

Flexibilidad laboral en tiempos de distribución digital: Los desarrolladores de videojuegos independientes y sus malestares.

Orlando Guevara Villalobos.

Cita:

Orlando Guevara Villalobos (2017). *Flexibilidad laboral en tiempos de distribución digital: Los desarrolladores de videojuegos independientes y sus malestares*. XXXI Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. Asociación Latinoamericana de Sociología, Montevideo.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-018/440>



**XXXI CONGRESO ALAS
URUGUAY 2017**

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

Flexibilidad laboral en tiempos de distribución digital: Los desarrolladores de videojuegos independientes y sus malestares.

Orlando Guevara Villalobos

orlangv@gmail.com

Universidad de Costa Rica

Costa Rica



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

RESUMEN

La siguiente ponencia se propone a analizar las redes de producción flexible en las que se desenvuelve la producción de videojuegos independientes en pequeña escala, así como la forma que los intermediarios del sector moldean la organización y dirección creativa en la producción. En la cultura de la producción de videojuegos, los ideales de autonomía y control creativo se ven diluidos en el complejo y poco definido proceso de trabajo cognitivo/digital, así como las barreras técnicas y sociales que surgen de las relaciones contractuales con actores que concentran los medios de distribución, financiamiento y promoción del proceso productivo.

ABSTRACT

The following paper is set to analyse the networks of flexible production through which small-scale independent game productions are carried out. Within the culture of the videogame production, drivers such as autonomy and creative control are diluted and lost in the complex process of cognitive/digital work and cultural entrepreneurialism needed to keep their professional career afloat, as well as the social and technical pressures that arise from contractual relations with intermediaries who control the means of distribution, finance and promotion within the process of production.

Palabras clave

Industrias Culturales, Producción Cultural, Video Juegos, Flexibilidad

Keywords

Cultural Industries, Cultural Production, Videogames, Flexibility



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

I. Introducción

El desarrollo de videojuegos constituye una de la miríada de actividades productivas e industrias que han surgido con el desarrollo y penetración de tecnologías computacionales en nuestras sociedades contemporáneas. Desde la expansión corporativa que experimenta desde mediados de los años 80, el mercado de los videojuegos ha crecido de forma exponencial, con una industria que supera a otras como el cine o la música con ingresos de setenta y cuatro mil millones de dólares al año en la actualidad. A su vez, esta se da en un contexto de alta concentración del capital, una alta especialización del trabajo y así como desarrollo de las carreras ocupacionales dentro de la industria. Con el resurgimiento de los pequeños productores de videojuegos a mediados de la década del 2000, nuevas formas de producción y organización industrial han aparecido junto a narrativas de empoderamiento individual y artístico, así como la flexibilidad necesaria para la organización del trabajo creativo o cultural. Al respecto, en el presente trabajo me propongo analizar las relaciones de producción flexible dentro de las que se desenvuelven los creadores de contenido en pequeña escala de la industria de los videojuegos, los riesgos que enfrenta la posibilidad de una profesión como desarrolladores independientes, así como las acciones institucionales dirigidas a la reducción de riesgos y orientación del proceso económico. Dentro de mis conclusiones, argumento que aunque existan estrategias para obtener y articular exitosamente los medios para el desarrollo de proyectos en pequeña escala, las presiones del mercado y los intermediarios sobre los procesos de comercialización, distribución obliga a los desarrolladores a insertarse a otras actividades productivas en redes de trabajo subcontratado como forma de mantener estabilidad económica. Lo anterior compromete la dirección y procesos creativos para el desarrollo del medio, y somete a los desarrolladores a regímenes de auto-explotación y constante racionalización del trabajo.

La exposición se desarrolla en tres partes. Seguido de los postulados teóricos, expongo las relaciones desiguales entre desarrolladores e intermediarios industriales, y las instancias de precariedad laboral generadas por la organización flexible de la producción de videojuegos a gran escala. Posteriormente, discuto las nuevas condiciones generadas por la distribución digital para luego analizar las redes de intermediación institucional que transitan los desarrolladores en el ciclo económico.



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

II. Trabajo cultural y flexibilidad en la industria de los videojuegos

La complejidad de la relación entre trabajo cultural y flexibilidad laboral implica un esfuerzo primero por definir la matriz teórica que vincula ambos conceptos. Al respecto, el estudio de las condiciones de posibilidad que tiene el desarrollo independiente de videojuegos, implica una aproximación socio-estructural que estudie las relaciones entre actores productivos y las formas que estas relaciones van construyendo el acceso a los medios necesarios para esta labor productiva. Al respecto, la perspectiva político-económica de las industrias culturales ha sido reconocida para la comprensión de las condiciones que determinan la producción de cultura, la cual resumo como el estudio de las relaciones de poder median en el acceso a los medios necesitados por los distintos fines que orientan la producción, circulación, distribución y promoción de productos culturales (Miège, 1989; Hesmondhalgh, 1996; Negus, 1998, entre otros). Estas relaciones las analizo como acciones de “intermediación”; más allá del debate sobre término “intermediario cultural” (ver Hesmondhalgh, 2007: 66-67), parto de la afinidad institucionalista que ofrece la noción de Negus (2002) para referirme a intermediarios como actores con algún un interés o marco de acción institucional o comercial en las distintas fases de la producción (desarrollo, enlace, promoción, distribución, etc.). Independientemente de su origen o función, son actores orientados a la reducción de incertidumbre presente en el ciclo económico (DiMaggio y Powell, 1999), por medio de una vinculación relativamente efectiva de los espacios entre producción y consumo.

