fin de tener equipos preparados para los desafíos y dificultades de la industria global del videojuego, *el perfeccionamiento*⁸⁸ dentro de los equipos de trabajo es una prioridad. Ya que el *factor educativo* es fundamental para mejorar el *estándar de producción y venta* de los productos nacionales.

7. Como ya se observó en la dimensión *Caracterización de la industria nacional*, su carácter es principalmente *pasional*, por sobre la ganancia *monetaria*.

El desafío se encuentra en *mantener esta pasión* mientras los equipos se *profesionalizan* y los grupos de desarrollo se transforman en *empresas*. En donde el juego aún sirva de base para motivar a los desarrolladores a continuar en el día a día, sin perder de vista que se trata de un negocio de carácter global.

⁸⁷ Actores públicos y privados.

⁸⁸ Especialmente en el área técnica.

Respecto al proceso de desarrollo, se espera que la importancia de las *mecánicas* sea igual o más importante que la *idea* base, generando espacio para la experimentación y la interacción del videojuego con ámbitos externos a éste.

8. El futuro de la *industria nacional* depende de la *consolidación* de las empresas de videojuegos.

Como ya se ha observado, este camino comienza con la *profesionalización* de la actividad laboral, incorporando los aspectos *comerciales* con el proceso de producción. Lo cual significa concretar los esfuerzos locales en *proyectos de negocio*, manteniendo el *espíritu colaborativo*. Tanto entre empresas, como en equipos de desarrollo.

En el caso de Chile, el estándar comercial se concentra en un proyecto enfocado hacia los *mercados internacionales*, más que un proyecto funcional dentro de los *límites nacionales*.

En este proceso, los aportes estatales y privados son prioritarios en la consolidación y proyección empresarial. Sin embargo, no siempre es sustentable que se conviertan en su principal método de financiamiento, si es que la industria nacional desde buscar la *autonomía económica* basada en la *calidad* de sus productos y su propia *propiedad intelectual*.

9. Tanto los *desarrolladores* como *empresas nacionales* expresan que la *consolidación* y la *proyección* de la industria se sustenta en el éxito en *mercados internacionales*.

Un posible objetivo por trabajar puede encontrarse en el reconocimiento y consumo de la producción nacional por parte de los video jugadores chilenos. Sin embargo, en la actualidad el mercado nacional es pequeño, los aportes estatales son insuficientes y los actores privados no ofrece incentivos ni inversión que permitan darle prioridad.

Dimensión: Emprendedor cultural

A continuación, se presentan los mapas semánticos correspondientes a la dimensión *Emprendedor cultural*.

Con el fin de observar las principales características del emprendedor cultural presentes en los desarrolladores de videojuegos, se analizan las subdimensiones *Psicología del desarrollador nacional*, *Emprendedor en la industria nacional del videojuego*, y *Características del desarrollador líder*.

Subdimensión Psicología del desarrollador nacional

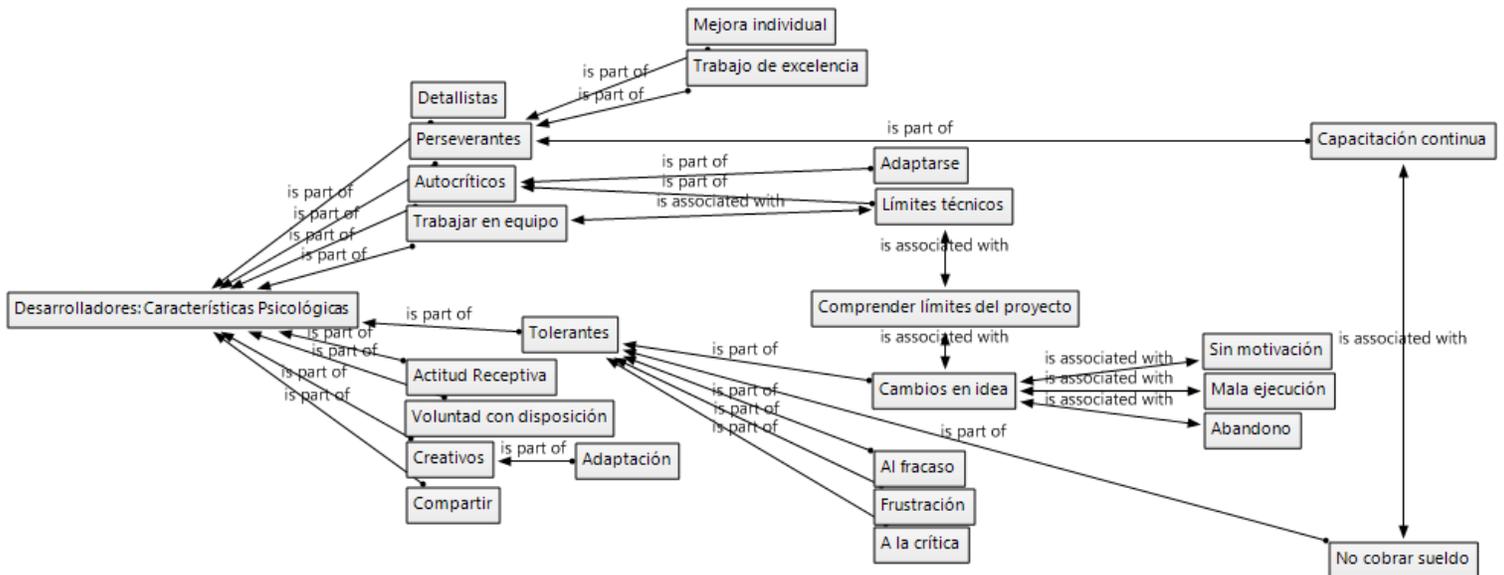


Figura 5. Características psicológicas del desarrollador nacional. Fuente: Elaboración propia.

En la *figura 5*, se observan las principales características psicológicas encontradas en los desarrolladores de videojuegos de la región metropolitana.

Son *detallistas en sus actividades*, ya que todos los elementos creados a lo largo del proceso de desarrollo deben interactuar entre sí, de forma integrada. Lo cual es central en los procesos de Pulido, las etapas de Testeo y Quality Assured.

Son *perseverantes*, centrados en la *mejora individual* y la ejecución de un *trabajo de excelencia*. Lo cual es fundamental para lograr que el videojuego destaque, en base a la continua mejora en la calidad de los productos realizados.

Para este proceso, deben tener una disposición al *aprendizaje*, especialmente en materias técnicas. La *capacitación continua* es un requerimiento, ya que permite mantenerse actualizado para los continuos desafíos del trabajo, dentro de los cuales siempre hay una *brecha de mejora*. Con independencia de la formación previa, *todos tienen algo nuevo que aprender*. Por lo cual es necesario tener una actitud crítica y reflexiva.

Son *autocríticos*, dispuestos a observar sus fallas y mejorarlas. No siempre es fácil y requiere humildad, pero permite adaptarse a los cambios tecnológicos, del mercado e incluso dentro del proceso de trabajo.

Este proceso incluye el reconocimiento de los *límites técnicos* que posee cada desarrollador. Identificándolos, es posible realizar un consenso con el equipo de desarrollo y ver las distintas alternativas para el proceso de producción. Situando las expectativas a las posibilidades de las condiciones materiales y formativas.

Trabajan en base a *equipos de trabajo*, destacando la importancia del *colectivo* por sobre el *individuo*. No obstante, dentro del mismo existen personas que quieren liderar y personas que los apoyan. Y el desafío se encuentra en consensuar entre ambos intereses, en base a una comunicación que permita resolver las dudas e inquietudes de todos sus integrantes.

