

HERRAMIENTAS PARA LA REFORMA LEGAL

REPORTA DE TRABAJADORES DEL JUEGO



#### **SOBRE UNIÓN GLOBAL UNI**

Con personal y socios en todo el mundo, UNI Global Union reúne a trabajadores de más de 150 países diferentes en la economía de servicios para ganar mejores trabajos y mejores vidas. UNI ayuda a los trabajadores a construir poder haciendo crecer los sindicatos a través de la organización; proteger y ampliar la negociación colectiva; y hacer que las corporaciones y los gobiernos rindan cuentas a los trabajadores, no solo a una élite.

UNI está presionando por un cambio en el poder de las corporaciones multinacionales a los trabajadores de limpieza, cuidadores, empleados postales, especialistas en TI, atletas profesionales, impresores, cajeros, oficiales de seguridad, cajeros bancarios, empleados de centros de atención telefónica, guionistas y millones de otros trabajadores que representamos.

Este cambio es vital para garantizar que los lugares de trabajo democráticos conduzcan a sociedades más democráticas.

Obtenga más información en uniglobalunion.org.



CON EL APOYO DE









# INTRODUCCIÓN

El sector de los videojuegos es uno de los ramos del entretenimiento de más rápido crecimiento y va camino de tener unos ingresos cercanos al medio billón de dólares en todo el mundo para 2028, superando los ingresos previstos para la industria mundial del cine y del vídeo¹. Las empresas de videojuegos se han convertido en grandes empleadores, con una plantilla de más de 330.000 trabajadores en Norteamérica, Europa y Asia, incluso en mercados emergentes de videojuegos como la India.² En los últimos años, las y los trabajadores de los videojuegos han denunciado las condiciones de trabajo del sector, como los salarios bajos, las prestaciones insuficientes, el uso generalizado de las horas extraordinarias obligatorias o "crunch" (...., y las culturas laborales plagadas de acoso y discriminación. Los trabajadores también han empezado a formar y a afiliarse a sindicatos, como en Nexon y Smilegate, en Corea del Sur³, Paradox Interactive en Suecia,⁴ los estudios Ubisoft en Francia⁵ y, más recientemente, Activision Blizzard's Raven Software en Estados Unidos.6

El aumento de la sindicalización y de la militancia de las y los trabajadores se está produciendo en un contexto de crecimiento y concentración del sector. Los ingresos de muchas de las principales empresas de videojuegos se dispararon en 2021, especialmente en empresas importantes como Microsoft, Nintendo y Ubisoft. En los últimos años, las fusiones y adquisiciones se han acelerado en todo el sector. La propuesta de adquisición de Activision Blizzard por parte de Microsoft, por ejemplo, sería la más importante de la historia del sector, al alcanzar los 68.700 mil millones de dólares.

Casi cuatro de cada cinco encuestados apoyan la formación de un sindicato o la afiliación al mismo en el lugar donde trabajan.

UNI encargó este informe para que sirviera de herramienta a las y los trabajadores y a sus sindicatos para conocer el panorama del sector de los videojuegos y la experiencia de las y los trabajadores de éste, así como las posibilidades de reforma legal y reglamentaria para mejorar las condiciones de trabajo y el poder de negociación de su fuerza de trabajo. Como parte de la investigación, UNI y el Strategic Organizing Center (SOC) llevaron a cabo una encuesta internacional entre las y los trabajadores del sector de los videojuegos, en la que se detectaron problemas generalizados en los lugares de trabajo de los videojuegos, como salarios bajos, horarios de trabajo excesivos y culturas laborales excluyentes. Los que participaron en la encuesta también apoyan claramente la sindicalización. Casi cuatro de cada cinco encuestados apoyan la formación de un sindicato o la afiliación al mismo en el lugar donde trabajan.

# Perfil del sector

#### El Sector de los Videojuegos en su Contexto

El sector de los videojuegos es uno de los segmentos más valiosos de la industria mundial del espectáculo y los medios de comunicación. Aunque los cálculos varían, los analistas piensan que el sector de los videojuegos generó unos ingresos de 180.000 millones de dólares en 2021. Esta cifra compite con la de la televisión de pago (228.500 millones de dólares) y es mayor que los ingresos globales combinados de la industria cinematográfica (99.700 millones de dólares) y del mercado musical (21.600 millones de dólares) el año pasado. Los ingresos del sector de los videojuegos van a seguir creciendo a un ritmo acelerado. Las investigaciones señalan que sus ingresos aumentarán a una tasa de crecimiento anual compuesta (TCAC) del 12,1% entre 2022 y 2028. En comparación, se prevé que la industria cinematográfica crezca a un ritmo del 8,3% entre 2021 y 2027.

#### **Principales Mercados**

La figura 1 muestra los 10 principales mercados nacionales de videojuegos por sus ingresos totales. En conjunto, estos mercados representaron al menos el 70% de los ingresos del sector de los videojuegos el año pasado, con un 54% procedente únicamente de China y Estados Unidos.<sup>14</sup> Si bien los 10 principales mercados de los videojuegos generan la mayor parte de los ingresos del sector y albergan a la mayoría de las grandes compañías de videojuegos, varios factores, como la utilización cada vez mayor de los smartphones,15 la emergencia de consumidores de la clase media emergente,16 y el crecimiento de las empresas de "adaptación" que adaptan los juegos a los nuevos mercados,17 puede contribuir al crecimiento de los mercados emergentes del Sudeste Asiático, África, Oriente Medio y América del Sur.<sup>18</sup>

#### FIGURA 1

#### Principales Mercados Del Sector de los Videojuegos Por Intresos (USD), 2021

Clasificación	País	Ingresos (USD)	
1	China	\$49.25 mil millones	
2	Estados Unidos	\$47.32 mil millones	
3	Japón	\$21.78 mil millones	
4	Corea del Sur	\$8.26 mil millones	
5	Alemania	\$5.73 mil millones	
6	Reino Unido	\$5.73 mil millones	
7	Francia	\$4.34 mil millones	
8	Canadá	\$3.68 mil millones	
9	Italia	\$3.15 mil millones	
10	Brasil	\$2.53 mil millones	

Fuente: NewZoo, "Top 10 Countries/Markets by Game Revenues" NewZoo (2021)

HERRAMIENTA DE REFERENCIA PARA LOS RESPONSABLES DE LA SINDICALIZACIÓN

#### Huella de los Empleos

La figura 2 agrupa los principales mercados de videojuegos según el tamaño estimado de sus plantillas.

Aunque no existen estadísticas mundiales sobre el empleo en el sector de los videojuegos, los estudios nacionales y regionales apuntan a que un número considerable de trabajadores de los videojuegos están empleados fuera de los 10 principales mercados por ingresos.

#### FIGURA 2

Estimaciones de la fuerza de trabajo para los mercados seleccionados en el sector de los videojuegos, 2021

Fuerza d	le Iraba	10 > 10	00.000

China Estados Unidos

#### Fuerza de Trabajo > 50,000

Corea del Sur

#### Fuerza de Trabajo > 10,000

Francia Alemania India Japón Ucraina Reino Unido

#### Fuerza de Trabajo > 5,000

Polonia Rumania España Suecia

#### Fuerza de Trabajo < 5,000

Bélgica Brasil
Bulgaria Croacia
República Checa Dinamarca
Finlandia Irlanda
Italia Países Bajos

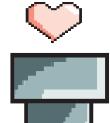
Dantural Carbia

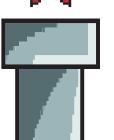
Portugal Serbia

Turquía

**Fuentes:** Federación Europea de Desarrollo de Juegos,<sup>19</sup> Fundación de Software Interactivo, entrevistas de los autores con responsables de sindicalización.











#### Hábitos de Consumo

El crecimiento del sector de los videojuegos en la última década se ha producido al mismo tiempo que cambios considerables en la forma en que juegan las personas. Por ejemplo, en 2012, la mayoría de la gente jugaba a videojuegos en consolas, dispositivos portátiles y ordenadores personales (PC).<sup>20</sup> En la actualidad, los teléfonos inteligentes y las tabletas han superado a las consolas y los ordenadores personales como medio principal y más rentable para los juegos.<sup>21</sup> Según NewZoo, empresa de investigación de mercado especializada en videojuegos, en 2021 el 52% de los ingresos del sector, es decir, unos 90.000 millones de dólares, procedieron de los juegos para móviles.<sup>22</sup> Para las y los trabajadores, el desarrollo de videojuegos para móviles puede presentar la posibilidad de un empleo más regular y fiable, y menos casos de horas extras o "crunch", que se producen, a menudo, en la producción de títulos para consolas.<sup>23</sup>

#### Jugadores de Videojuegos

#### A Nivel Mundial

Se calcula que en 2021 había 3.240 millones de jugadores de videojuegos a nivel mundial, lo que supone que alrededor del 41% de la población mundial juega a videojuegos.<sup>24</sup> Casi la mitad de estos jugadores, 1.480 millones, vivía en Asia, alrededor del 22%, 715 millones, se encontraba en Europa, un 15% se calcula que vivía en América Latina y alrededor del 10% en América del Norte.<sup>25</sup> Se estima que la edad promedio de un jugador de videojuegos, a nivel mundial, es de unos 35 años.<sup>26</sup> Los expertos atribuyen el incremento de los jugadores de videojuegos de más edad, al igual que el número total de jugadores en la última década, al aumento de los juegos para teléfonos móviles.<sup>27</sup>