Así vista, la industria de los videojuegos comprende un experimento importante sobre la producción digital y los alcances de la flexibilidad en el capitalismo contemporáneo. Los juegos digitales forman parte de dominio de los medios digitales, y el trabajo creativo-digital que toma lugar puede localizarse como una forma específica de trabajo cultural (Fuchs & Sandoval, 2014), la cual es orientada a la producción de símbolos y representaciones de mundo para su exploración e interacción. Como industria cultural digital, se encuentra profundamente articulada a la industria del software y la alta tecnología, a partir de la cual se construyen los medios usados en los ciclos de producción, promoción y distribución de un videojuego, así como sistemas articulados en la organización flexible de la producción cultural y su distribución.



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

Por su parte, el segmento independiente de los videojuegos, al igual que otros sectores del llamado sector creativo, ha articulado históricamente nociones de autonomía y flexibilidad para defender su trabajo y clamar por un espacio en la industria. Esta articulación conceptual ha sido debatida y pensada en círculos académicos de distinto cuño teórico. Perspectivas optimistas de estas nociones (Leadbeater y Oakley, 1999; Florida, 2002) enfatizan el empoderamiento individual para la generación de emprendimientos culturales. No obstante, perspectivas más críticas han enfatizado la flexibilidad como condición estructural afín a los procesos de acumulación flexible del capitalismo contemporáneo (Harvey, 1990; Sennet, 2006a, 2006b) generando condiciones de explotación laboral (Hart y Negri, 2000; Gill y Pratt, 2008) y empleos caracterizados por el riesgo, la incertidumbre, la contingencia (Beck, 2000). Es en sí mismo un proceso en el cual el riesgo de una compañía es transferida a los trabajadores, permitiendo en la primera una reducción de costos y “flexibilidad” para manejar sus recursos humanos (MacDonald, 1991; Campbell, 1993), mientras que el trabajo más acorde con necesidades y ambiciones biográficas de los trabajadores se traduce en contratos a corto plazo, por objetivos y en condiciones variables de explotación. Los estudios anteriores tienden a identificar estas formas de trabajo en las reformas estructurales y laborales que ponen en marcha el proceso de liberalización económica en las décadas de 1970 y 1980 (Harvey, *ibídem*), la cultura empresarial que —particularmente en el Reino Unido— promovió agresivamente formas de empleo por cuenta propia, así como la contracultura bohemio-empresarial que informa el boom tecnológico en la costa oeste estadounidense en los años 70, la cual articulaba un liberalismo crítico con las jerarquías burocráticas y el Estado, con un énfasis en la creatividad, flexibilidad y autonomía individual como elemento central de toda actividad humana, así como una función optimistamente liberadora de las tecnologías digitales en este proceso (Turner, 2007).

Para el caso que atañe a este estudio, la condición de flexibilidad expresa un conflicto entre las culturas de producción que orientan a los emprendimientos independientes y las presiones ejercidas por los distintos intermediarios corporativos que controlan los medios económicos, tecnológicos, estéticos y humanos destinados a la producción. Dadas las carencias materiales de los desarrolladores, las situaciones de precariedad generadas por la flexibilidad giran alrededor del grado de control que se posee en procesos como la producción, promoción, distribución y



**XXXI CONGRESO ALAS
URUGUAY 2017**

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

administración de los títulos publicados, así como las presiones que generan los intermediarios de mercado sobre este control, los procesos creativo-laborales y el bienestar económico de los desarrolladores.



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

III. Metodología

Esta ponencia forma parte de una investigación doctoral sobre la producción de videojuegos en el Reino Unido, con especial énfasis a la configuración del proceso sociocultural y político-económico implicado en el desarrollo de videojuegos independientes. La recolección de la información se dio a partir de una estrategia etnográfica multi-sitio (Marcus, 1996; Falzon, 2009) que incluyeron 25 entrevistas y seguimiento a informantes clave, observación no estructurada de eventos organizados por la industria, análisis de weblogs y noticias de medios especializados de prensa.



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

IV.I. El sector corporativo a gran escala o AAA.

El mercado de los videojuegos se encuentra estructurado en diversos niveles de competencia y dependencia entre sus actores. A partir de los años noventa, la industria comienza a estructurarse en grandes redes corporativas de propietarios de plataformas y grandes casas publicistas que controlan los aspectos centrales de la producción industrial. Este complejo corporativo de los videojuegos ha mantenido su relevancia a partir del control ejercen sobre los medios de reproducción y acceso al mercado (plataformas), el financiamiento, los medios tecnológicos, la promoción, la distribución, la racionalización del proceso productivo. Alrededor de este núcleo transitan una miríada de estudios de desarrollo de videojuegos independientes, quienes se encuentran en una dinámica y volátil relación de dependencia financiera y logística de los actores en los dos niveles superiores. El nivel de especialización de la industria ha llevado a la formación de una industria del “software intermedio y servicios”, enfocada en el desarrollo y venta de productos y servicios tecnológicos asociados a las infraestructuras informáticas-digitales y contenido necesario para cada producto según sus especificaciones.