Son *tolerantes*. Su *resiliencia al fracaso y la frustración* se extiende tanto durante los procesos iterativos de trabajo, donde parte del trabajo tiene que ser corregida o reconstruida. Como al final de los proyectos, los cuales pueden ser a fracasos comerciales, con independencia de la calidad del trabajo realizado. En consecuencia, la *autocrítica interna*⁸⁹ es fundamental, ya que permite identificar las falencias del desarrollador y abrir la posibilidad de mejorar en el tiempo.

Pueden llegar a ser *tolerantes* al trabajar recibiendo una *baja o nula retribución monetaria*, en favor de *capacitarse y adquirir experiencia* dentro de la industria nacional. En algunas ocasiones, estas personas logran mejorar sus condiciones laborales y se incorporan a la industria nacional.

Sin embargo, el punto más difícil de la tolerancia corresponde a la posibilidad del cambio en la *idea del proyecto*.

⁸⁹ Y la capacidad de recibir críticas de otros (A la crítica).

Durante el proceso de desarrollo, los problemas e imprevistos pueden conducir a una *baja motivación*, una *mala ejecución* y finalmente al *abandono del proyecto*, a pesar de la planificación propuesta.

Lo cual tiene directa relación con la capacidad de *autocrítica* para definir los *límites técnicos* que poseen los desarrolladores y los equipos de trabajo.

Esta relación se expresa en la *comprensión de los límites del proyecto*, nuevamente situando las expectativas a las posibilidades concretas dentro del desarrollo.

Tienen una *actitud receptiva y voluntad* para aprender y equivocarse, donde son *capaces de escuchar y ser escuchados*. Incorporando su formación y experiencia para conformar una solución consensuada con el equipo de trabajo.

En esta línea, son *personas creativas* que adaptan soluciones a las *posibilidades del desarrollo*. *Compartiendo sus conocimientos, voluntad y disposición* dentro de los equipos de trabajo, para el éxito no sólo de la empresa, sino para la construcción de la industria nacional.

Subdimensión Emprendedor en la industria nacional del videojuego

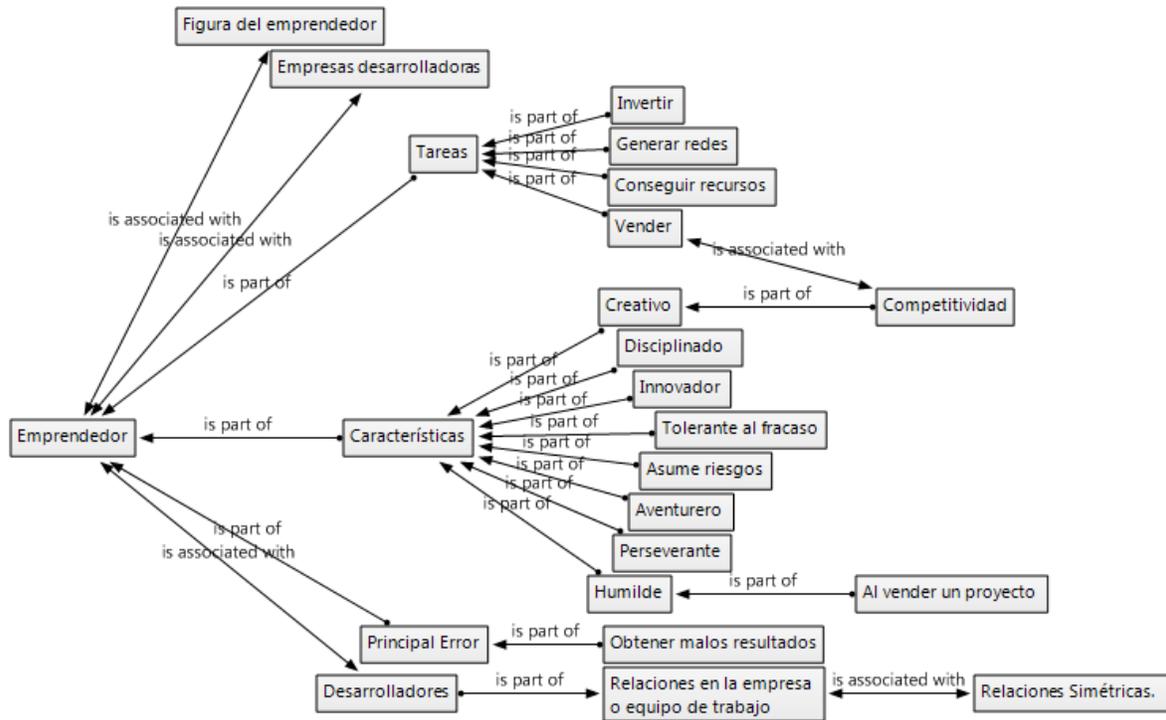


Figura 6. El emprendedor dentro de la industria nacional del videojuego. Fuente: Elaboración propia.

En la *figura 6*, se observan las principales *características, tareas y fallos asociados al emprendedor* dentro de la industria nacional. También se indica su asociación con los *desarrolladores, la figura del emprendedor y las empresas*.

Es destacable que no todos los *desarrolladores* entrevistados se identificaron con la *figura del emprendedor*. Es más, algunos señalaban su *oposición* a esta imagen simbólica, que forma parte de un *constructo de identidad*.

Se observa que depende del tipo de *relaciones existentes*. Entre más *asimétricas y distantes*, menor identificación. Complementariamente, también influye el grado de *consolidación de empresa*. Entre mayor sea, menor es su identificación, por el establecimiento de márgenes definidos entre *empleado y empleador*.

En estos casos, no homologan su trabajo al proyecto de emprendimiento, ni a sus potenciales ganancias económicas, simbólicas y sociales. En cambio, lo ven como una tarea más que realizar a cambio de una remuneración.

Respecto con aquellos desarrolladores que sí se identificaron como *emprendedores*, se relacionan con la actividad de *emprender*, el cual es un pilar central en el proceso de creación y mantención de empresas de videojuegos. En ocasiones, pueden *naturalizar* la creación de videojuegos con emprendimiento, sin tener conciencia activa de ello.

Sin embargo, también se observa esta relación por la *escasez de posibilidades laborales* a la hora de incorporarse a la industria nacional. El mercado laboral es pequeño, por lo que el *auto emprendimiento* se transforma en una de las únicas alternativas para crear videojuegos de forma profesional.

Las tareas del emprendedor de videojuegos corresponden a *Invertir*, *Generar redes*, *Conseguir recursos* y *Vender*.

La acción de *invertir* no se limita al proceso de reinversión de un monto de capital, del cual se busca un beneficio monetario. En cambio, también se refiere al compromiso que toma el desarrollador para invertir su tiempo, dinero y energía al proyecto que se busca realizar, de forma voluntaria.

La *generación de redes* se compone de dos elementos. Primero, se refiere a la capacidad de movilidad que tiene el emprendedor para conseguir opciones de financiamiento y opciones de negocios, en base a sus propios recursos. Segundo, indica la capacidad de visión y gestión necesaria para conformar un equipo de trabajo y llevar a buen término el proyecto de desarrollo.

Conseguir recursos se refiere a la capacidad de reunir *financiamiento público y privado* para el desarrollo de proyectos. Principalmente consiste en la adquisición de fondos estatales y el apoyo de inversionistas, con el fin de asegurar el movimiento económico de la empresa.