#### **Estados Unidos**

En el informe 2021 de la Entertainment Software Association (ESA) se calculaba que 226,6 millones de personas en Estados Unidos, es decir, el 68% de la población, juegan a videojuegos.<sup>28</sup> La edad promedio de un jugador en Estados Unidos era de 31 años, y el 38 % de los jugadores tenía entre 18 y 34 años, mientras que el 26 % tenía entre 35 y 54 años y el 16 % tenía más de 55 años. En el informe de la ESA de 2021 se concluyó que el 55% de los jugadores de videojuegos eran hombres y el 45% mujeres.<sup>29</sup>

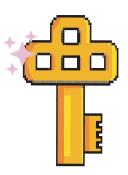
Además de citar razones para jugar, como el deseo de desconectar y relajarse o el deseo de resolver problemas y pensar de forma lógica, los jugadores encuestados por la ESA informaron acerca de una serie de ventajas sociales de los videojuegos. El 78% dijo que creía que los juegos habían permitido a los jugadores entablar nuevas amistades y relaciones, el 53% dijo que los videojuegos les habían ayudado a mantenerse conectados con sus amigos y familiares y el 42% dijo que había conocido a un buen amigo, cónyuge o pareja gracias a los videojuegos.<sup>30ss</sup>

# Perfiles de las Principales Empresas de Videojuegos

En esta sección se ofrecen breves perfiles de las principales empresas de videojuegos, todas las cuales pueden describirse como empresas "AAA". AAA es una clasificación informal que se utiliza para designar a las empresas medianas o grandes con mayores presupuestos de desarrollo y marketing que otros niveles de empresas de videojuegos. Las empresas de videojuegos AAA cuentan con las plantillas más numerosas del sector.

Algunas de las mayores empresas de videojuegos son tanto editores como desarrolladores. Un editor de videojuegos es responsable de la comercialización y venta de un videojuego terminado y también puede ser responsable de financiar el desarrollo de un juego. Un desarrollador de videojuegos es responsable del diseño, la programación y el desarrollo general del juego. La idea de un juego puede surgir de un editor, quien, a su vez, la transfiere a un programador interno o tercero y le proporciona financiación y orientación para la creación del juego. También es posible que un juego sea producido por un programador independiente o tercero y que posteriormente se lo proponga al editor. En otros casos, un desarrollador puede decidir autopublicarse. Muchas de las mayores empresas AAA son editoras cuyos juegos son realizados por equipos de programación internos o por estudios propiedad del editor, o por desarrolladores "secundarios" que firman contratos en exclusiva con un editor concreto. En concreto.

Muchos videojuegos producidos por empresas AAA son producidos por una red de estudios de la empresa, que pueden estar repartidos por todo el mundo. Cuando varios estudios trabajan en un juego, un "estudio principal" dirige la elaboración del videojuego y supervisa el proceso de producción. Estos proyectos suelen contar con un "equipo de coordinación" que garantiza la continuidad del proceso, por ejemplo, asegurándose de que todos los estudios que trabajan en el videojuego utilizan las mismas herramientas de software y coordinando los calendarios y los plazos de los estudios.<sup>33</sup> Por ejemplo, la oficina de Montreal de Ubisoft, con sede en Francia, dirigió el desarrollo del juego Far Cry Primal, mientras que Ubisoft Toronto diseñó partes del universo del videojuego, Ubisoft Shanghai diseñó varias misiones secundarias y Ubisoft Kiev creó la versión del juego para PC. La participación de estudios de diferentes zonas horarias en el proceso de producción permitió trabajar en el juego las 24 horas del día.<sup>34</sup>



En los últimos años se ha producido una tendencia a la concentración en el sector de los videojuegos. Mientras que las empresas AAA y los editores siguen trabajando con estudios externos, las grandes compañías han ido adquiriendo estudios en medida cada vez mayor e incorporándolos a la empresa. Sin embargo, en otros casos, las y los trabajadores de los estudios adquiridos pueden ser reasignados de los proyectos en curso en su estudio de origen a proyectos de mayor envergadura en la empresa matriz, lo que a veces provoca la suspensión indefinida o la cancelación de videojuegos que estaban en desarrollo en el estudio de origen en el momento de la adquisición. Las secuelas de los juegos existentes del estudio adquirido podrían limitarse entonces a las plataformas de la empresa matriz, en lugar de venderse a diversos editores. Los expertos temen que la consolidación reduzca el acceso a los videojuegos individuales, dé lugar a juegos más homogéneos y disminuya la creatividad en el sector.

## TENCENT

Tencent Holdings Ltd., ("Tencent") es un conglomerado con una vasta cartera de filiales e inversiones internacionales.40 Creador y editor de conocidos juegos para móviles como Honor of Kings y PUBG Mobile, la huella de Tencent en el sector mundial del juego ha aumentado considerablemente en la última década.41 Por ejemplo, en 2011, Tencent compró Riot Games, el programador de League of Legends.<sup>42</sup> Al año siguiente, Tencent adquirió una importante participación en Epic Games, la empresa que está detrás de Fortnite y de Unreal Engine (un software de desarrollo de videojuegos de primer plano).43 Además de sus importantes adquisiciones e inversiones, Tencent también tiene pequeñas participaciones en empresas de videojuegos líderes (por ejemplo, Ubisoft, Activision Blizzard y Paradox Interactive).44

# Sede: Shenzen, China Tipo de Empresa: Sociedad Anónima Ingresos Procedentes de Ios Videojuegos: US\$27MM (2021) -8% Interanual<sup>38</sup> Plantilla Mundial: 110,000+<sup>39</sup> Principales Productos: Videojuegos para Móviles







#### Principales Acontecimientos Recientes

Las empresas tecnológicas chinas han sido objeto de un mayor escrutinio normativo en los últimos años.<sup>45</sup> Tencent no es una excepción. En 2021, el gobierno chino bloqueó el plan de Tencent de fusionar Huya y DouYu, los dos servicios de streaming de videojuegos más importantes de China.<sup>46</sup> Más recientemente, en 2022, The Wall Street Journal informó que Tencent "se enfrenta a una posible multa sin precedentes por violaciones de [...] la normativa del banco central" relacionada con el blanqueo de dinero.<sup>47</sup>

#### **Cuestiones Laborales**

El auge de Tencent en el sector de los videojuegos ha venido acompañado de una cobertura mediática que analiza las condiciones laborales en el seno de la empresa y de sus filiales.<sup>48</sup> Por ejemplo, desde al menos 2018, las y los trabajadores de Riot Games en Estados Unidos han denunciado la discriminación en el trabajo, el acoso sexual y el arbitraje impuesto. En 2021, tras la cobertura negativa de la prensa, las investigaciones estatales y las huelgas de los empleados, Riot Games y Tencent pagaron 100 millones de dólares para zanjar una demanda colectiva derivada de estos problemas.<sup>49</sup>



# Sony

Sony Group Corporation ("Sony") es la mayor de las "tres grandes" empresas de videojuegos (es decir, Sony, Microsoft y Nintendo). La empresa es conocida por sus consolas PlayStation y por franquicias como *Gran Turismo*, *The Last of Us* y *Uncharted*.

#### Principales Acontecimientos Recientes

Sony ha realizado varias adquisiciones e inversiones recientes en el sector de los videojuegos. En primer lugar, en enero de 2022, Sony anunció que adquiriría Bungie por 3.600 millones de dólares.<sup>52</sup> A continuación, en marzo, Sony anunció que iba a adquirir Haven Studios.<sup>53</sup> Por último, el 11 de abril, Epic Games anunció que Sony había realizado una inversión de 1.000 millones de dólares en la empresa.<sup>54</sup>



#### **Cuestiones Laborales**

Aunque las horas extraordinarias obligatorias son un problema de todo el sector, el "crunching" en Naughty Dog (Estados Unidos), uno de los estudios de producción de videojuegos más destacados de Sony, se considera particularmente escandaloso. <sup>55</sup>

## MICROSOFT

Principalmente conocida por su sistema operativo Windows y sus programas Office, Microsoft Corporation ("Microsoft") es uno de los principales creadores y editores de videojuegos del mundo. Es la empresa matriz de la popular consola Xbox y de más de veinte estudios de desarrollo de juegos, como Bethesda (*The Elder Scrolls, Fallout*), Id Studios (*Doom*), Mojang Studios (*Minecraft*) y 343 Industries (*Halo*).<sup>58</sup>

#### Principales Acontecimientos Recientes

A principios de 2022, Microsoft anunció sus planes de adquirir Activision Blizzard por 68.700 millones de dólares.<sup>59</sup> Actualmente, la fusión está siendo examinada por varios organismos reguladores, entre ellos la Comisión Federal de Comercio (FTC por sus siglas inglesas) de Estados

Sede:
Redmond, E.E.U.U.
Tipo de Empresa:
Sociedad Anónima
Ingresos Procedentes de
los Videojuegos:
US\$15.4MM (2021)
+33% Interanual<sup>56</sup>
Plantilla Mundial:
181,000+<sup>57</sup>
Principales Productos:
Consolas, Videojuegos
para Consolas y PC

Unidos.<sup>60</sup> Además de evaluar las implicaciones del acuerdo para los consumidores y los competidores de Microsoft, la FTC tiene previsto considerar las ramificaciones de la fusión para los empleados de Activision y los programadores de videojuegos de todo el sector en su proceso de toma de decisiones.<sup>61</sup>

#### **Cuestiones Laborales**

Tras que Microsoft anunciara sus planes de adquirir Activision Blizzard, las y los trabajadores que formaban un sindicato en una de las filiales de Activision Blizzard pidieron a Microsoft que animara a la empresa a reconocer voluntariamente su sindicato. Microsoft no accedió a esta solicitud.<sup>62</sup> (Para más información, consultar el perfil de Activision Blizzard más adelante).