El control propietario de sus consolas le permite al oligopolio conformado por Microsoft, Nintendo y Sony dictaminar los términos monetarios, económicos, de uso y calidad bajo los cuales casas publicistas y desarrolladores obtienen acceso a la plataforma. Por su parte, las principales compañías publicistas no solamente poseen estudios para el desarrollo interno de sus propios proyectos, sino que –al igual que las divisiones editoriales de los propietarios de los medios de reproducción-- alimentan sus ingresos y portafolio a través del desarrollo de contenido por medio de alianzas estratégicas con grandes estudios de desarrollo, otorgamiento de licencias y/o financiamiento de proyectos a terceros. Por su parte, los estudios desarrolladores se posicionan en el mercado a partir del control relativo que posean sobre los medios de financiamiento y tecnológicos que se haya traducido en un portafolio de éxitos comerciales e insumos tecnológicos con demanda en la industria.



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

Como resultado histórico de esta estructura de producción, para el cambio de siglo, la industria adquiere la forma de un “reloj de arena” (Bowen & Deuze, 2009), en el cual un puñado de firmas globales (Activision-Blizzard, Bandai Namco, Electronic Arts, Microsoft, Sony, Square-Enix, Ubisoft, Take-Two) producen la mayor parte del valor de la industria. Este proceso ha estado caracterizado por la lógica de adquisiciones locales/internacionales y fusiones corporativas, que han permitido expandir la capacidad productiva de estos actores, afianzar sus operaciones y redes de distribución global, así como aumentar su portafolio y recursos tecnológicos por apropiación de la propiedad intelectual de terceros. Por mientras, las casas publicistas más pequeñas y cientos de estudios desarrolladores han tenido una cuota de participación mínima en el mercado.

Las consecuencias de esta estructura de producción cultural son varias y conocidas en otras industrias culturales (Hesmondhalgh, 1996). El control económico de estas corporaciones se extiende a las convenciones estéticas y narrativas que organizan la producción de contenido en géneros más o menos definidos por el éxito comercial obtenido a lo largo de su presencia en el mercado, limitando la diversidad narrativa, simbólica y ludológica del medio, tal como registran estudios en otras industrias (Peterson y Berger, 1990, en Hesmondhalgh, 1996: 473). Por su parte, las convenciones estéticas inspiradas en el foto-realismo y la experiencia inmersiva no solamente han motivado una aceleración de la industria del middleware, sino que han tenido como consecuencia una especialización profunda del trabajo y una extensión del tiempo necesario para la producción de un videojuego (Dovey & Kennedy, 2006; Dyer-Witheford & Peuter, 2009). Como consecuencia, el acceso de la industria se vuelve costoso y riesgoso, al tiempo que el presupuesto para cada proyecto incrementa significativamente. Para el final de la década de los noventa, las compañías desarrolladoras pasaron a tener entre 100 y 500 empleados en una especializada red de trabajo cultural. Paralelamente, al tiempo que los presupuestos subieron, las relaciones contractuales entre los entes financieros y los estudios de desarrollo comenzaron a caracterizarse por la expropiación de la propiedad intelectual a cambio del financiamiento del proyecto, regalías bajo condiciones difíciles de cumplir, sometimiento a fechas de rígidas de entrega, el derecho a cancelar el proyecto sin necesidad de explicar la causa, control sobre el precio final del producto y la



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

supervisión estricta de los acuerdos establecidos y la defensa de los intereses cambiantes de los publicistas a través de un productor o productora *in situ*.

En medio de altos costos de producción, las grandes compañías publicistas no han dudado en implementar principios de flexibilidad numérica y funcional como canon a seguir por la industria, así como expandir sus operaciones comerciales y de desarrollo a nivel internacional, ya sea por medio de sucursales offshore o acuerdos comerciales con subcontratistas.

Así, las estrategias de producción flexible y desconcentrada al estilo “centro-periferia” se han aplicado a la industria en al menos tres frentes, la manufactura de las consolas, dispositivos periféricos y los videojuegos, mientras se mantenía el control de I+D y el desarrollo “in-house” (Kline y otros, 2003). Tercerizada la manufactura, se trasladan sus labores a compañías subcontratadas en países de menores ingresos y cargas impositivas, utilizando mano de obra poco calificada en países asiáticos y latinoamericanos (Deuze, 2007; Lugo & Losada, 2002). No obstante, para el cambio de siglo la profundización del internet de banda ancha y las redes informáticas globales, la internacionalización flexible del trabajo manual comenzó a alcanzar el trabajo altamente calificado de los desarrolladores de videojuegos. Esta estrategia tenía al menos tres objetivos: mantener bajos costos operativos, reducir los costos de desarrollo (TIGA, 2009), aceleración de la producción al aprovechar la localización geográfica y diferencias horarias para formar una red que permita el trabajo las 24 horas al día (Carvalho, 2009; NARASOFT, 2017), así como expandir el mercado de un videojuego a través de prácticas de localización que involucran cambios en el contenido a partir de sensibilidades nacionales y regionales.

En el caso particular del Reino Unido, para el 2006 se estimaba que un 60% de las compañías localizadas allí estaban subcontratando a proveedores de servicios, especialmente en Asia y Europa del Este (ScreenDigest, 2006). La tendencia siguió aumentando y para el 2008 al menos el 83% de las compañías estaban subcontratando alguno de los distintos procesos laborales relacionados con el desarrollo de videojuegos, siendo los más comunes elementos de arte gráfico, animación y programación (TIGA, 2009), seguidos por los servicios de localización, control de calidad, testeo y portabilidad de un título a otra consola (Tholons, 2009), situación percibida como una necesidad



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

“fundamental” para lidiar con la reciente crisis financiera (Brice, 2009). Además, pesos pesados de la industria comenzaron a transferir su trabajo de arte y programación a sus nuevas sucursales o compañías adquiridas en China y la India. Epic Games China, Ubisoft en Ucrania, y Summo Digital en la India son algunos de los casos más renombrados.