Vender no sólo consiste en lograr el éxito comercial del proyecto mediante la obtención de beneficios. También se refiere a la capacidad de ser un líder persuasivo, el cual convence a otros desarrolladores a trabajar dentro de la empresa.

Por último, es necesario señalar la relación de *Vender* con la capacidad de aumentar la competitividad mediante la explotación de la creatividad.

Las principales características del emprendedor corresponden a ser *Creativo, Disciplinado, Innovador, Tolerante al fracaso, Asumir riesgos, Aventurero, Perseverante y Humilde*.

Respecto a las características psicológicas de los desarrolladores, se observa que comparten la *tolerancia al fracaso, la perseverancia y la creatividad*. Sin embargo, no siempre comparten sus significados, o incorporan nuevos elementos.

La *creatividad* se comprende a través de su relación con *Vender*. No ofrece soluciones para el proceso de desarrollo. En cambio, se expresa en el desarrollo de estrategias de *venta* con el fin de obtener una mayor *competitividad* dentro del mercado de videojuegos.

En cambio, respecto a las características de *tolerancia al fracaso*, comparten su significado con el desarrollador nacional. Se relaciona con la *perseverancia*. Sin embargo, el emprendedor *llega hasta las últimas consecuencias* para buscar la ejecución del proyecto, lo cual aumenta el riesgo de fracaso según el grado decreciente de experiencia que tenga.

La *disciplina* se comprende desde la rigurosidad necesaria para establecer un método de trabajo y búsqueda constante de alternativas. Se relaciona con las tareas de *Vender y Conseguir recursos*.

La *innovación* se define a partir de la búsqueda de novedades. Se expresa en la posibilidad de explotación técnica y artística del videojuego y sus plataformas. Complementariamente, también corresponde a la búsqueda de nuevos nichos de mercado.

El emprendedor *asume riesgos* laborales y económicos al apostar por una industria pequeña y en consolidación. Se extiende a la búsqueda de clientes, inversionistas, la creación de empresa y la conformación del equipo de desarrollo. Con la conciencia de que cualquier error puede llevar al cierre de la empresa de videojuegos.

La característica más destacada corresponde al espíritu *Aventurero*, el cual es de utilidad para liderar dentro del equipo de trabajo. Se asocia a una personalidad activa, que comprende el riesgo que está tomando con el fin de realizar sus objetivos. Y que, a pesar de las adversidades, crea el *hito de partida*, a costa del trabajo por sobre el horario habitual y el sacrificio individual.

Finalmente, el emprendedor es *Humilde* en sus relaciones con sus compañeros de trabajo, pero principalmente al *vender un proyecto* a clientes, inversionistas y Publishers.

Es capaz de reconocer la escala de su producción y sus productos. A partir de este análisis, busca una respuesta acorde al estado de *desarrollo de su empresa*, y no en referencia a sus *expectativas*.

El principal error del desarrollador corresponde a la obtención de *malos resultados comerciales*. Ya que generalmente significa el cierre de la empresa de videojuegos y la pérdida de todo el esfuerzo dedicado para su éxito.

Subdimensión Características del desarrollador líder

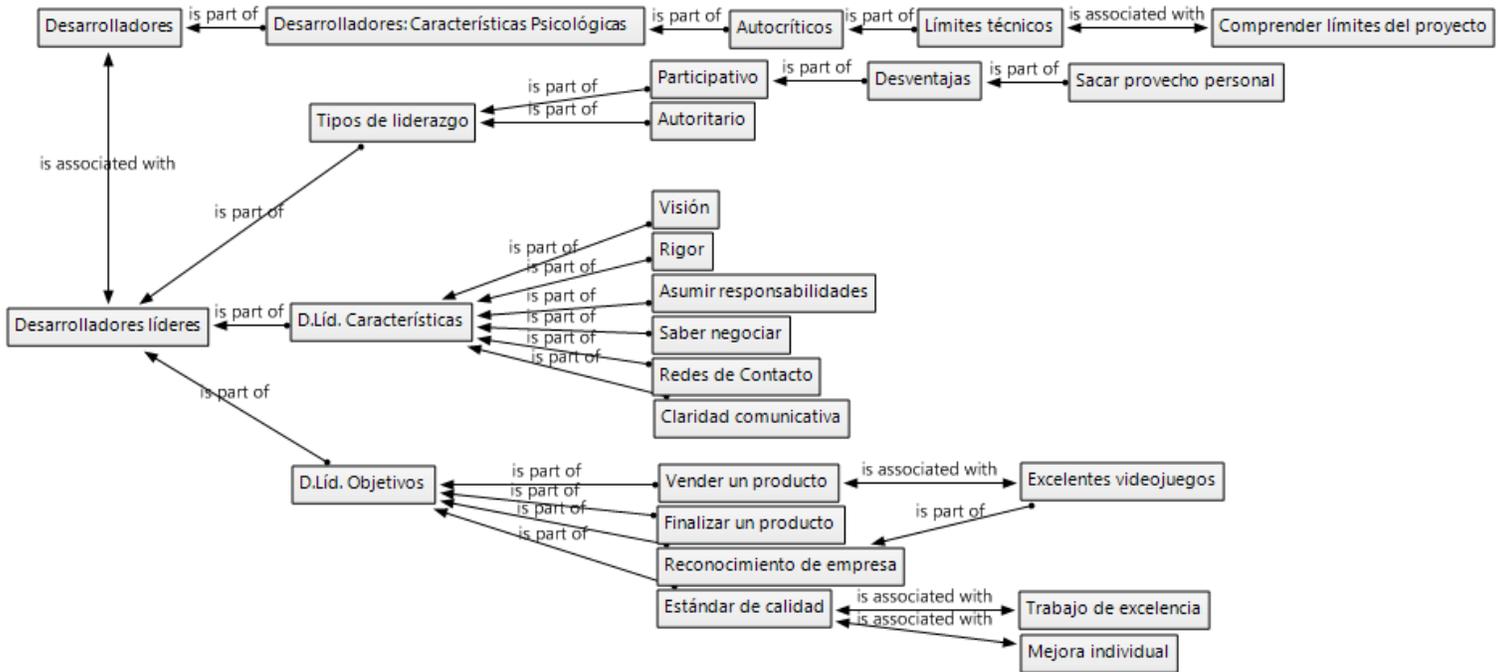


Figura 7. Desarrolladores líderes dentro de la industria nacional. Fuente: Elaboración propia.

En la figura 7, se observan los principales tipos de liderazgo, características y objetivos de los desarrolladores líderes, de la región metropolitana. En las entrevistas realizadas, corresponden a aquellas personas que lideran o guían a los equipos de desarrollo de videojuegos y desarrollo de empresa.

Respecto a los desarrolladores, comparten la característica psicológica de la Autocrítica, especialmente al identificar los límites técnicos que enmarcan el proyecto por desarrollar. En este proceso, adaptan la energía y deseos de los desarrolladores a proyectos que pueden realizar con los recursos económicos, técnicos y teóricos disponibles.

Se identificaron dos tipos de liderazgos, el participativo y el autoritario.

El primero se basa en la confianza existente entre el desarrollador líder y todos los miembros del equipo, promoviendo relaciones de carácter horizontal. Valorán y valorizan el trabajo realizado de forma pública y privada. Buscan generar un grato ambiente laboral.

Su principal desventaja consiste en un posible aprovechamiento laboral por parte de los desarrolladores, disminuyendo su ritmo de trabajo.