Sin embargo, en junio de 2022, Microsoft anunció un conjunto de "principios" con respeto a los sindicatos que establece que la empresa "trabajará en colaboración" con los trabajadores que buscan organizarse. Los sindicatos calificaron el anuncio de Microsoft como "alentador" y agregaron que para que estos principios sean significativos, Microsoft debe integrarlos en sus operaciones comerciales diarias y estándares de contratistas.



## NINTENDO

Fundada en 1889 como una empresa de naipes, hoy en día, Nintendo Co., Ltd., ("Nintendo") es un programador y editor de videojuegos conocido por títulos clásicos (por ejemplo, *Super Mario*, *The Legend of Zelda* y *Pokémon*) y por sus consolas (por ejemplo, la Switch).<sup>65</sup>

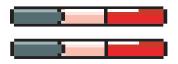
#### Principales Acontecimientos Recientes

Cuando se le preguntó por las adquisiciones en una reunión de inversores a principios de 2022, el presidente de Nintendo, Shuntaro Furukawa, señaló que la compañía no estaba interesada en contribuir a la ola de concentraciones que afecta al sector. En abril de 2022, la empresa anunció una nueva e importante inversión en capacidad de investigación y desarrollo. Para ello, la empresa ha adquiri-

do un terreno cercano a su sede central en Kioto (Japón), que se convertirá en el emplazamiento del "Centro de Desarrollo de la Sede Corporativa, Edificio nº 2".<sup>67</sup>

#### **Cuestiones Laborales**

En los últimos años, Nintendo se ha enfrentado a acusaciones de trabajo forzado en su cadena de suministro. Más recientemente, en 2021, Nintendo fue acusada de fabricar productos en fábricas que emplean a trabajadores coaccionados de la población uigur de China.<sup>68</sup> En Estados Unidos, Nintendo es objeto de una demanda judicial presentada en abril de 2022 en la que se alega que la empresa violó los derechos de libertad sindical de un contratista al despedirlo.<sup>69</sup>



## ACTIVISION:BLIZZARD

Fundada en 2008 tras la fusión de Activision y Vivendi Games, Activision Blizzard, Inc. ("Activision Blizzard") es el programador y editor de videojuegos estadounidense que está detrás de juegos como World of Warcraft, Candy Crush y Call of Duty.

#### Principales Acontecimientos Recientes

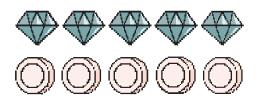
A principios de 2022, Microsoft anunció sus planes de adquirir Activision Blizzard por 68.700 millones de dólares (para más información, véase el perfil de Microsoft más arriba).

#### **Cuestiones Laborales**

En los últimos años, las y los trabajadores de Activision Blizzard y sus estudios afiliados se han ido sindicalizando para responsabilizar a la empresa y a su dirección ejecutiva por no haber abordado Sede:
Santa Mónica, E.E.U.U.
Tipo de Empresa:
Sociedad Anónima
Ingresos Procedentes de
Ios Videojuegos:
U\$\$8.8MM (2021)
+8.9% Interanual<sup>70</sup>
Plantilla Mundial:
9,800+<sup>71</sup>
Principales Productos:
Consolas, Videojuegos
para Consolas y PC

problemas como la discriminación, el acoso sexual generalizado y los despidos injustos. En 2021, más de 1.500 trabajadoras y trabajadores de Activision Blizzard organizaron una huelga en respuesta a una cultura tóxica en el lugar de trabajo, plagada de acoso sexual y discriminación de género. A principios de 2022, los verificadores de control de calidad (QA) de Raven Software, que trabaja en la franquicia Call of Duty, anunciaron que estaban formando un sindicato con el Communication Workers of America (CWA) después de que más de una docena de trabajadoras y trabajadores fueran despedidos durante la "reestructuración." Las y los trabajadores de control de calidad de Raven ganaron las elecciones sindicales en mayo de 2022, lo que supone el mayor éxito de sindicalización de una empresa de videojuegos estadounidense hasta la fecha.

HERRAMIENTA DE REFERENCIA PARA LOS RESPONSABLES DE LA SINDICALIZACIÓN



# UBISOFT



Ubisoft Entertainment SA ("Ubisoft") es una de las empresas de videojuegos más grandes de Europa.<sup>77</sup> Ubisoft fue fundada en la década de los 1980 por los hermanos Guillemot, que siguen dirigiendo la empresa como sus más altos cargos ejecutivos en la actualidad.<sup>78</sup> Actualmente, la familia Guillemot también posee el 22% de las acciones netas con derecho a voto de la empresa.<sup>79</sup> Ubisoft es el editor de la serie *Assassin's Creed*, la franquicia *Far Cry y Watchdogs*.

# Principales Acontecimientos Recientes

En una llamada a principios de 2022, Yves Guillemot, CEO de Ubisoft, indicó que estaba más abierto a la idea de una adquisición en el marco de una consolidación más amplia en el sector.<sup>80</sup> Sin embargo, la familia Guillemot estaría preocupada por mantener el control de

la empresa y asegurarse de que no sea objeto de una adquisición. Informes recientes sugieren que la familia Guillemot está considerando asociarse con una firma de capital privado para evitar la venta de Ubisoft.<sup>81</sup>

#### **Cuestiones Laborales**

En el verano de 2020, las y los trabajadores de Ubisoft comenzaron a sindicalizarse y a denunciar la discriminación, el acoso sexual y las conductas impropias de la empresa. La dirección ejecutiva de Ubisoft respondió anunciando algunas reformas en toda la empresa, encuestando a las y los trabajadores sobre sus experiencias en Ubisoft, y despidiendo a algunos de los funcionarios y directivos objeto de graves acusaciones de irregularidades. Los resultados de la encuesta de Ubisoft, que se publicaron en línea, revelaron que "uno de cada cuatro encuestados dijo que había presenciado o experimentado la mala conducta en el lugar de trabajo en los últimos dos años, y uno de cada cinco dijo que no se sentía "totalmente respetado o seguro en el entorno de trabajo". La companya de la conducta en el entorno de trabajo". La companya de la conducta en el lugar de trabajo en los últimos dos años, y uno de cada cinco dijo que no se sentía "totalmente respetado o seguro en el entorno de trabajo".

# Modelo de Trabajo

La creación de un videojuego requiere muchos tipos de trabajadores diferentes. "Desarrollador de juegos" puede entenderse como un término general que abarca muchas especialidades. Las funciones y responsabilidades dentro del proceso de desarrollo de videojuegos suelen recaer principalmente en el diseño, la programación y presentación artística. Sin embargo, los procesos de postproducción, como la garantía de calidad y la localización, también implican una serie de funciones importantes dentro de la creación de juegos. El editor de un juego es responsable de su comercialización y venta, así como de otros procesos de postproducción, como la redacción de un manual de instrucciones y el diseño de la caja del videojuego.

Dependiendo del tamaño del estudio en el que trabaje, un creador de juegos puede tener múltiples funciones y especialidades. Los estudios más pequeños, por ejemplo, pueden tener un trabajador que realice múltiples tareas de diseño de juegos. Los estudios más grandes pueden tener varios trabajadores especializados en tareas individuales y áreas de diseño de juegos.

En el resto de esta sección se ofrece un resumen de las tres etapas principales del proceso típico de desarrollo de un videojuego, incluyendo las categorías de trabajadores clave que intervienen en cada una de ellas.

Aunque las condiciones de trabajo varían según la empresa y las y los trabajadores se enfrentan a retos a lo largo de todo el proceso de producción, muchos de los trabajadores más explotados en el sector de los videojuegos se encuentran en la fase de postproducción del desarrollo del videojuego. Por ejemplo, la subcontratación y los modelos de empleo de contratistas independientes son frecuentes en los procesos de postproducción, como la garantía de calidad y la adaptación).<sup>85</sup>





HERRAMIENTA DE REFERENCIA PARA LOS RESPONSABLES DE LA SINDICALIZACIÓN





## Las Tres Etapas Principales del Desarrollo de un VideoJuego

#### La Preproducción

La preproducción sienta las bases sobre las que se construye un título. En esta fase, normalmente, los **diseñadores** esbozan un concepto de juego con la ayuda de **artistas** y **programadores**.