Los ingresos generados por la industrias incluso en tiempos de crisis, sugiere que las estrategias globales de subcontratación y off-shoring fueron exitosas, al punto que en años recientes su aplicación sigue siendo llamativa. No obstante, esta flexibilidad se ha traducido en una internacionalización de la fuerza laboral cultural, cuya acelerada producción ha permitido la expansión de oportunidades de empleo en el sector, pero que ha convertido el desarrollo de videojuegos en un mercado laboral volátil que aviva un constante reciclamiento de trabajadores. Es cierto que esta volatilidad de la industria se encuentra institucionalizada por una estrategia de mercado basada en ofrecer una variedad de productos que fracasan comercialmente, y una muy pequeña lista de superéxitos que recuperan completamente las pérdidas y constituyen su principal fuente ingresos, construyen marca y lealtad de mercado, y orientan la lógica serial y genérica en la producción de contenido. Esta dinámica genera proyectos estrella que acumulan atención y recursos, y transfiere el riesgo de fracaso e incertidumbre económica a otros proyectos menores, sino que las desventajosas relaciones contractuales que las producen han implicado la supervivencia de muchos de ellos a través de varias adquisiciones y reestructuraciones completas, o simplemente el cierre de sus operaciones. En medio de la competencia internacional y la crisis económica, despidos y cierre de pequeños estudios se han convertido en una experiencia común.

Aunque el estudio de desarrollo se mantuviese a flote, esto no sería sino bajo la condición de ejercer las mismas estrategias de flexibilidad de las casas publicistas, así como someter a sus trabajadores a jornadas que en su momento más crítico en la década del 2000 podía alcanzar hasta 80 horas semanales durante varios meses. El llamado “crunchtime”, es considerado una norma en la industria de los videojuegos, y ha llegado a extremos de convertirse en trabajo no pagado. En un estudio realizado en el Reino Unido al respecto, determinó que el 45% laboraban horas extra de manera regular, mientras que en un 85% de los casos este trabajo era no pagado (Chapple, 2015), al tiempo



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

que estudios recientes afirman que es una práctica con impacto negativo en la productividad y la moral de los desarrolladores (Tozour, 2015). Estas condiciones negativas así como las relaciones de trabajo flexible que experimentan los trabajadores de la industria han sido facilitadas por la inexistencia organizaciones sindicales y un poder de negociación de los trabajadores de industria reducido a su estatus comercial/cultural dentro de ella. El problema ha llevado a cámaras de la industria como IGDA y TIGA a advertir sobre los riesgos de salud y legales de incorporar estas prácticas en el proceso productivo. Las experiencias de mis entrevistados, así como de decenas de desarrolladores y trabajadores-compañías subcontratadas que han hablado para diversos medios de prensa (Kuchera, 2011; Campbell, 2016), dejan clara la desmotivación y sensación de futilidad que dejan el trabajo ultra-especializado, la cancelación de proyectos, la cultura corporativa que se impone ante las relaciones contractuales con casas publicistas.

Aun así, pocas acciones parecen existir para conformar alguna organización laboral que permita negociar mínimos contractuales con los intermediarios de la industria, aparte de una iniciativa en el Reino Unido con el nombre de DevUnion (Freeman, 2013), con la pretensión de explorar la posición de los desarrolladores para formar un sindicato propio de la industria. Aunque recibió moderada atención, hasta el momento, no hay presencia de movimientos materializados.

IV.II. Los nuevos intermediarios de la distribución digital y el desarrollo independiente.

Hasta mediados de la década del 2000, la posibilidad de publicar títulos por cuenta propia era una tarea imposible. Solamente grandes estudios con la capacidad de manejar un brazo editorial o por medio de sus alianzas con casas publicistas tenían una oportunidad de llevar un título a las vitrinas y estantes a nivel internacional. No obstante, el panorama cambia con el desarrollo y comercialización de sistemas de distribución digital (DD) que permitiría la compra y descarga de videojuegos sin la necesidad desde cualquier lugar con conexión a Internet.¹ Es a partir del lanzamiento de la plataforma propietaria Steam en el 2003, que la corporación Valve convierte el intercambio de datos e información en la Web en la plataforma para el comercio y distribución de

¹ Para consultar sobre los orígenes culturales de la distribución digital y su proceso de comodificación, ver Allen-Robertson (2013).



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

videojuegos para computadora personal, ofreciendo garantías contra la piratería con sistemas de seguridad (DRM) y contratos de uso que convierten al consumidor no en propietario pero usuario con derecho al contenido del producto ofrecido. Por su parte, el discurso oficial que promovía este medio de distribución, conocida como The Long Tail (Anderson, 2006) enfatizaba la posibilidad de generar ganancias a lo largo del tiempo de miles de productos, situación que aseguraba la viabilidad económica de la producción a pequeña escala.

Las consecuencias de esta nueva línea de distribución en la producción de videojuegos se sintieron casi inmediatamente en la estructura de costos de producción y acceso a medios de producción. Estructuralmente, la distribución digital sigue los principios de descentralización flexible al permitir su uso en cualquier ubicación en tanto haya acceso a banda ancha, conectando a productores y consumidores de forma casi directa, lo cual se traduce en la desintermediación de los procesos de manufactura, distribución física, venta al menudeo, y que impacta en una reducción significativa de los presupuestos destinados a un proyecto. Además, la capacidad limitada en términos de almacenamiento y velocidad de transmisión llevaron a promover la producción de videojuegos en pequeña escala como opción más viable al inicio. Por su parte, los nuevos productores artesanales lograron capitalizar repositorios de insumos artísticos y herramientas digitales no propietarias generadas por las comunidades de software abierto que han caracterizado a las culturas de producción digital desde sus inicios. Lo anterior se traduce en una reducción radical de los costos de producción, con presupuestos de unos cuantos miles de dólares que contrastan radicalmente con proyectos cuyos costos superan los 20 millones dólares.