En cambio, el segundo se caracteriza por promover *relaciones verticales* entre el desarrollador líder y el resto del equipo de trabajo. Busca *la rigurosidad y estructura*, bajo reglas claramente definidas.

Su principal desventaja es la generación de un *ambiente laboral incómodo* para los desarrolladores, los cuales se sienten presionados dentro del trabajo cotidiano de la empresa.

Las características de los desarrolladores líderes consisten en poseer *Visión, Rigor, Asumir responsabilidades, Saber negociar, tener Redes de Contacto y Claridad comunicativa*.

La *Visión* consiste en la capacidad de proyectar y buscar las futuras metas de la empresa o equipo de desarrollo. Está atento sobre siguiente paso a realizar, ya sea una idea para un próximo videojuego o una nueva estrategia de venta.

Rigor consiste en la capacidad de sacrificio laboral dispuesto a realizar, con el fin de cumplir las metas dentro del desarrollo y venta del proyecto.

Dentro de las características más relevantes se encuentra *Asumir Responsabilidades*, ya que los desarrolladores líderes están dispuestos a asumir *todas las tareas necesarias que nadie más desea realizar*, con el fin de llevar a buen término sus proyectos e ideas. Con independencia si corresponden al desarrollo del videojuego.

En reiteradas ocasiones, esto implica disponer de poco tiempo libre para actividades ajenas a estas tareas.

Los desarrolladores líderes *aprender a negociar* con clientes con el fin de obtener financiamiento o venta de su proyecto. Sean inversionistas o clientes del área privada, o funcionarios y representantes del estado.

En esta línea, comprenden de la importancia de las *redes de contactos*, pues el videojuego es un trabajo multidisciplinario que supera al actor individual. Por lo tanto, es de utilidad para la conformación de un equipo de desarrollo, como para la venta y búsqueda de financiamiento del proyecto por desarrollar.

Finalmente, tienen *Claridad comunicativa* para expresar sus ideas, energías y anhelos, dándose a entender tanto dentro del equipo de trabajo como con los actores públicos y privados.

El principal objetivo de los desarrolladores líderes consiste en la *finalización y venta*⁹⁰ de los proyectos realizados.

Sin embargo, también buscan un *producto de calidad* para disputar clientes y nichos de mercado, bajo *estándares* de desarrollo cada vez más altos. Lo que permite un posterior *reconocimiento de la empresa*, basado en el *trabajo de excelencia* realizado por el equipo de desarrollo y la continua *mejora individual* de cada uno de sus integrantes.

⁹⁰ En el *Emprendedor*, corresponde a la Tarea de *Vender*. Sin embargo, el *Desarrollador líder* va mucho más allá, donde la venta es un factor necesario, pero no se comprende de forma independiente del resto de objetivos.

Dimensión: Innovación y nuevas tecnologías

En la dimensión *Innovación y Nuevas tecnologías*, se busca comprender su rol dentro del proceso de trabajo en los desarrolladores de videojuegos de la región metropolitana.

En esta dimensión, se encontraron ocho categorías que agrupan los códigos de calificación.

Tabla 15. Innovación y nuevas tecnologías: Subdimensiones y categorías.

Innovación y nuevas tecnologías
Nuevas tecnologías en el desarrollo de videojuegos
Cambio tecnológico
Organización del trabajo
Beneficios nuevas tecnologías
Costos nuevas tecnologías
Innovación en el desarrollo de videojuegos
Innovación en herramientas de trabajo
Innovación en videojuegos
Innovación e industria nacional
Innovación y organización del trabajo

Fuente: Elaboración Propia.

Subdimensión Nuevas tecnologías en el desarrollo de videojuegos

Tabla 16. Nuevas tecnologías en el desarrollo de videojuegos.

Nuevas tecnologías en el desarrollo de videojuegos	
Cambio tecnológico	Estancamiento (-) / Adaptación (+) = Cambio tecnológico
	Regularidad (-) / Hitos (+) = Punto de inflexión tecnológica
	Otras fuentes (-) / Mercado (+) = Fuente cambio tecnológico
Organización del trabajo	Durante el proyecto (-) / Inicio proyecto (+) = Organización del trabajo y nuevas tecnologías
	Reproducción funcional (-) / Perfeccionar solución (+) = Implementación de nuevas tecnologías
Beneficios nuevas tecnologías	Mantener procesos y soluciones (-) / Mejorar procesos y soluciones (+) = Beneficios nuevas tecnologías
Costos nuevas tecnologías	Implementación (-) / Tiempo e investigación (+) = Costos nuevas tecnologías

Fuente: Elaboración Propia.

La subdimensión *Nuevas Tecnologías en el desarrollo de videojuegos* busca comprender la influencia del cambio tecnológico en el trabajo de los desarrolladores. Tiene cuatro categorías, correspondientes a *Cambio tecnológico*, *Organización del trabajo*, *Beneficios nuevas tecnologías* y *Costos nuevas tecnologías*.

1. En los desarrolladores de la industria nacional, el *cambio tecnológico* corresponde a la *adaptación* técnica a los cambiantes medios de producción. Es una obligación para *competir* dentro del mercado global, a partir de *hitos tecnológicos* dentro del mercado de videojuegos.

A medida que la tecnología se desarrolla y las plataformas que soportan al videojuego aumentan sus prestaciones, la producción se vuelve cada vez más compleja. Estos cambios se generan a gran velocidad, en donde un par de años puede provocar grandes inflexiones a nivel de software y hardware. En este contexto, la *renovación tecnológica* es un *requerimiento* para realizar proyectos en la industria del videojuego, ante la rápida obsolescencia de las herramientas utilizadas.

El *costo y método de acceso* al software actualizado ha *cambiado* en el tiempo. En el pasado, se compraba mediante un monto determinado, generalmente alto para un desarrollador individual. En cambio, hoy se adquiere una licencia de uso mediante una modalidad de suscripción. La cual generalmente es más baja que la compra individual, según el tipo de uso. Lo que permite su acceso a personas que antiguamente no tenían los medios económicos para permitirse su adquisición.

La *fuerza* que impulsa el *cambio tecnológico* se encuentra en el *mercado global de videojuegos*, en base a las oportunidades generadas por el avance técnico en su producción y sus nichos de mercado.

2. La *implementación de las nuevas tecnologías* se realiza preferentemente al inicio y término de los proyectos. Sólo en raras excepciones se realiza en medio del proceso de producción.

La *implementación de nuevas tecnologías* busca entregar una *solución de mayor calidad* dentro del proceso de trabajo, con el fin de responder a los productos de la competencia dentro del mercado. Lo que impacta, a su vez, en su gradual reorganización.

La *adaptación tecnológica* varía en *intensidad y rapidez*. En el proceso de producción, es gradual, producto de los procesos de aprendizaje y lógicas de trabajo. En cambio, en los procesos de gestión y comunicación, su cambio es más acelerado, ya que no implica cambiar las lógicas laborales previamente establecidas.

3. Los *beneficios de las nuevas tecnologías* se encuentran principalmente en su capacidad de *mejorar los procesos de trabajo y entregar nuevas soluciones*, tanto dentro del proceso de producción, como en las posibilidades de negocio.

Generalmente estos beneficios sólo mejoran procesos ya existentes. Sólo en raras excepciones se crean hitos de producción, cambiando el paradigma dentro del proceso de desarrollo.

4. Finalmente, el *costo de las nuevas tecnologías* se encuentra principalmente en el *tiempo e investigación requeridos para ser implementados*, por sobre su *costo monetario* dentro del proceso de producción.