Los diseñadores principales también pueden seleccionar características, como un elemento de videojuego innovador o unos gráficos potentes, que hagan que el videojuego sea único. En última instancia, los diseñadores recopilan las ideas principales de un **título** en algún tipo de documento de diseño del videojuego. A partir de este documento, los programadores crean un prototipo de **videojuego**.

Muchos estudios de videojuegos utilizan el prototipo para conseguir financiación de los editores. Una vez que el juego recibe financiación, los programadores comienzan a construir su marco tecnológico. Entretanto, los artistas crean concept art (diseños), como ilustraciones de personajes, que ayudan a los diseñadores a visualizar el juego. La finalización del prototipo señala el comienzo de la fase de producción del proceso de desarrollo.86

#### Producción

En la fase de producción, los equipos de **diseñadores**, **artistas** y **programadores** utilizan el documento de diseño como guía para crear el videojuego. Los equipos colaboran para aprovechar al máximo la experiencia de cada uno.

Los artistas utilizan el arte conceptual para crear texturas, modelos y animaciones para los personajes, niveles, objetos y entornos que poblarán el mundo del videojuego.

Los programadores ponen a punto el motor del juego, los sistemas de física y gráficos de un videojuego. También escriben el código que dicta todo, desde las reglas del juego hasta cómo se muestran sus elementos visuales en la pantalla.

Los diseñadores se reúnen con los trabajadores de los demás departamentos para asegurarse de que se sigue el documento de diseño del juego. Los comentarios recibidos durante la producción ayudan a los diseñadores a revisar el documento según sea necesario, por ejemplo, para mejorar la mecánica de un juego o eliminar una característica inviable.<sup>87</sup>



#### Postproducción

Gran parte de la posproducción se centra en jugar al juego para comprobar si hay errores y eliminar cualquier elemento no deseado. Los **encargados del control de calidad** juegan al juego y a menudo intentan hacer cosas que el personal encargado del desarrollo nunca tuvo en mente. A medida que los probadores del juego encuentran bugs, documentan los errores y los asignan a un **programador**, **diseñador** o **artista** para que los solucione. La gestión de los errores y los problemas puede hacer que la posproducción requiera mucho tiempo, y esta fase puede ser tan larga como la de la producción. Esto se aplica especialmente a los títulos más complejos y de mayor presupuesto.

En el proceso de postproducción también suelen intervenir trabajadores de **adaptación**. La adaptación es el proceso de modificar el contenido del juego para un público regional o local específico. La adaptación garantiza que un juego pueda comercializarse a nivel internacional y que su contenido sea atractivo y no ofenda las sensibilidades nacionales o regionales. Las y los trabajadores de la adaptación son, en su



mayoría, **traductores**, pero el proceso también puede implicar a una serie de expertos en diferentes materias, como historia cultural, marketing y derecho internacional.

Incluso después del lanzamiento de un videojuego, los juegos suelen necesitar "parches", que son actualizaciones frecuentes que pueden incluir correcciones de errores, ajustes del equilibrio del juego y nuevos contenidos. El éxito de un videojuego también puede llevar a un estudio a desarrollar un "paquete de expansión" u otros contenidos descargables que suelen venderse por separado como complemento del videojuego original. Así, los diseñadores, programadores y artistas pueden seguir participando en el proceso de postproducción mucho después del lanzamiento inicial de un videojuego.88

# Encuesta Entre Las y Los Trabajadores de los Videojuegos

En colaboración con UNI, el Centro de Organización Estratégica (SOC) llevó a cabo una encuesta en línea de los trabajadores de los videojuegos para conocer mejor sus condiciones de trabajo y los retos a los que se enfrentan en el lugar de trabajo. La encuesta se envió a una amplia variedad de organizaciones de trabajadores de videojuegos de todo el mundo, y el SOC y UNI utilizaron publicidad digital en plataformas de medios sociales para distribuir la encuesta a posibles trabajadores de videojuegos. A través de esta encuesta, el SOC y UNI identificaron a 512 encuestados que se declararon empleados del sector de los videojuegos.<sup>89</sup>

Los encuestados informaron que trabajaban en 29 países diferentes, incluidos 21 países europeos. En total, 310 (61%) trabajan en Norteamérica, 183 (36%) en Europa y 19 (4%) en Australia o Asia.

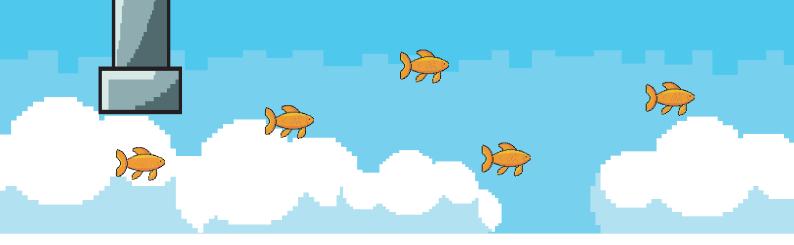
La mayoría de los encuestados trabajan para una empresa AAA, 195 trabajadores, es decir, el 39% de los encuestados, o 187 trabajadores para una empresa independiente, (37%). Otros encuestados trabajan en otros tipos de empresas que incluyen empresas de middleware (5%), empresas de adaptación (4%) y empresas de juegos para móviles (4%). Casi tres cuartas partes de los encuestados (71%) son empleados de una empresa, mientras que algo menos de una cuarta parte (23%) son autónomos.

Casi el 83% de los encuestados que respondieron identificaron uno o más problemas en su lugar de trabajo.

La mayoría de los encuestados son programadores (27%), diseñadores (18%) o artistas/técnicos (17%). Otros puestos de trabajo más frecuentes son verificadores (8%) y desarrolladores (7%).

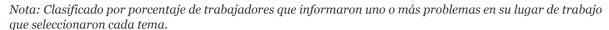
### Problemas en el Trabajo

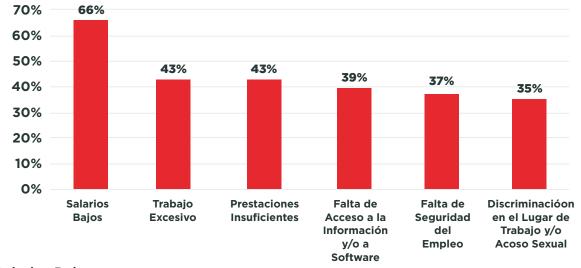
Casi el 83% de los encuestados que respondieron a las preguntas sobre problemas en el lugar de trabajo identificaron uno o más problemas en éste y, entre esos encuestados, el 75% identificó tres o más problemas. Los encuestados de algunos tipos de empresas eran incluso más propensos a informar de problemas en el lugar de trabajo: el 79% de los de las empresas de videojuegos para móviles y el 100% de los de las empresas de adaptación.<sup>90</sup>



Los principales problemas en el lugar de trabajo son los salarios bajos (66%), las exigencias excesivas del trabajo y/o las horas de trabajo (43%) y las prestaciones insuficientes (43%), como se muestra en el gráfico 3.91 Otros problemas son la falta de acceso a la formación, a los programas informáticos o a otros materiales necesarios (39%), la falta de seguridad del empleo (37%) y la discriminación o el acoso sexual en el lugar de trabajo (35%).92

# FIGURA 3 Problemas laborales denunciados por los trabajadores de los videojuegos en todo el mundo





#### Salarios Bajos

Los salarios bajos fueron el problema más citado entre los encuestados que informaron de uno o más problemas en el lugar de trabajo: el 66% de los encuestados informó sobre este aspecto. Entre los que trabajan en Europa, el porcentaje es aún mayor: el 77% de los encuestados.

Las y los trabajadores de las empresas de juegos para móviles y de adaptación son más numerosos que otros a declarar que se enfrentan a salarios bajos: el 73% de los encuestados de las empresas de juegos para móviles y el 94 por ciento de los trabajadores de las empresas de adaptación identificaron los salarios bajos como problema. Los probadores y los traductores se encuentran entre los puestos de trabajo que presentan los mayores índices de insatisfacción salarial: El 83% de los probadores y el 100% de los traductores identificaron los salarios bajos como problema en su lugar de trabajo.



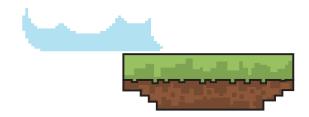
#### Trabajo Excesivo

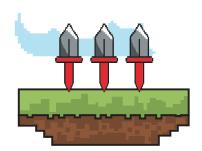
Entre todos los participantes que identificaron uno o más problemas en el lugar de trabajo, el 43% señaló como problema las exigencias excesivas de trabajo y/o demasiadas horas de trabajo. Esta cifra es mayor para los que trabajan en América del Norte (45%). Los encuestados de las empresas de adaptación y AAA fueron los más propensos a denunciar el exceso de horas de trabajo: más de cuatro de cada diez en las empresas de adaptación (44%) y casi la mitad de los de AAA (47%). Los programadores (47%), los productores (55%) y los traductores (63%) son los trabajadores más propensos a denunciar un exceso de demandas o de horas de trabajo.