La expectativa de un mercado captivo de desarrolladores de contenido utilizando estos canales llevó a la delimitación dentro del ciberespacio público de mercados propietarios cerrados ocupados por las plataformas DD de grandes actores corporativos, como Googleplay de Google, Sony PSN, AppStore de Apple, GamersGate, Origin de Electronic Arts, y más recientemente Amazon. De esta manera, el éxito del sistema DD se comienza a dar en la relación de dependencia entre desarrolladores de contenido y los nuevos intermediarios de la Distribución Digital con capacidad económica construir y promocionar los sistemas necesarios para orientar la demanda de videojuegos,



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

ofrecer herramientas para el desarrollo en su plataformas y dar acceso un mercado de millones de potenciales consumidores.

En consecuencia, el mercado de los videojuegos se constituye alrededor de consumidores de tecnologías digitales y móviles con acceso a Internet, generando nichos diferenciados de mercado (Steam, Xbox, PlayStation, Nintendo, Appstore, GooglePlay entre otros) que distribuyen videojuegos digitalmente para una población de setecientos millones de personas (Spilgames, 2013). Este está caracterizado por la repetición de contenido y mecánicas que explotan la atención de los videojugadores, pero todavía lo suficientemente espacioso para el crecimiento de otras culturas de producción e instituciones que nutren la industria y se orientan a la experimentación y desarrollo del medio.

Por su parte, el reconocimiento de la precariedad económica sobre la que construye la industria y el compromiso con el proceso estético-experimental como método para la innovación y mejoramiento del medio de los juegos digitales, ha llevado a estudios y desarrolladores exitosos organizarse como publicistas que ofrecen diversos tipos de servicios. Indie Humble Bundle o Indie Fund son ejemplos de entes privados con alguna orientación estética a la producción. Forman parte de pequeñas iniciativas que por pequeños porcentajes en las ganancias ofrecen financiamiento, producción flexible, migración a otras plataformas, colocación de productos. No obstante, estas iniciativas también están sometidas a las condiciones del mercado, lo cual ha llevado a varias iniciativas de mercadeo-financiamiento y de distribución digital a la ruina. Caso reconocido fue el cierre de la iniciativa de distribución digital IndieCity por la quiebra su compañía matriz Blitz Studios (Griffiths, 2013), la cual permitía a los desarrolladores utilizar su plataforma de distribución y agregación, y permitiendo control de los precios a los desarrolladores por 15% de las ventas.

IV.III El trabajo cultural en el sector independiente y sus condiciones.

Como consecuencia directa del modelo de distribución digital y su impulso a la producción en pequeña escala en los últimos doce años la industria ha experimentado una explosión de micro-estudios de desarrollo compuestos entre una hasta veinte personas. Ahora bien, esta explosión no



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

fue simplemente el producto del interés propio de desarrolladores con orientación empresarial, aunque el oportunismo económico y la explotación comercial se encuentren presente en buena parte del sector independiente. La misma se alimenta de las experiencias de explotación, expropiación y alienación creativo-laboral percibidas en la industria. La posibilidad mantener el control legal de sus proyectos, la estandarización y mecanización del trabajo creativo de una industria ultra-especializada, la imposibilidad de desarrollar ideas y explorar estéticamente el medio, el nulo poder de decisión en las etapas de diseño-creación, desarrollo y comercialización de sus productos, las experiencias de explotación en la industria, así como las promesas de éxito empresarial en los mercados digitales sintetizan las condiciones que estos desarrolladores perciben como la ganancia de adentrarse en el desarrollo independiente o “indie” de videojuegos (Guevara-Villalobos, 2015). Las nuevas condiciones de producción aportadas por la DD calaron profundamente en muchos desarrolladores de la industria corporativa, profesionales interesados en el medio, miembros de culturas artesanales de producción, free-lancers así como pequeñas empresas de servicios especializados por contrato para la industria que se aventuraron a este nuevo modelo de desarrollo digital. Sin embargo, la capacidad de explorar creativamente el medio, y el control ganado sobre el proceso productivo palidecen ante la posibilidad de generar un ingreso estable en el tiempo, situaciones que en su despliegue dejan claros los nuevos poderes a los cuales estos desarrolladores se encuentran sujetos y las necesidades que surgen de su condición como empresarios culturales en un ambiente flexible.

Ya sea como estudio o como autor(a), los desarrolladores se encuentran ante el dilema de presentar un juego digital a la audiencia en el menor tiempo posible y mantener un flujo de capital suficiente para mantener sus costos operativos. La experiencia en la industria indica que este capital proviene desde ahorros acumulados por años, subsidios por desempleo, trabajo subcontratado, hasta contratos con casas publicistas y subvenciones variadas de órganos estatales o competencias internacionales. Estas fuentes no solo demuestran el valor dado a la reproducción de instituciones mediadoras del sistema, entre organizaciones de base productiva, agencias de desarrollo regional (ADR), instituciones públicas y el sector corporativo, sino también los riesgos que muchos toman para lograr capturar un nicho en el mercado.