Por último, otra desventaja asociada corresponde al posible *aumento de complejidad* dentro de las actividades y tareas requeridas en la producción, con el fin de implementar las nuevas soluciones.

Subdimensión Innovación en el desarrollo de videojuegos

Tabla 17. Innovación en el desarrollo de videojuegos.

Innovación en el desarrollo de videojuegos	
Innovación en herramientas de trabajo	Mantenión (-) / Mejora (+) = Innovación en software
	Errores (-) / Nuevas situaciones (+) = Innovación en programación
	Sin herramientas (-) / Hardware y software (+) = Productos de la innovación
Innovación en videojuegos	Original (-) / Digitalización (+) = Innovación histórica de videojuegos
	Sin transformación (-) / Inédito (+) = Significado de innovación
	Mismo paradigma (-) / Nuevo paradigma (+) = Cambios de la innovación
	Único (-) / Asociativo (+) = Expresión de innovación en videojuegos
	Por si mismo (-) / Por el jugador (+) = Objetivo innovación
	Copia (-) / Distinto (+) = Innovación en mecánicas
	Mejor gráfica (-) / Estética y estilo (+) = Innovación en artes gráficas
Innovación e Industria nacional	Inexistencia (-) / Referencia (+) = Futuro de la innovación
Innovación y organización del trabajo	Idea (-) / Implementación (+) = Innovación en trabajadores

Fuente: Elaboración Propia.

La subdimensión *Innovación en el desarrollo de videojuegos* busca comprender su rol en su expresión aplicada dentro del proceso de producción. Se compone de cuatro categorías. Corresponden a *Innovación en herramientas de trabajo*, *Innovación en videojuegos*, *Innovación e industria nacional*, *Innovación y organización del trabajo*.

1. La *innovación en las herramientas de trabajo* se expresa en la implementación de *soluciones*, las cuales permiten enfrentar las *nuevas situaciones emergentes* producto del cambio tecnológico.

La innovación en hardware genera un aumento de las capacidades técnicas, permitiendo nuevas posibilidades a nivel de software. Esto se expresa en el aumento de complejidad, en base a la continua mejora de las herramientas disponibles. Las cuales desplazan el horizonte de lo posible, para transformar los paradigmas existentes dentro del desarrollo de videojuegos.

La innovación en programación se expresa en la aparición de arquitecturas que contemplan *más y mejores soluciones* a los problemas propuestos.

2. Desde la interpretación histórica, el punto de partida para la *innovación en videojuegos* se encuentra en los procesos de digitalización de juegos ya existentes en formato físico.

A partir de entonces, se ha desarrollado de forma autónoma, liberándose de sus límites iniciales.

Los *significados de la innovación* en videojuegos se expresan a través del gradual cambio de *paradigmas* que lo enmarcan. No es la repetición del pasado, ni su ruptura total. En cambio, es la *incorporación gradual* de nuevos elementos, inéditos, articulados de formas novedosas. No se sostiene en lo *nuevo*, sino que en su *asociación con elementos del pasado*. Todo con el fin de entregar nuevas experiencias al usuario.

Cabe destacar que su *significado no es homogéneo para todos*. Por el contrario, cambia según el cliente al cual se dirige. De allí la importancia de considerar al receptor del producto dentro de las fases de desarrollo.

Como se observa, la *innovación no tiene carácter por sí misma*, sino en relación con un otro. En cambio, es el *jugador* el cual le entrega su *significado final*, en base a los recuerdos creados a partir de su experiencia con el videojuego. En este proceso, cobra importancia la *música, la narrativa, las mecánicas y la gráfica*.

3. Desde los desarrolladores, existe una visión crítica de industria nacional del videojuego, en la cual *la innovación puede generar nuevos espacios para el desarrollo económico y productivo del país*.

Sin embargo, no se observa una explotación de su gente, con su formación y habilidades. Entre otros factores, la migración de talento hacia el exterior, así como la falta de un punto de *referencia nacional*, son un impedimento para la generación de una industria nacional de videojuegos líder a nivel regional.

4. Finalmente, se observa que la innovación depende de la organización del trabajo y el lugar del desarrollador dentro del proceso de producción.

A menos que se encuentren en cargos de poder y liderazgo, o a lo largo de trabajo se estimule la participación de todo el equipo de forma transversal y constante, los desarrolladores no se sienten partícipes de los procesos de innovación.

Ya que más que aportar en su *formulación y creación*, simplemente se encargan de *implementar* de forma práctica la *innovación* presente en el videojuego. De la cual existe retroalimentación y posterior corrección, mas no instancias para su modificación por parte de los desarrolladores.

Conclusiones y posibles líneas de investigación

A continuación, se presentan los principales resultados que permiten responder el objetivo de investigación:

Comprender los significados del trabajo en los desarrolladores de videojuegos del Chile actual, en la región metropolitana.

Tal como se señaló en la problematización, los significados de los desarrolladores dependen de su lugar en la estructura de trabajo (Crespo, Bergere, Torregrosa, & Álvaro, 1998). En este caso, no sólo depende del perfil profesional, sino que también su lugar en la organización del trabajo.

Además, es necesario considerar los cambios del trabajo en Chile, el cual, a pesar de lograr altos grados de formalidad, esto no se expresa en condiciones laborales que permiten la proyección y desarrollo de sus trabajadores. En cambio, se caracterizan por su progresiva flexibilidad y precariedad, bajo el aumento del empleo a tiempo parcial y la subcontratación (Muñoz, 2012).

En este escenario, se elaboran dos modelos ideales⁹¹ en tensión. Representan las formas más características de los *significados del trabajo*, a partir de los desarrolladores de videojuegos.

- 1) En la posición del *trabajo autónomo* se encuentra el *desarrollador amateur*. Corresponde a toda persona que por múltiples gustos y aproximaciones individuales decide realizar un proceso de profesionalización de las actividades de desarrollo y producción de videojuegos, ya que en ellas es posible encontrar *sentido y realización personal, bajo una elección libre* (Gorz, 1995).
- 2) Por el contrario, en la posición del trabajo *heterónomo* se encuentra el *desarrollador profesional*. Corresponde a toda persona que, a partir de sus inicios amateurs, se guía por el *ámbito de la necesidad, según los requerimientos de un agente externo a sí mismo* (Gorz, 1995). Por medio de su trabajo, compite dentro del mercado global, a través de una progresiva especialización del trabajo realizado, en coordinación con

⁹¹ Es decir, son construcciones teóricas, sin que presenten un correlato empírico en la realidad.

equipos de desarrollo. Es decir, la razón de su actividad siempre *supera la esfera individual*, en favor de un *objetivo colectivo*.

Según los resultados obtenidos, ambos modelos se encuentran en tensión constante, en base a las esferas de la *autonomía y heteronomía*. Ya que no se observan de forma explícita en los desarrolladores de videojuegos.

- Como ya se señaló en el capítulo de *Resultados*⁹², la industria nacional de desarrollo de videojuegos se encuentra en un estado de crecimiento. Lo cual se expresa en condiciones laborales flexibles y precarias, en donde se busca la profesionalización de los procesos de trabajo. Se considera una etapa imprescindible para la conformación de empresa.

Este proceso se genera en medio de procesos de aprendizaje, desarrollo y experimentación. El fallo y la incertidumbre pueden ser recurrentes, pero sólo un fracaso final es determinante para terminar las actividades de forma definitiva. La falta de apoyo del estado y los actores privados dificultan su financiamiento, y no siempre hay un soporte social que otorgue validez sus actividades.