#### Discriminación de Género y Acoso Sexual

Mientras que el 25% de los encuestados que informa de uno o más problemas en el lugar de trabajo identificó la discriminación de género como uno de ellos en el lugar de trabajo, las mujeres y los encuestados no binarios fueron mucho más numerosos que los hombres a decir que la discriminación de género es un problema en su lugar de trabajo. Como se muestra en la Figura 4, el 21% de los hombres señaló la discriminación de género como un problema, pero el 46% de las mujeres y el 43% de los encuestados no binarios fueron más numerosos en hacerlo. Esta diferencia es aún mayor en las empresas AAA, donde el 28% de los hombres declara que la discriminación de género es un problema, pero más de la mitad de las mujeres (59%) y casi la mitad de los encuestados no binarios (47%) lo hace.

Asimismo, mientras que el 14% de los encuestados que identificaron problemas señala que el acoso sexual es un problema en su lugar de trabajo, el número de mujeres y de encuestados no binarios fue dos veces superior al de los hombres. Sólo el 12% de los hombres identificó el acoso sexual como un problema, mientras los porcentajes de mujeres y de no binarios fue del 24% y del 23% respectivamente. Este patrón era el mismo en las empresas AAA, donde el acoso sexual era aún más frecuente: el 19% de los hombres lo señalaba como problema, pero también lo hacía el 40% de las mujeres y el 27% de los no binarios.







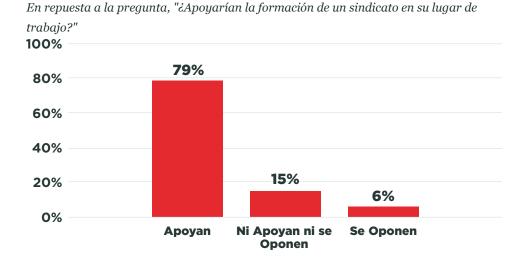
#### Discriminación Racial

Mientras que el 17% de todos los encuestados que identificaron uno o más problemas en el lugar de trabajo declararon que la discriminación racial constituía un problema, el porcentaje de encuestados no blancos era mucho mayor. El 17% de los encuestados blancos que identificaron uno o más problemas en el lugar de trabajo declararon que la discriminación racial era un problema en el lugar de trabajo, pero el porcentaje de encuestados no blancos lo hizo en un 28%.

#### Apoyo Sindical

La gran mayoría de los encuestados expresó su apoyo a la sindicalización de su lugar de trabajo. De los encuestados que respondieron a la pregunta "¿Apoyarían la formación de un sindicato en su lugar de trabajo?" el 79% dijo que apoyaría " decididamente" o "en cierta medida" un sindicato, mientras que sólo el 6% dijo que se opondría a un sindicato, como se muestra en la Figura 5. Entre los partidarios de los sindicatos, el 76% eran firmes partidarios que dijeron que " decididamente" apoyarían la formación de un sindicato en su lugar de trabajo. El apoyo a los sindicatos fue aún mayor entre los encuestados que trabajan en Europa, donde el 85% de ellos dijo que apoyaría un sindicato, mientras que menos del 1% dijo que se opondría. El apoyo a los sindicatos también fue especialmente importante entre los encuestados que trabajan en empresas de adaptación, donde el 94% dijo que respaldaría un sindicato, y entre los encuestados que son traductores (93%), guionistas (92%), desarrolladores (86%) y probadores (84%).

FIGURA 4
Apoyo Sindical Entre los Encuestados



# **Reformas Jurídicas**

En esta sección del informe se identifican varios ámbitos en los que la reforma jurídica podría beneficiar a las y los trabajadores de los videojuegos. En cada caso, el área de la reforma jurídica en cuestión es pertinente para una serie de ámbitos de aplicación en las que están empleados los trabajadores del sector de los videojuegos.

#### Detección del impacto de las fusiones en el mercado laboral

A febrero de 2022, se han producido 584 operaciones de adquisición de empresas de videojuegos desde el inicio de 2020.<sup>93</sup> Solamente hubo 269 en los dos años anteriores a 2020.<sup>94</sup> Uno de los resultados de la actividad cada vez mayor de fusiones y adquisiciones es que el sector de los videojuegos está cada vez más concentrado.<sup>95</sup> Un oligopolio de ocho conglomerados domina en medida cada vez mayor el mercado. Se trata de Tencent, Sony PlayStation, Microsoft Xbox, Nintendo, Activision Blizzard, Electronic Arts, Take-Two Interactive y Ubisoft.<sup>96</sup> Además, Microsoft tiene la intención de adquirir Activision Blizzard por 68.700 millones de dólares, lo que, de ser aprobado por los reguladores, sería la mayor fusión de videojuegos de la historia.

La fusión creciente de empresas conlleva el riesgo de que un pequeño número de empleadores acabe dominando el mercado y, por tanto, ejerza una influencia desmesurada sobre las condiciones laborales de los trabajadores del sector de los videojuegos. La consolidación en el subsector de la adaptación del sector debería ser una señal de alarma a este respecto. A través de adquisiciones, dos grandes empresas, Lionbridge y Keywords Studios, han llegado a dominar este subsector y, por consiguiente, también la contratación de los propios trabajadores de este ámbito. Per ejemplo, Lionbridge se ha convertido en el objetivo de los intentos de sindicalización de los trabajadores ante las malas condiciones de trabajo.

Una posibilidad de abordar las eventuales repercusiones laborales negativas del aumento de la consolidación es apoyar las normas de revisión de las fusiones que examinan las adquisiciones en función de sus efectos en el mercado laboral. Con pocas excepciones, 99 en general, esto no ha sido así en el marco de la legislación antimonopolio vigente en todo el mundo. Sin embargo, en Estados Unidos ha habido señales recientes y alentadoras de que la Comisión Federal de Comercio y el Departamento de Justicia están empezando a considerar estas revisiones como elementos importantes de las futuras directrices de revisión de fusiones. 100

#### Reformar el uso de los acuerdos de confidencialidad (NDA por sus siglas inglesas)

Las empresas de juegos han utilizado los NDA para proteger los secretos comerciales, y las grandes empresas amenazan a algunos de los trabajadores peor pagados en operaciones como las pruebas de juegos con repercusiones legales por romper los NDA.<sup>101</sup>

#### Reformar el uso de los acuerdos de confidencialidad (NDA por sus siglas inglesas)

Más allá de su uso para proteger la propiedad intelectual, estos acuerdos también han sido utilizados por las empresas de videojuegos para encubrir casos de presunto acoso sexual a las empleadas.<sup>102</sup>

Se ha introducido alguna legislación para abordar el uso indebido de los acuerdos de confidencialidad de esta manera. En 2018, por ejemplo, California aprobó la Ley "Silenced No More" (Nunca más silenciados), que prohíbe el uso de cláusulas de acuerdos de confidencialidad en los acuerdos de cese. <sup>103</sup> En Canadá, Lynne Lund, diputada del Partido Verde, ha impulsado la introducción de una legislación que daría a las víctimas de conductas sexuales inapropiadas el derecho a hablar incluso si han firmado previamente un acuerdo de confidencialidad. <sup>104</sup> n junio de 2021, una enmienda a la Ley de Igualdad en el Empleo de Irlanda alcanzó la tercera fase crítica en la segunda cámara de Irlanda. <sup>105</sup> El proyecto de ley tiene por objeto aumentar la protección en el lugar de trabajo en muchos sectores de Irlanda e inspirar a otras jurisdicciones a seguir su ejemplo.

#### Limitar el uso de los acuerdos de no competencia

Estos acuerdos son pactos de empleo restrictivos que limitan la capacidad de un trabajador para cambiar de trabajo y, por lo tanto, pueden desincentivar a los trabajadores para que abandonen un empleador, incluso cuando las condiciones de trabajo son malas.

Dada la amplia exposición a los secretos comerciales en el sector de los videojuegos, el uso de las cláusulas de no competencia es muy común. En la UE, no existe ninguna norma supranacional que regule el uso de estas cláusulas por parte de los empresarios. Incluso en los mercados de los Estados miembros en los que la legislación laboral es fuerte, las cláusulas de no competencia suelen ser legales incluso cuando se aplican a trabajadores de videojuegos no ejecutivos.<sup>106</sup> En algunas jurisdicciones, como Francia, los acuerdos de no competencia también pueden regirse mediante convenios colectivos.<sup>107</sup>

Hay algunos indicios de que puede haber un mayor escrutinio de los acuerdos de no competencia de forma inminente a nivel de la UE. En octubre de 2021, el Comisario de Competencia de la UE aludió a una mayor atención a la aplicación de los acuerdos de no competencia sobre la base de que "restringen el talento para que se desplace hacia donde mejor sirva a la economía... [y son] efectivamente... una promesa de no innovar". Además, dado que el mercado laboral de muchos países se ha estancado tras la pandemia de la COVID-19, es probable que la aplicación efectiva de cláusula relativa a las infracciones contenida en la legislación en materia de competencia relacionadas con los empleados sea cada vez más importante para los gobiernos y los reguladores como herramienta para liberar los mercados laborales y aumentar la innovación.