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

En primera instancia, la aprobación por parte de los canales de DD se encuentra sujeta a procesos de certificación definidos por parámetros técnicos y de regulación de contenido, que implican un conocimiento eficiente de las herramientas propietarias de la plataforma, sus capacidades y la estética/contenido permitido en los mismos. Esta necesidad de conocimiento se amplifica conforme los desarrolladores re-editan o migran sus proyectos a otras plataformas para tener acceso a mercados más amplios. Estos mismos parámetros son conocidos como arbitrarios y variables, retardando el lanzamiento de títulos e incluso impidiendo finalmente los mismos. Casos comentados por mis entrevistados convergen en que los cambios repentinos las políticas de Apple y su Appstore pueden incluso llevar a remover un título sin ofrecer siquiera explicación, o el tortuoso proceso de certificación para publicar en la plataforma XBOX de Microsoft. Problemas con esta última plataforma llevó finalmente al colapso de una de las compañías colaboradoras con esta investigación en el 2013, cuando su proyecto estrella y que llevaba más de un año solamente en el proceso de certificación fue desechado por Microsoft XBLA.

Por su parte, intermediarios culturales convergen con los intermediarios del financiamiento, comercialización y distribución de títulos independientes en circuitos institucionales en donde desarrolladores compiten por acumular estatus en la industria, y los cuales les permiten reunir criterios utilizados por plataformas de DD y casas publicistas para su selección. De esta manera, tres de mis entrevistados habían sido finalistas en competiciones como Independent Games Festival, situación que les permitió negociar con al menos una plataforma DD y comenzar a construir su portafolio comercial. Esto convierte a los blogs y secciones de prensa de videojuegos más leídos, así como los festivales de videojuegos, ferias tecnológicas patrocinadas por la industria, plataformas digitales abiertas (Kongregate, Newgrounds), agencias gubernamentales en intermediarios que permiten generar notoriedad en el mercado, negociar acceso con distribuidores, conseguir financiamiento con publicistas y en último término mejorar ventas. Por todo lo anterior, los desarrolladores compiten por tener el favor de la audiencia, los intermediarios especializados, casas publicistas de la industria, y que evidentemente no todos pueden acceder. Esto sucede con la plataforma Steam, cuyo sistema de selección de títulos permite desarrolladores con algún contrato con otro distribuidor, casa publicista, o que haya pasado por un proceso de selección en la que



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

usuarios de Steam votan por un periodo determinado en la cual los títulos registrados compiten entre sí (Greenlight), generando la necesidad de exposición a través de los eventos organizados por otros actores de la industria.

En resumen, su ideario basado en la flexibilidad organizacional, el libre ejercicio de la profesión y la exploración estética se enfrenta ante las realidades de un proceso productivo que en la actualidad ha generado narrativas realistas y darwinianas sobre un mercado de consumidores con convenciones estéticas fuertemente sedimentadas y una industria basada en una competencia constante que comienza por la atención de los intermediarios de la comercialización y la distribución, y capturar valor en plataformas que comercializan miles de títulos que permita dar la estabilidad suficiente para desarrollar sus proyectos. Esta realidad a enfrentar y “hackear” ha sido descrita por el desarrollador Jake Birkkett (2016) en la más importante conferencia internacional de la industria Games Developer Conference como: “No eres especial, Tu juego no es especial, Nunca llegarás a lanzar un juego a nivel comercial”.

Por su parte, la experiencia de un mercado laboral inestable, de secretismo y voracidad corporativa, que lleva a desarrolladores en conjunto con algunos estudios del Reino Unido a organizar y negociar durante la década anterior políticas de apoyo al sector. Esto llevó a la creación de subagencias regionales de capital mixto y especializadas en videojuegos y contenido multimedia. De esta manera, para mediados de esa década se comienzan a gestar clústeres de producción con la coordinación de estas agencias. Uno de los casos más representativos ha sido la red Game Republic, creada bajo la tutela de la Agencia de Desarrollo Regional Screen Yorkshire y representantes de la industria para regiones de Yorkshire y Umber. Desde ambos sectores, la red surge por la necesidad de generar y atraer inversiones en la región (vincular desarrolladores a industrias y fuentes de financiamiento público y privado), mejorar la calidad y confianza en el trabajo subcontratado, generar visibilidad de mercado para los productos generados en la región, promover la generación de confianza y comunidad entre sus asociados, promover la transferencia y actualización del conocimiento, así como fortalecer los vínculos entre industria, academia y comunidades locales de producción. Tal como DiMaggio y Powell sugieren (1999: 3-4), el reconocimiento que los mismos



**XXXI CONGRESO ALAS
URUGUAY 2017**

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

desarrolladores dan a estas agencias supera sus costos de transacción a tal punto que Game Republic ha sobrevivido por aportes privados, incluso después de los severos recortes presupuestarios que las nueve ADR instituidas sufrieron en el 2012 como parte de los recortes presupuestarios por el gobierno conservador de David Cameron. Tanto la dirección de la agencia como otros desarrolladores de la zona, exaltaron en entrevistas los esfuerzos realizados para reubicar desarrolladores de estudios que cierran sus puertas así como la anuencia de muchos estudios de participar, aunque muchos no logran más que mantenerse como empleados subcontratados dentro de empresas del clúster. La lógica de redes va más allá de los fines dados por Game Republic, y es utilizada por organizaciones e iniciativas de base que buscan el intercambio de conocimiento, contactos así como prácticas de entrenamiento y aprendizaje colectivo (Guevara-Villalobos, 2014).