En esta línea, los procesos de formación generalmente son de carácter autodidacta. Esto es posible mediante la progresiva facilidad de acceso, mediante las redes de comunicación y avance tecnológico. Sin embargo, se enseña principalmente mediante la práctica profesional. A pesar del aumento de la oferta educativa vinculada a la industria del videojuego en los últimos años, a las instituciones educacionales se les observan desfasadas de las necesidades de la industria. Ya que los procesos formativos solicitados involucran el desarrollo de habilidades reflexivas, analíticas y carácter especializado. Especialmente estos últimos, cambian de forma acelerada, en sintonía con la innovación y evolución tecnológica.

La situación de precariedad laboral se acepta, más de forma temporal. Por el contrario, el desafío se encuentra en superar estas bases con el fin de alcanzar mejores condiciones de trabajo, en base al éxito comercial y la consolidación de la empresa.

⁹² Especialmente en la *Subdimensión Caracterización de la industria nacional*.

Sólo de esta forma es posible una proyección de las actividades de desarrollo. Sin un horizonte material que sostenga los sueños y anhelos individuales, no es posible su continuidad en el tiempo. La subjetividad de sus trabajadores no se sustenta sin una base material que le sirva de soporte.

- Respecto al trabajo de los desarrolladores en Chile, se organiza mediante procesos segmentados de forma lineal. Además, son iterativos, según los tiempos y recursos disponibles, y de carácter multidisciplinario.

Requiere de un alto compromiso y perseverancia por parte de sus trabajadores, en un contexto de continua exigencia, aprendizaje y adaptación. Sin embargo, supera la esfera individual. También requieren una fuerte colaboración entre sus integrantes, destacando la importancia de la comunicación en la coordinación de las actividades, mediadas por herramientas tecnológicas.

En los procesos de profesionalización del trabajo, su carácter *autónomo* se traslada desde el *individuo* a la *comunidad laboral*. En un contexto de precariedad laboral, los desarrolladores se apoyan en un ambiente laboral colaborativo e informal, de carácter pasional. Cobran importancia los equipos de trabajo, sus formas de organización y estilo de liderazgo. De esta forma, *la creatividad* y las *motivaciones individuales* encuentran un escenario común en el cual desenvolverse, permitiendo la creación de una cultura laboral colaborativa, la cual puede limitarse al ámbito local, o superarlo.

Sin embargo, al mismo tiempo aumenta el carácter *heterónimo* en los procesos de trabajo. Se expresa en la consolidación de la empresa, su autonomía económica, la profesionalización de tareas y organización del trabajo. Su carácter *pasional* y *autónomo* se restringe, subordinado a las necesidades del proyecto y equipo de desarrollo. La resiliencia del trabajador entra en juego, ya que *el atractivo* y *placer de la etapa amateur* se disuelve y fragmenta en el proceso colectivo.

Esta tensión puede aumentar a medida que la actividad laboral pierde su novedad inicial y se mantienen las condiciones laborales flexibles y precarias. La diferencia entre trabajar en videojuegos frente a cualquier otro rubro disminuye.

En estas condiciones de exigencia, los desarrolladores pueden optar definitivamente por escoger otra actividad profesional, ya que las habilidades y conocimientos especializados les permiten optar a otras posibilidades laborales en el mercado nacional. Incluso si la empresa tiene éxito y hay una mejora en sus condiciones laborales, es posible que el desarrollador migre a otros espacios laborales que le permitan proyectarse en el tiempo, tanto en términos laborales como económicos.

- Respecto a la figura del emprendedor y el emprendimiento, se observa que su alcance es parcial y limitado. Sus principales factores se encuentran en el lugar que ocupa el desarrollador dentro de la estructura de trabajo, y en su condición de empleo.

El desarrollador y emprendedor en videojuegos comparten las características de la creatividad, la perseverancia y la tolerancia al fracaso. Sin embargo, las comprenden de formas distintas.

En el primero, estas características están enfocadas al desarrollo del trabajo en videojuegos. Corresponde a los desarrolladores que se encuentran fuera de los espacios de liderazgo y poder. Se trata de personas que no se sienten parte del discurso del emprendedor y el emprendimiento, ya que no participan ni se vinculan a los espacios decisión. En cambio, frente a la incertidumbre y errores en las etapas de producción, estas características son necesarias para encontrar nuevas soluciones ante los escenarios cambiantes. Lo cual nos indica una transferencia del riesgo hacia el trabajador en el proceso del trabajo.

En cambio, en el segundo, estas características se enfocan a las tareas de venta, inversión y generación de redes y recursos. Corresponde a los desarrolladores que poseen mayor control sobre sus condiciones de empleo y trabajo⁹³, ocupando espacios de liderazgo y con capacidad de decisión.

En ellos, el objetivo es vender el proyecto de desarrollo, acercándose a la figura simbólica del emprendedor. Incorporan el relato heroico dentro de su imaginario subjetivo, buscando realizar su objetivo hasta las últimas consecuencias (Rowan, 2010).

⁹³ Puede incluir al trabajador independiente, el cual incorpora el discurso del emprendedor dentro del significado de su trabajo.

En este proceso, se observa una internalización de este discurso, como parte de las prácticas laborales, con independencia del origen de su financiamiento. Ya que la responsabilidad del riesgo y la incertidumbre recae en ellos.

No obstante, la gran mayoría de los desarrolladores observados resalta la importancia de alcanzar condiciones laborales que les permitan proyectarse en el tiempo, equilibrando la vida personal y laboral. Incluso en aquellos que abrazan la figura del emprendedor, entienden la actividad laboral como una aventura, pero sin llegar a los extremos imaginados por Joshep A. Schumpeter (Rowan, 2010).

En actual momento de desarrollo en que se encuentra la industria nacional del videojuego, la actividad del emprendimiento se sustenta principalmente a través de las redes de solidaridad, por sobre la competencia. Producto de la ausencia de grandes empresas involucradas en la producción y desarrollo local, el autofinanciamiento y la prestación de servicios emerge como las principales formas financiamiento. Bajo un contexto de precariedad, tanto a nivel de empresa como de trabajador, se privilegia la difusión de contactos, insumos formativos y encuentros de organización local. En este proceso, destaca el rol de VG Chile para la construcción de una comunidad a nivel local y nacional.

- Por último, se observa la aplicación de las nuevas tecnologías e innovación en los procesos de trabajo.

Los procesos de cambio y adaptación de las nuevas tecnologías en los procesos de desarrollo son la base material que sustenta las actividades desarrolladas. Se caracteriza por sus hitos según los cambios y demandas del mercado, en base al avance del capital humano y el aumento de los procesos de globalización.

En esta línea, su uso se requiere de un proceso de aprendizaje constante por parte de los desarrolladores, en donde cobra importancia la capacidad de flexibilidad y perseverancia continua. De esta forma, es posible aprovechar los beneficios del cambio tecnológico, encontrando nuevas soluciones ante el error y la incertidumbre en la producción.

Respecto a la implementación de la innovación, se observa que se comprende de forma distinta según la posición del desarrollador en la estructura de trabajo.

Para aquellos que se encuentran fuera de los espacios de liderazgo y poder, se aplica principalmente en la resolución de tareas y dificultades, antes que en el espacio de creación. Es decir, opera principalmente como una herramienta para disminuir el riesgo y la incertidumbre en los procesos de producción.