HERRAMIENTA DE REFERENCIA PARA LOS RESPONSABLES DE LA SINDICALIZACIÓN

Igualmente, en Estados Unidos, la administración Biden ha animado recientemente a la Comisión Federal de Comercio a elaborar normas para "restringir el uso desleal de las cláusulas de no competencia" por parte de los empresarios.<sup>109</sup>

#### Aumentar el acceso a los derechos laborales de los contratistas

El sector de los videojuegos ha dependido tradicionalmente en gran medida de los contratistas independientes. Aunque desarrolladores de videojuegos pueden ser contratados como contratistas independientes, actualmente se da una importante concentración de empleo eventual en el subsector de la adaptación del sector. Los empleadores dominantes, como Lionbridge, contratan a los trabajadores casi exclusivamente como contratistas independientes. En este modelo de empleo, las y los trabajadores suelen carecer de los derechos laborales fundamentales, entre los cuales a menudo se encuentra la libertad sindical.

En los últimos años, varias autoridades gubernamentales han tratado de ampliar la definición de "empleado" para incluir numerosos acuerdos de trabajo previamente clasificados como relaciones de "contratista independiente". El proyecto de ley AB 5 de California, recientemente promulgado, es un ejemplo especialmente claro de esta tendencia. En diciembre de 2021, la Comisión Europea también lanzó una propuesta legislativa para reformar las condiciones de muchos contratistas independientes en la UE. No queda claro hasta qué punto esta última propuesta abarcará a los contratistas independientes del sector de los videojuegos.

#### Regular las prácticas de mención en los créditos

Con frecuencia, los empresarios del sector de los videojuegos han adoptado un enfoque punitivo a la hora de incluir a los trabajadores en los créditos de un título, suspendiendo su inclusión si un empleado decide marcharse antes de que el título esté terminado. Esto puede dar lugar a que empleados que han trabajado durante años en un título no sean reconocidos. Esta práctica de los empleadores deja un registro defectuoso de la autoría, y compromete la posibilidad de que los trabajadores demuestren que han trabajado en la creación de un juego a la hora de promocionar su experiencia laboral ante otros empleadores potenciales. Uno de los muchos ejemplos graves de censura en los créditos de los videojuegos tuvo lugar en 2011, cuando más de 130 trabajadores del juego LA Noire de Rockstar no fueron incluidos en los créditos del videojuego. A pesar de este y de otros ejemplos, actualmente no existe una normativa legal sobre las prácticas de mención en los créditos en los videojuegos, ni tampoco propuestas legislativas concretas. Actualmente, sólo existen directrices voluntarias, como las elaboradas por la International Game Developers Association (Asociación Internacional de Desarrolladores de Videojuegos (IDGA)). 114

# Lecturas y Recursos Adicionales

#### Sitios de Noticias

Kotaku: kotaku.com

Games Industry: gamesindustry.biz Screenrant: screenrant.com/gaming

Polygon: polygon.com Inverse: inverse.com

Rock Paper Shotgun: rockpapershotgun.com

**Eurogamer:** eurogamer.net **The Gamer:** thegamer.com

Game Developer: gamedeveloper.com

#### **Cuentas Twitter**

A Better ABK (Activision Blizzard King), E.E.U.U.: @ABetterABK

A Better Ubisoft, Francia: @ABetterUbisoft Collective Action in Tech: @Tech\_Actions

CWA Campaign to Organize Digital Employees (CODE) [Campaña para sindicalizar a los

empleados digitales], E.E.U.U.: @CODE\_CWA Game Developers Conference: @Official\_GDC Game Makers of Finland: @GamemakersFin Game Worker Solidarity: @GWSolidarity

Game Workers Alliance, Raven Software, E.E.U.U.: @WeAreGWA

Game Workers Australia: @GameWorkersAU Game Workers Unite, Irlanda: @GWU Ireland

Solidaires Informatique Jeu Vidéo, Francia: @SolInfoJeuVideo

Syndicat des Travailleurs et Travailleuses du Jeu Vidéo, Francia: @STJV\_FR

United Tech and Allied Workers, Reino Unido: @UTAW\_UK Ver.di, Vereinte Dienstleistungsgewerkschaft, Alemania: @\_Verdi

Vodeo Workers United, E.E.U.U.: @Vodeoworkers

#### Sindicatos

BECTU, Reino Unido: bectu.org.uk

CCOO, España: ccoo.es

CWA Campaign to Organize Digital Employees (CODE) [Campaña para sindicalizar a los

empleados digitales], US: code-cwa.org

EL og IT, Noruega: elogit.no FSU, Irlanda: gwuireland.org

Game Makers of Finland: peliala.fi/en ICTJ, Japón: joho.or.jp/english LIV, Iceland: andssamband.is/en Novi Sindikat, Croacia: novisindikat.hr

HERRAMIENTA DE REFERENCIA PARA LOS RESPONSABLES DE LA SINDICALIZACIÓN

Prosa, Dinamarca: prosa.dk/english

Prospect UK, Tech Workers: prospect.org.uk/tech-workers

SITT, Rumania: sitt.ro

Sveriges Ingenjörer, Suecia: sverigesingenjorer.se

Syndicom, Suiza: syndicom.ch

UGT, España: ugt.es

Unionen, Suecia: unionen.se/in-english UNITE, Reino Unido: unitetheunion.org

Ver.Di, Alemania: verdi.de

#### **Informes**

#### **Entertainment Software Association**

"2021: Datos Esenciales Sobre el Sector de los Videojuegos," Julio de 2021

theesa.com/wp-content/uploads/2021/08/2021-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry-1.pdf

#### **European Games Developer Federation**

"European games industry," 22 de Enero de 2020

https://www.egdf.eu/documentation/european-games-industry

#### **International Game Developers Association**

2021 Developer Satisfaction Survey COVID-19 Report, 31 de Julio de 2021

https://igda.org/resources-archive/2021-developer-satisfaction-survey-covid-19-report/

#### Libros

#### Schreier, Jason

Press Reset: Ruin and Recovery in the Video Game Industry [Pulsar Reiniciación: Ruina y recuperación en el sector de los videojuegos]

Grand Central Publishing

11 de Mayo de 2021

#### Schreier, Jason

Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made (Sangre, sudor y píxeles: Las historias triunfantes y turbulentas de cómo se hacen los videojuegos)