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

V. Conclusiones

El desarrollo independiente de videojuegos, en especial aquel que enfatiza el carácter lúdico-creativo y expresivo en pequeña escala constituye una actividad productiva cuyo éxito depende del éxito comercial y el renombre que los independientes construyen en la industria y el mercado. Aunque redes institucionales sirven para dirigir recursos público-privados a estas culturas y facilitan la creación de clústeres regionales y redes de contactos laborales, la excesiva competencia en mercados altamente saturados, aunados a los compromisos adquiridos con publicistas y distribuidores, constituyen presiones económicas a los proyectos que tienden a truncar estas culturas. Tanto los cuentapropistas como micro estudios que logran mantenerse completamente independientes, parten de una trayectoria de éxitos relativos y/o la creación de un nicho que les facilita mantenerse en esa posición y negociar con los canales de distribución corporativos. No obstante, el resto debe manejar el desgaste de mantenerse entre sus labores como subcontratistas y sus proyectos propios, o apostando a un proyecto económico que termina fracasando por la imposibilidad de cumplir altas de mandas de financistas. Al día de hoy, solo diez de las diecinueve compañías y proyectos por cuenta propia con los que se trabajó directamente en esta investigación, se mantienen con vida.

Estas condiciones –así como una estructura de mercado principalmente masculina-- son suficientes para disuadir a muchas personas de incursionar como independientes. Después de todo, es una profesión cuyas pasiones se han gestado biográficamente en una generación principalmente de consumidores hombres, altamente calificados, y sin lazos o responsabilidades sociales impostergables (Bowen y Deuze, 2009).

Por último, dada la inexistencia de seguros sociales que generan un contrabalance a las condiciones desfavorables de contratos laborales y de intermediación industrial, se encuentra abandonada a la trayectoria y consolidado de capitales acumulados por los desarrolladores, o a la labor de instituciones y entes privados que se preocupan por ofrecer condiciones favorables a nivel creativo y de producción a los estudios independientes. No obstante, aunque resienten el trato dado por casas



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

publicistas y distribuidores digitales, estas experiencias todavía no se traducen en la búsqueda por la creación de organizaciones sindicales que negocien mínimos laborales con los intermediarios de la industria, y mejorar las condiciones de contratación tanto en las figuras de trabajo subcontratado, como los contratos de financiamiento y comercialización de sus proyectos.

Finalmente, este trabajo presenta elementos para considerar en el análisis de estas industrias digitales en Costa Rica. Actualmente, las experiencias y cultura en-línea de los desarrolladores independientes, prácticamente en todo país con algún desarrollo de infraestructura y uso de Internet, indican la adopción de patrones similares, y que parecen generar fuentes lúdicas de motivación para aquellos *gamers* con acceso a la instrucción especializada e interacción continuada con el mundo digital. Desde hace cinco años la cultura del “game jam” tomó cierta relevancia tanto en los primeros estudios de videojuegos del país, como en la prensa, estudiantes y aficionados a la cultura digital. Hoy en día el país posee diecinueve compañías de desarrollo, a la par de estudios de animación digital y desarrollo de software conectadas a la industria. Así mismo, esferas institucionales y gubernamentales como la Promotora de Comercio Exterior (PROCOMER) o la Cámara de Tecnologías de la Información y Comunicación (CAMTIC) comienzan a generar algunas labores de promoción y enlace para desarrolladores con corporaciones publicistas, así como los primeros pasos de la Asociación Internacional de Desarrolladores de Videojuegos (IGDA). Por su parte, el carácter des-sindicalizado de la industria podría configurar condiciones similares con países como Costa Rica, donde la sindicalización de la fuerza laboral en el sector privado es mínima, y los espacios de producción cultural y digital subsisten con diversos grados de exclusividad así como precariedad. Por ello mismo, el estudio de estas industrias y sus configuraciones en otras partes del mundo, pueden ofrecernos puntos de comparación, reflexión y crítica en el análisis de las condiciones productivas y la política pública existente con relación a los sectores productivos asociados no solamente a la industria de los videojuegos, sino al clúster de producción de medios y cultura digital en general.



**XXXI CONGRESO ALAS
URUGUAY 2017**

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

VI. Bibliografía

Allen-Robertson, J. (2013). *Digital culture industry: a history of digital distribution*. Londres: Palgrave-MacMillan.

Anderson, C. (2006). *The Long Tail: why the future business is selling less of more*. Nueva York: Hyperion.

Bowen, C., & Deuze, M. (2009). The independent production of culture: A digital games case study. *Games and Culture*, 4(3), 276-295.

Brice, Kat (29 de junio de 2009). Outsourcing is “fundamental” for UK game development. *Gamesindustry.biz*. Recuperado de <http://www.gamesindustry.biz/articles/outsourcing-is-fundamental>

Chapple, C. (2012, January 18). Indie Fund game generates \$100,000 in four days. *Develop online*. Retrieved from <http://www.develop-online.net/news/39522/Indie-Fund-game-generates-100000-in-four-days>

Campbell, C. (2016). The game’s industry disposable workers. *Polygon*. Recuperado de <https://www.polygon.com/features/2016/12/19/13878484/game-industry-worker-misclassification>

Campbell, I. (1993) Labour market flexibility in Australia: Enhancing management prerogative? *Labour & Industry: a journal of the social and economic relations of work*, 5 (3): 1-32, DOI: 10.1080/10301763.1993.10669115.