En cambio, para los desarrolladores que se encuentran en espacios de liderazgo y poder, la innovación se expresa en las responsabilidades que asumen para llevar a buen término el proyecto de desarrollo, a partir del control total o parcial de los procesos creativos. Ya que se caracterizan por su rigor, visión y capacidad comunicativa en la gestión de equipos, se vinculan con la figura del emprendedor.

De forma adicional, la innovación creativa corresponde a la selección del cambio que permite distinguir la producción realizada. Pero, al mismo tiempo, hace posible la creación de una continuidad que le permita ser identificado, dentro del mercado que busca desarrollarse. Ya que los cambios radicales sólo se observan mediante la transformación del paradigma dentro de la producción de videojuegos, los cuales se guían por la influencia del mercado y avance tecnológico.

- En síntesis, se observa que el trabajo de los desarrolladores de videojuegos en Chile se desarrolla en un contexto de alta precariedad y flexibilidad.

En base a los antecedentes y resultados obtenidos, su situación de empleo es más precaria que el trabajador nacional. Sin embargo, no llega al grado de desprotección del trabajador cultural, el cual puede llegar a realizar actividades sin esperar remuneración.

A través del desarrollo tecnológico, la cultura y el capital humano, las industrias creativas pueden generar un espacio donde el trabajo adquiera mayores grados de autonomía, libertad y realización si logran involucrar a los desarrolladores en los procesos de control y gestión de la producción.

De lo contrario, es posible que el capital humano, la innovación y el emprendimiento sólo sean nuevas estrategias para ocultar y naturalizar los procesos de flexibilización en las condiciones laborales, en base a la explotación de la figura simbólica del emprendedor.

Finalmente, para profundizar la comprensión del trabajo, es necesario la construcción de estudios y bases empíricas que permitan contrastar los resultados obtenidos.

Bibliografía

- Alaluf, A. (2013). Videojuegos: Una industria creciente en Chile. En F. &. (Eds.), *IIIer Panorama Audiovisual Chileno* (págs. 76-78). Septiembre: UC Facultad de Comunicaciones - CNCA.
- Andréu Abela, J. (2002). *Las técnicas de Análisis de Contenido: Una revisión actualizada*. Fundación Centro de Estudios Andaluces.
- Antúnez, R. (2001). *¿Adios al trabajo?: Ensayo sobre las metamorfosis y la centralidad del mundo del trabajo*. Sao Pablo-SP: Cortez Editora.
- Arcineaga Arce, R. S. (2003). Globalización, industria y reestructuración productiva. *Convergencia. Revista de Ciencias Sociales*, vol. 10, núm. 31, 205-222.
- Banco Central de Chile. (2016). *Informe de política monetaria*. Santiago de Chile.
- Banco Central de Chile. (2018). *Indicadores de comercio exterior. Primer trimestre 2018*. Santiago: Banco Central.
- Banco Central de Chile. (20 de 06 de 2018). *Sector Externo*. Obtenido de Base de datos estadísticos: <https://si3.bcentral.cl/Siete/secure/cuadros/arboles.aspx>
- Bethke, E. (2003). *Game development and production*. Texas: Wordware Publishing, Inc.
- Buitrago Restrepo, F., & Duque Márquez, I. (2013). *La economía naranja: Una oportunidad infinita*. Banco Interamericano de Desarrollo (BID). Oficina de relaciones externas (EXR).
- Cabacas, T. (13 de 02 de 2012). *Total Publishing* . Recuperado el 19 de 11 de 2014, de MuyComputer: <http://www.muycomputer.com/2012/02/13/50-anos-de-spacewar-el-primer-videojuego>
- Canales, M. (2006). *Metodologías de la Investigación Social: Introducción a los oficios*. Santiago: LOM Ediciones.
- Carlos Rodríguez . (12 de 07 de 2016). *Fans Magazine: Entrevistas*. Obtenido de Fans Magazine: cómic, cine y videojuegos: <http://fansmagazine.cl/2016/06/12/niebla-games-una-desarrolladora-de-videojuegos-de-valparaiso/>

- Castells, M. (1999). *Globalización, identidad y estado en América Latina*. Santiago de Chile: PNUD.
- Castillo, J. J. (2000). La Sociología del Trabajo hoy: la genealogía de un paradigma. En E. d. (Comp.), *Tratado latinoamericano de sociología del trabajo* (págs. 39-60). D. F: El Colegio de México-FLACSO-FCE.
- Castrejón, R. (25 de 10 de 2014). *Bussines Review. América Latina*. Obtenido de Bussines Review: <http://www.businessreviewamericalatina.com/tecnologia/1161/Los-pases-con-mayor-cantidad-de-gamers-en-lnea-en-Amrica-Latina>
- Caviedes, S. (2015). ¿Innovadores y emprendedores o discurso ideológico del neoliberalismo chileno?. Una aproximación desde las tecnologías de información y comunicación (TIC). *Revista Némesis*, 12, 33-60.
- Christiansen, A. (27 de 07 de 2014). *La Tercera. Tendencias*. Obtenido de La Tercera: <http://www.latercera.com/noticia/tendencias/2014/07/659-588545-9-estudio-revela-que-77-millones-de-chilenos-juega-algun-tipo-de-videojuego.shtml>
- Clerc, Meller, Poniachik & Zenteno. (2013). *El rol del cobre para que chile se acerque al desarrollo*.
- CNCA. (2012). *Cultura y Economía I*. Santiago, Chile: Publicaciones Cultura.
- CNCA. (2013). *Cultura y Economía II*. Santiago, Chile.: Publicaciones Cultura.
- CNCA. (2014). *Mapeo de las Andustrias Creativas en Chile: Caracterización y Dimensionamiento*. Santiago de Chile: Publicaciones Cultura.
- CNCA. (2016). *Actualización del impacto económico del sector creativo en chile*. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes .
- CNCA. (2017). *Política Nacional de cultura 2017-2022. Cultura y desarrollo humano: Derechos y territorio*. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.
- Comunicado de prensa. (14 de 02 de 2011). Obtenido de Bíobío Chile: <http://www.biobiochile.cl/noticias/2011/02/14/videojuego-chileno-fue-elegido-uno-de-los-100-mejores-de-todos-los-tiempos-en-eeuu.shtml>

- CORFO. (2015). *Prácticas de emprendimiento creativo y cultural en América Latina*. Santiago: Santiago Creativo CORFO.
- Correa Lucero, H., & Gonzáles, J. (2013). *Análisis crítico del devenir del concepto de trabajo inmaterial*. Buenos Aires, Argentina: Equipo de Estudios sobre Tecnología, Capitalismo y Sociedad. Universidad Maimónides.
- Crespo, E., Bergere, J., Torregrosa, J., & Álvaro, J. (1998). Los significados del trabajo: Un análisis lexicográfico y discursivo. *Sociología del trabajo: Revista Cuatrimestral de empleo, trabajo y sociedad*, 51-70.
- Da Silva, R. A., & Leite, M. D. (2000). Tecnología y cambio tecnológico en la sociología latinoamericana del trabajo. En E. D. Toledo, *Tratado latinoamericano de sociología del trabajo* (págs. 95-118). México D.F: Fondo de Cultura Económica.
- DEV. (2013). *Libro blanco del desarrollo español de los videojuegos*. Madrid: DEV, Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento.
- DEV. (2015). *Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos 2015*. DEV, Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento.
- Dirección del trabajo. (2015). *Encla 2014. Informe de resultados. Octava Encuesta Laboral*. Santiago de Chile: Dirección del trabajo.
- ESA, E. s. (2016). *Essencial facts about the computer and the video game industry*. ESA.
- F.A.A. (21 de 05 de 2016). *La Tercera. Tendencias*. Obtenido de La Tercera: <http://www.latercera.com/noticia/tendencias/2015/07/659-639820-9-chile-sera-el-anfitrión-de-la-final-del-desafío-internacional-de-league-of.shtml>
- Ffrench-Davis Muñoz, R. (2016). *Chile en la Economía Internacional: Trayectoria reciente y desafíos*. Obtenido de <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/140584>
- Ffrench-Davis, R. (2002). Chile, entre el neoliberalismo y crecimiento con equidad. *Nueva Sociedad*, 71-90.