Harper Paperbacks

1 de Septiem

# **Notas Finales**

- 1 "Gaming Market Size Worth USD \$435 Billion By 2028 I CAGR 12.1%," Zion Market Research (Feb. 14, 2022), https://www.prnewswire.com/news-releases/gaming-market-size-worth-usd-435-billion-by-2028--cagr-12-1-zion-market-research-301481456.html and "Global Film and Video Services Market Report 2021 Opportunities and Strategies to 2030," Business Wire (10 de septiembre de 2021), https://www.businesswire.com/news/home/20210910005333/en/Global-Film-and-Video-Services-Market-Report-2021---Opportunities-and-Strategies-to-2030---ResearchAndMarket
- 2 Como se describe en el cuadro 2, las fuentes del número estimado de trabajadores de videojuegos en estos continentes son la Interactive Software Foundation, las entrevistas de los autores con organizadores sindicales y el informe "European games industry," Federación Europea de Desarrollo de Juegos (22 de enero de 2020), https://www.egdf.eu/documentation/european-games-industry/
- 3 "Nexon Korea grants game developers 6.8% raise in deal with union [Nexon Korea concede a los desarrolladores de juegos un aumento del 6,8% en un acuerdo con el sindicato]," Venture Beat (5 de febrero de 2020), https://venturebeat.com/2020/02/05/nexon-korea-grants-game-developers-6-8-raise-in-deal-with-union/y "Unions Spread through Gaming Industry [Los sindicatos se extienden por el sector del juego]", Korea JoongAng Daily, (5 de septiembre de 2018), https://koreajoongangdaily.joins.com/news/article/article.as-px?aid=3052830
- 4 "Paradox Interactive signs collective bargaining agreement with labor unions in Sweden [Paradox Interactive firma un convenio colectivo con los sindicatos de Suecia]" The Verge (3 de junio de 2020), https://www.theverge.com/2020/6/3/21279538/paradox-interactive-collective-bargaining-agreement-labor-unions-sweden
- 5 Véase "Paris, Annecy, Montpellier: Ubisoft se syndicalise," 3DVF (16, 2020), https://www.3dvf.com/paris-annecy-montpellier-ubisoft-se-syndicalise/ and STJV, Twitter (13 de julio de 2020): https://twitter.com/stjv\_fr/status/1282627764491886592
- 6 Kari Paul y agencia, "Activision Blizzard's Raven Software workers vote to form industry's first union [Los trabajadores de Raven Software de Activision Blizzard votan para formar el primer sindicato del sector]" The Guardian (May 23, 2022), https://www.theguardian.com/technology/2022/mayo/23/activision-blizzard-raven-software-union-vote
- 7 Véase Darryn Bonthuys, "Which Video Game Studio Will Be Acquired Next? [¿Qué estudio de videojuegos será el próximo en ser adquirido?]" GameSpot (3 de febrero de 2022), https://www.gamespot.com/articles/which-video-game-studio-will-be-acquired-next/1100-6500278/ y J. Conditt, "Microsoft consolidating the video game industry is bad for everyone [La concentración de la industria de los videojuegos por parte de Microsoft es perjudicial para todos]" Engadget (18 de enero de 2022), https://www.engadget.com/microsoft-xbox-activision-blizzard-consolidation-exclusives-222028443.html
- 8 Anoosh Deshmukh, "Visualizing the Biggest Gaming Company Acquisitions of All-Time [Visualización de las principales adquisiciones de empresas de videojuegos de todos los tiempos]" Visual Capitalist (3 de febrero de 2022), https://www.visualcapitalist.com/visualizing-the-biggest-gaming-company-acquisitions-of-all-time/
- 9 Jason Schreier, Press Reset: Ruin and Recovery in the Video Game Industry [Pulsar Reiniciación: Ruina y recuperación en el sector de los videojuegos] (Nueva York: Grand Central Publishing, 2021), p. ix.
- 10 Las estimaciones tienden a variar en función de si se incluyen la fabricación, la venta al por menor, los mercados secundarios/grises o los deportes electrónicos. Schreier calcula que el mercado de los videojuegos alcanzará los 180.000 millones de dólares " para 2021", véase Schreier (2021), p. ix. Para los informes de los analistas sobre el sector de los videojuegos, véase Tom Wijman, "The Games Market and Beyond in 2021: The Year in Numbers [El mercado de los videojuegos y más allá en 2021: El año en cifras]" NewZoo (22 de diciembre de 2021), https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-in-2021-the-year-in-numbers-esports-cloud-gaming/, WePC, "Video Game Industry Statistics, Trends and
  - Data In 2022 [Estadísticas, tendencias y datos del sector de los videojuegos en 2022]" WePC (18 de enero de 2022), https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/, y Mordor Intelligence, "Gaming Market Growth, Trends, COVID-19 Impact, and Forecasts (2022-2027) [Mercado de los videojuegos Crecimiento, tendencias, impacto de la COVID-19 y previsiones (2022-2027)]" Mordor Intelligence (17 de junio de 2021), https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/global-gaming-market
- 11 Los ingresos mundiales del cine, la televisión y la música proceden de la Motion Picture Association, Theme Report 2021: A Comprehensive Analysis and Survey of the Theatrical and Home/Mobile Entertainment Market Environment for 2021 [Informe temático 2021: Un análisis exhaustivo y un estudio del entorno del mercado del entretenimiento teatral y doméstico/móvil para 2021 ](Washington, D.C: The Motion Picture Association, 2022), p. 5 by The International Federation of the Phonographic Industry, The Global Music Report [El Informe Global de la Música ](Londres: The IFPI), pp. 12–14.
- 12 Zion Market Research, "Gaming Market Size Worth USD \$435 Billion By 2028 [El tamaño del mercado de los videojuegos ascenderá a 435.000 millones de dólares en 2028]" PR Newswire (14 de febrero de 2022), https://www.prnewswire.com/news-releases/gaming-mar-ket-size-worth-usd-435-billion-by-2028--cagr-12-1-zion-market-research-301481456.html#:~:text=NEW%20YO RK%2C%20Feb.,12.1%25%20in%202022%2D2028.

#### HERRAMIENTA DE REFERENCIA PARA LOS RESPONSABLES DE LA SINDICALIZACIÓN

- Himanshu Vig, Roshan Deshmukh, "Motion Picture Industry by Genre (Action, Comedy, Drama, Fantasy, Horror, Romance, and Others), Demographics (Children and Adult), and Dimension (3D & above and 2D): Global Opportunity Analysis and Industry Forecast, 2021–2027[Industria cinematográfica por género (acción, comedia, drama, fantasía, terror, romance y otros), demografía (niños y adultos) y dimensión (3D y superior y 2D): Análisis de oportunidades globales y previsión de la industria, 2021-2027]" Allied Market Research (Agosto de 2020), https://www.alliedmarketresearch.com/motion-picture-industry-market-A06789#:~:text=Motion%20Picture%20Industry%20Size%20is,8.3%25%20from%202021%20to%202027
- 14 Ingresos del mercado de videojuegos en China y Estados Unidos como porcentaje del total de ingresos mundiales, 2021.
- 15 Technavio, "Video Game Market size to increase by USD 75.49 Bn [El tamaño del mercado de los videojuegos aumentará en 75.490 millones de dólares]" PR Newswire (6 de enero de 2022), https://www.prnews-wire.com/news-releases/video-game-mar-ket-size-to-increase-by-usd-75-49-bn--rising-penetration-of-smartphones-and-improving-internet-access-to-b oost-growth--technavio-301454908.html
- 16 Meenakshi Jaikrishnan," Gaming Industry: Not Child's Play No More [El sector de los videojuegos: Ya no es un juego de niños]" The Financial Pandora (7 de abril de 2021), https://thefinancialpandora.com/gaming-industry-not-childs-play-no-more/
- 17 Ann Chen," The Gaming Localization Boom: What Role Did COVID-19 Play? [El boom de la adaptación de los videojuegos: ¿qué papel tuvo la COVID-19?] "Get Blend (10 de mayo de 2021): https://www.get-blend.com/blog/gaming-localization-boom-covid/
- 18 Para los informes regionales sobre el Sudeste Asiático, América Latina y el Caribe, véase Malaysia Digital Economy Corporation, Southeast Asia Game Industry Report 2021 (Selangor: Ministerio de Comunicaciones y Multimedia de Malasia, 2021) y Alejandra Luzardo, et. al, Video Games, Los videojuegos no son un juego: Los desconocidos éxitos de los estudios de videojuegos de América Latina y el Caribe (Washington, D.C: El Banco Interamericano de Desarrollo).
- 19 "European games industry (El sector europeo de los videojuegos", European Games Developer Federation (22de enero de 2020), https://www.egdf.eu/documentation/european-games-industry/
- <sup>20</sup> "Global Games Market Report Infographics [Informe sobre el mercado mundial de los juegos Infografía]" NewZoo (2013), https://newzoo.com/insights/infographics/global-games-market-report-infographics-2013
- 21 Véase Wijman (2021) y Schreier (2021), pp. 26-28, 40, and 240-241.
- 22 Wijman (2021).
- 23 Véase, por ejemplo, Jason Bay, "Does the video game industry have a terrible work life balance? [Tiene el sector de los videojuego un terrible equilibrio entre la vida laboral y la personal?]" Game Industry Career Guide, https://www.gameindustrycareerguide.com/video-game-industry-work-life-balance/
- 24 "Number of video gamers worldwide in 2021, by region [Número de videojugadores en el mundo en 2021, por regiones]" Statista (7 de septiembre de 2021), https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/ y "World Population Dashboard [Tabla de la población mundial]" UN Fondo de Población de las Naciones Unidas (consultado el 2 de junio de 2022), https://www.unfpa.org/data/world-population-dashboard
- 25 See https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/ y "Video Game Industry Statistics, Trends and Data In 2022 [Estadísticas, tendencias y datos del sector de los videojuegos en 2022]" WePC (18 de enero de2022), https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/
- 26 "15 Interesting Gamer Demographics in 2022 [15 interesantes datos demográficos de los jugadores en 202215 interesantes datos demográficos de los jugadores en 2022]" Play Today (27de abril de 2022), https://playto-day.co/blog/stats/gamer-demographics
- 27 Véase "Mobile gaming market in the United States statistics & facts [Mercado de videojuegos para móviles en Estados Unidos: estadísticas y datos]" Statista (12 de noviembre de 2021), https://www.statista.com/top-ics/1906/mobile-gaming/#dossierKeyfigures and "15 Interesting Gamer Demographics in 2022[15 interesantes datos demográficos de los jugadores en 2022]" Play Today (27de abril de 2022), https://playto-day.co/blog/stats/gamer-demographics
- 28 Informe ESA, p.2-3: https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2021/08/2021-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry-1.pdf y https://www.census.gov/popclock/
- 29 La ESA no parece haber proporcionado opciones de identidad de género distintas de "masculino" y "femenino"." Informe ESA, p.2-3: https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2021/08/2021-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry-1.pdf
- **30** Informe ESA, p.6: https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2021/08/2021-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry-1.pdf
- 31 Paul Trowe, "The Difference between a Video Game Developer and Publisher [La diferencia entre un desarrollador y un editor de videojuegos]" Medium (17 de junio de 2018), https://medium.com/@PaulTrowe/the-difference-between-a-video-game-developer-and-publisher-c6038324ee56
- 32 Véase Gaming Street, "Understanding the Relationship between Game Developers and Publishers [Entender la relación entre desarrolladores y editores de videojuegos]" Gaming Street (4 de septiembre de 2019), https://gamingstreet.com/game-developer-publisher-relationship/ y GetSocial, "Indie vs Game Publisher: Do Game Developers Need Publishers [Independiente vs. Editor de juegos: ¿Necesitan los desarrolladores de juegos a los editores?]" GetSocial (15 de mayo de 2020), https://www.getsocial.im/blog/indie-vs-game-publisher-whats-better-for-your-game/.