Carvalho, M. (2009, May 12). Report: Outsourcing Alone Not The Answer To Big Cost Savings, by Kris Graft [Online blog comment]. Retrieved from http://gamasutra.com/view/news/23572/Report_Outsourcing_Alone_Not_The_Answer_To_Big_Cost_Savings.php

Deuze, Mark (2007). *Media Work*. Polity Press: Cambridge, UK.

DiMaggio, P. & Powell, W. (1999). *El nuevo institucionalismo en el análisis organizacional*. México: Fondo de Cultura Económica.

Dovey, J., & Kennedy, H (2006). *Game Cultures*. Londres, RU: Open University Press.

Dyer-Witheford, N., & Peuter, G. (2009) *Games of Empire*. Minneapolis: University of Minnesota Press.



XXXI CONGRESO ALAS
URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

Falzon, M.A. (2009). *Multi-sited Ethnography: Theory, Praxis and Locality in Contemporary Research*. ASHGATE e-BOOK.

Freeman, W. (13 de Setiembre de 2013). Drive to establish UK games trade union. Recuperado de <http://www.develop-online.net/news/drive-to-establish-uk-games-trade-union/0115838>

Gill, R., & Andy P. (2008). In the Social Factory? Immaterial Labour, Precariousness and Cultural Work. *Theory Culture & Society*, 25(7-8), 1-30.

Griffiths, D. (2013, setiembre 12). Blitz Games Studios To Close, 175 Jobs Threatened: CEO Says 'Email Me' To Prospective Employers. FORBES. Recuperado de <https://www.forbes.com/sites/danielnyegriffiths/2013/09/12/blitz-games-studios-to-close-175-jobs-threatened/#53aa7d451adb>

Guevara-Villalobos, O. (2014). Artisanal local networks: Game work and culture in independent game production. En *Handbook of Digital Games* (eds. M.C. Angelides y H. Agius), Jon Wiley & sons, Inc., Hoboken: Estados Unidos

Guevara-Villalobos, O. (2015). Independent gamework and identity: problems and subjective nuances. *Conferencia DIGRA 2017: Diversidad de jugar: Juegos, Culturas, Identidades*. Asociación de Investigadores en Juegos Digitales, Lunemburgo, Alemania. Disponible en línea <http://www.digra.org/digital-library/publications/independent-gamework-and-identity-problems-and-subjective-nuances/>

Hardt, M., Negri, T. (2000). *Empire*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Harvey, D. (1990). *La condición de postmodernidad*. Buenos Aires: Amorrortu editores.

Hesmondhalgh, D. (1996). Flexibility, post-Fordism and the music industries, *Media, Culture and Society*, (18):3. Disponible en línea <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/016344396018003006?journalCode=mcsa>

Hesmondhalgh, D. (2007). *The Cultural Industries: 2nd edition*. Londres: Sage.

Kline, S., Dyer-Witheford P., & De Peuter, G. (2003). *Digital Play: The interaction of Technology, Culture and Markets*. Montreal & Kingston: McGill-Queen's University Press.

Kuchera, B. (25 de Agosto de 2011). Feral developers: why game industry talent is going indie. *Ars Technica*. Recuperado de <http://arstechnica.com/gaming/news/2011/08/experience-going-indie.ars/1>

Lugo, J., & Lossada, M (2002). Latin America's new cultural industries still play old games. *Game Studies*, 2(2). Available at <http://www.gamestudies.org/0202/lugo/>

MacDonald, M. (1991). Postfordism and the flexibility debate. *Studies in Political Economy*, 36



**XXXI CONGRESO ALAS
URUGUAY 2017**

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

Marcus, G. (1996). *Connected: Engagements with media at the century's end*. Chicago: University of Chicago Press.

Miège, B. (1989). *The capitalization of cultural production*. Nueva York: International General.

NARASOFT (abril 19, 2017). The impact of outsourcing on the game industry. Recuperado de <http://narrasoft.com/impact-of-outsourcing-in-the-gaming-industry/>

Negus, K. (1998). Cultural production and the corporation: musical genres and the strategic management of creativity. *Media, Culture & Society*, 20 (3): 359-379.

Negus, K. (2002). The Work of Cultural Intermediaries and the Enduring Distance between Production and Consumption. *Cultural Studies*, 16 (4). pp. 501-515.

Screen Digest (march 2006). Outsourcing in next generation games development: Delivering cost and production efficiency. Industry Report. Available at http://www.goldmedia.com/uploads/media/Beispiel_Outsourcing_in_Next_Generation_Games_Development.pdf

Sennett, R. (2006a). *La cultura del nuevo capitalismo*. Barcelona: Editorial Anagrama.

Sennett, R. (2006b). *La corrosión del carácter*. Barcelona: Editorial Anagrama.

SpilGames (2013). State of online gaming report. Disponible en línea. http://auth-83051f68-ec6c-44e0-afe5bd8902acff57.cdn.spilcloud.com/v1/archives/1384952861.25_State_of_Gaming_2013_US_FINAL.pdf

Tholons (May 2009). Game Development Outsourcing. Retrieved from http://www.tholons.com/nl_pdf/150509_Game_Development_Outsourcing.pdf

TIGA (2009). Outsourcing and Offshoring. Retrieved from http://www.tiga.org/Documents/Download05_FINAL.PDF

Tozour, Paul. (20 de enero, 2015). The Game Outcomes Project, part 4: crunch makes games worse. *Gamasutra*. Recuperado de https://www.gamasutra.com/blogs/PaulTozour/20150120/234443/The_Game_Outcomes_Project_Part_4_Crunch_Makes_Games_Worse.php