- Garfinkel, K. (1986). *Ethnomethodological Studies of Work*. Londres: Routledge and Kegan Paul.
- Global Game Jam. (03 de 04 de 2018). *Frequently asked questions -2018*. Obtenido de Global Game Jam: <https://globalgamejam.org/>
- Gorz, A. (1995). *Metamorfosis del trabajo: Búsqueda del sentido*. Madrid: Sistema.
- Guzmán, J. (21 de 06 de 2018). *Cómo la elite torpedeó los intentos de sacar a Chile de su dependencia de las materias primas*. Obtenido de CIPER. Centro de investigación periodística: <http://ciperchile.cl/2018/04/12/como-la-elite-torpedeo-los-intentos-de-sacar-a-chile-de-su-dependencia-de-las-materias-primas/?platform=hootsuite>
- Hernandez Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F: Mc Graw Hill.
- INE. (20 de 06 de 2018). *Empleo trimestral. Trimestre móvil febrero-abril 2018*. Obtenido de Instituto Nacional de Estadísticas. Chile: <http://ine.cl/docs/default-source/boletines/Empleo/2018/esp%C3%B1ol/bolet%C3%ADn-empleo-nacional-trimestre-m%C3%B3vil-fma-2018.pdf?sfvrsn=4>
- INE. (21 de 06 de 2018). *Trabajadores dependientes por tipo de contrato según sexo. Total Nacional*. Obtenido de Encuesta Nacional de Empleo - ENE: <http://ine.cl/estadisticas/laborales/ene?categoria=Situaci%C3%B3n%20de%20Fuerza%20de%20Trabajo>
- Instituto Profesional Arcos. (27 de 05 de 2018). *Diseño de Videojuegos*. Obtenido de Escuela de Diseño y Multimedia: <https://www.arcos.cl/disenio-de-videojuegos/>
- Liotard. (1985). *La condición posmoderna*. Madrid: Gedisa.
- López Redondo, I. (2014). *¿Qué es un videojuego?. Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Sevilla: Ediciones Arcade.
- López, J. (20 de 01 de 2016). *El Financiero. Tech*. Obtenido de El Financiero: <http://www.elfinanciero.com.mx/tech/mexico-cerca-de-perder-ante-brasil-el-primer-lugar-en-ventas-de-videojuegos.html>

- Madariaga, A., & Bril-Mascarenhas, T. (2018). Business power and the minimal state: the defeat of industrial policy in Chile. *The Journal of Development Studies*.
- Marambio, J. (22 de 11 de 2017). *Comunicado Oficial*. Obtenido de Videogames Chile - Noticias: http://www.videogameschile.com/news?nid=5&n=official_statement
- Marx, K. (1972). *La ideología alemana*. México: Fondo de Cultura Económica.
- McAloon, A. (16 de 10 de 2016). *Gamasutra News*. Obtenido de Gamasutra: http://www.gamasutra.com/view/news/283591/DeNA_ends_western_development_with_closure_of_San_Francisco_studio.php
- Mendiburo-Seguel, A. F. (05 de 2011). *Conductas del juego y actitudes hacia los videojuegos en Chile*. Obtenido de https://static.betazeta.com/www.niubie.com/up/2011/05/conductas_de_juego_y_actitudes_hacia_los_videojuegos.pdf
- Millar, R. A. (21 de 05 de 2016). *Economía y Negocios*. Obtenido de El Mercurio: <http://www.economiaynegocios.cl/noticias/noticias.asp?id=224420>
- Moulián, T. (1997). *Chile, anatomía de un mito*. Santiago: LOM Ediciones.
- Muñoz, M. (2012). *Flexibilidad Laboral: Impacto en la configuración de subjetividades*. Santiago: Instituto de Ciencias Alejandro Lipschutz Ical ICAL.
- Novoa, P. R. (21 de 05 de 2016). *Pirtada / Gamers*. Obtenido de El Gráfico: http://www.elgraficochile.cl/festigame-2015-presento-los-videojuegos-mas-esperados-del-ano/prontus_elgrafico/2015-08-14/124923.html
- Offe. (1980). Two logics of collective action. *Political power and social theory*, 67-115.
- Parkin, S. (02 de 06 de 2018). *The great video game exodus*. Obtenido de Gamasutra: https://www.gamasutra.com/view/news/318588/The_great_video_game_exodus.php
- Perasso, V. (29 de 05 de 2018). *Mundo. Noticias*. Obtenido de BBC: http://www.bbc.com/mundo/noticias/2016/02/160226_oscar_2016_nominados_chile_historia_de_oso_gabriel_osorio_gch_vp

- PNUD. UNESCO. (2013). *Reporte de la economía creativa. Edición especial, 2013. Ampliar los cauces del desarrollo local*. Nueva York, París: PNUD. UNESCO.
- Proyecto Trama. (2014). *El Escenario del Trabajador Cultural en Chile*. Santiago de Chile: Proyecto Trama.
- Regini. (1990). *The future of the labor movement*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Rowan, J. (2010). *Emprenzajes en Cultura: Discursos, instituciones y contradicciones en la empresarialidad cultural*. Madrid: Traficantes de sueños.
- Santo Tomás. (27 de 05 de 2018). *Instituto Profesional-Centro de Formación Técnica*. Obtenido de Diseño de Videojuegos: <http://ipcft.santotomas.cl/carreras/diseno-de-videojuegos/>
- Toledo, C. E. (2011). *Trabajo no clásico, organización y acción colectiva. Tomo I*. México D.C: Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa.
- Toledo, G. (1997). El papel del concepto de trabajo en la teoría social del siglo XX. *Acta sociológica* N°20, 9-32.
- Universidad Andrés Bello. (27 de 05 de 2018). *Diseño de Juegos Digitales*. Obtenido de Campus Creativo. Universidad Andrés Bello: <https://campuscreativo.cl/carreras/diseno-de-juegos-digitales/>
- Universidad de Talca. (27 de 05 de 2018). *Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos*. Obtenido de Admisión U.Talca: http://admisión.otalca.cl/carreras/video_juegos.html
- Universidad SEK. (27 de 05 de 2018). *Diseño y Desarrollo de Videojuegos*. Obtenido de Universidad SEK: <https://www.usek.cl/admisión/carreras-de-pregrado/diseno-y-desarrollo-de-videojuegos>
- Valenzuela, González & Cáceres. (14 de 01 de 2016). *La Tercera: Negocios*. Obtenido de La Tercera: <http://www.latercera.com/noticia/negocios/2016/01/655-664094-9-que-hace-chile-sin-cobre.shtml>
- VG Chile. (2017). Checkpoint Chile 2017. Santiago, Región Metropolitana, Chile.

VG Chile. (16 de 07 de 2017). *Companies*. Obtenido de VG Chile:
<http://www.videogameschile.com/companies>

VG Chile. (09 de 02 de 2018). Checkpoint VG Chile 2018. Santiago, Región Metropolitana, Chile.