- 33 Peter Nowak, "Ubisoft's global workforce now develops games around the clock[La plantilla mundial de Ubisoft ya desarrolla juegos las 24 horas del día]" Canadian Business (9 de marzo de 2016), https://archive.canadian-business.com/innovation/ubisofts-global-workforce-now-develops-games-around-the-clock/ y Johan Oldbring, "Project Management in Game Development [Gestión de proyectos en el desarrollo de videojuegos]" Massive.se (9 de julio de 2020), https://www.massive.se/blog/games-technology/project-management-in-game-development/
- 34 Ibid Nowak y Oldbring.
- 35 Darryn Bonthuys, "Which Video Game Studio Will Be Acquired Next? [¿Qué estudio de videojuegos será el próximo en ser adquirido?]" GameSpot (3 de febrero de 2022), https://www.gamespot.com/articles/which-video-game-studio-will-be-acquired-next/1100-6500278/ y J. Conditt, "Microsoft consolidating the video game industry is bad for everyone [La concentración del sector de videojuegos por parte de Microsoft es perjudicial para todos]" Engadget (18 de enero de 2022), https://www.engadget.com/microsoft-xbox-activision-bliz-zard-consolidation-exclusives-222028443.html
- 36 Ibid Rockwood
- 37 J. Conditt, "Microsoft consolidating the video game industry is bad for everyone [La concentración del sector de videojuegos por parte de Microsoft es perjudicial para todos]" Engadget (18 de enero de 2022), https://www.engadget.com/microsoft-xbox-activision-blizzard-consolidation-exclusives-222028443.html
- 38 Véase James Batchelor, "Tencent Games Revenues Rose to \$27 Billion in 2021 [Los ingresos procedentes de los videojuegos de Tencent aumentan hasta los 27.000 millones de dólares en 2021]" Game Industry Biz (24 de marzo de 2022), https://www.gamesindustry.biz/articles/2022-03-24-tencent-games-revenues-rose-to-usd27-billion-in-2021 en comparación con Evgeny Obedkov, "Tencent Hits \$29.3 Billion in Revenue from Video Games in 2020 [Tencent alcanza los 29.300 millones de dólares de ingresos procedentes de los videojuegos en 2020]" Game World Observer (25 de marzo de 2021), https://gameworldobserver.com/2021/03/25/tencent-hits-29-3-billion-in-revenue-from-video-games-in-2020/
- 39 Tencent," Informe annual 2021" Tencent Holdings Limited, pg. 75, https://static.www.tencent.com/up-loads/2022/04/07/7c31a327fb1c068906b70ba7ebede899.PDF
- **40** Tencent Holdings Limited, "Informe provisional 2021" (Shenzhen: Tencent Holdings Limited, 2021), https://static.www.tencent.com/uploads/2021/08/31/7276c2279348d70e0b0f74f6c470f92e.pdf, pp. 6–7.
- 41 Khee Hoon Chan, "A closer look at Tencent, the world's biggest game company [Un vistazo a Tencent, la empresa de videojuegos más grande del mundo]" Polygon (2 de marzo de 2022), https://www.polygon.com/22949530/tencent-the-worlds-biggest-video-game-company.
- 42 Steven Messner, "Every game company that Tencent has invested in [Todas las empresas de videojuegos en las que ha invertido Tencent]" PC Gamer (9 de Agosto de 2020), https://www.pcgamer.com/every-game-company-that-tencent-has-invested-in/.
- **43** *Ibid.*
- 44 Chan (2022).
- 45 Jing Yang, Keith Zhai, y Quentin Webb, "China's Corporate Crackdown is Just Getting Started. Signs Point to More Tumult Ahead [Las medidas represivas de China contra las empresas no han hecho más que empezar. Los indicios apuntan a que se avecinan más tumultos]" The Wall Street Journal (5 de Agosto de 2021), https://www.wwsj.com/articles/china-corporate-crackdown-tech-markets-investors-11628182971?mod=article\_inline. Forbes, "Sony," accessed May 2, 2022, https://www.forbes.com/companies/sony/
- **46** Reuters, "Chinese antitrust regulator blocks Tencent's \$5.3 bln video games merger [El regulador antimonopolio chino bloquea la fusión de videojuegos de Tencent por 5.300 millones de dólares]" Reuters (10 de julio de 2021), https://www.reuters.com/world/china/chinese-antitrust-regulator-blocks-tencents-video-games-merger-2021-07-10/.
- 47 Jing Yang, "Tencent Faces Possible Record Fine for Anti-Money-Laundering Violations [Tencent se enfrenta a una posible multa récord por infracciones contra el blanqueo de capitales]" The Wall Street Journal (14 de marzo de 2022), https://www.wsj.com/articles/tencent-faces-possible-record-fine-for-anti-money-laundering-violations-11647242561.
- 48 Véase, por ejemplo, Iris Deng, "Tencent vows to improve work-life balance after fresh 996 criticism over a worker's 20-hour shift[Tencent promete mejorar la conciliación de la vida laboral y familiar tras las nuevas críticas de 996 por la jornada de 20 horas de un trabajador]" (27 de enero de 2022), https://www.sc-mp.com/tech/big-tech/article/3164929/tencent-vows-improve-work-life-balance-after-fresh-996-criticism-over.
- 49 Cecilia D'Anastasio, "Inside the Culture of Sexism at Riot Games [La cultura del sexismo en Riot Games]" Kotaku (7 de Agosto de 2018), https://kotaku.com/inside-the-culture-of-sexism-at-riot-games-1828165483, Nathan Grayson and Cecilia D'Anastasio, "Over 150 Riot Employees Walk Out To Protest Forced Arbitration And Sexist Culture [Más de 150 empleados de Riot se manifiestan en contra del arbitraje forzoso y la cultura sexista]" Kotaku (6 de junio de 2019), https://kotaku.com/over-150-riot-employees-walk-out-to-protest-forced-arbi-1834566198, Shannon Liao, "Riot Games agrees to pay \$100 million in settlement of class-action gender discrimination lawsuit [Riot Games acuerda pagar 100 milliones de dólares para resolver una demanda colectiva por discriminación de género]" Washington Post (28 de diciembre de 2021), https://www.washingtonpost.com/video-games/2021/12/27/riot-discrimination-100-million-settlement/.

#### HERRAMIENTA DE REFERENCIA PARA LOS RESPONSABLES DE LA SINDICALIZACIÓN

- 50 David Barshop, "Sony Leading the Big Three In Gaming Revenue [Sony lidera a las tres grandes en ingresos por videojuegos]" Business of Esports (17 de febrero de 2022), https://thebusinessofesports.com/2022/02/17/sony-leading-the-big-three-in-gaming-revenue/ as compared to Statista, "Sony Sales by Business Segments 2012-2020 [Ventas de Sony por segmentos de negocio 2012-2020]" Statista (14 de febrero de 2022), https://www.statista.com/statistics/297533/sony-sales-worldwide-by-business-segment/
- 51 Forbes," Sony," consultado el 2 de mayo de 2022, https://www.forbes.com/companies/sony/
- 52 Ethan Gach, "SONY Buys Bungie, Makers of Destiny 2 for \$3.6B," Kotaku (31 de enero de 2022), https://kotaku.com/sony-ps5-destiny-2-bungie-playstation-microsoft-xbox-ex-1848453326.
- 53 SONY Interactive Entertainment, "Sony Interactive Entertainment to Acquire Haven Entertainment Studios Inc. [Sony Interactive Entertainment va a adquirir Haven Entertainment Studios Inc.]" SONY (21 de marzo de 2022), https://www.sie.com/en/corporate/release/2022/220322.html.
- 54 Ari Notis, "SONY Goes Big On Epic Games With Whopping \$1 Billion Investment [SONY apuesta por Epic Games con la friolera de 1.000 millones de dólares de inversion] " Kotaku (11 de abril de 2022), https://kotaku.com/sony-epic-metaverse-unreal-engine-5-virtual-reality-inv-1848778166.
- 55 Véase, por ejemplo, Jason Schreier, "As Naughty Dog Crunches On The Last Of Us II, Developers Wonder How Much Longer This Approach Can Last [Mientras Naughty Dog machaca The Last Of Us II, los desarrolladores se preguntan cuánto tiempo puede durar este enfoque]" Kotaku (12 de marzo de 2020), https://kotaku.com/as-naughty-dog-crunches-on-the-last-of-us-ii-developer-1842289962.
- 56 Statista, "Microsoft Annual Gaming Revenue 2021 [Ingresos anuales por videojuegos de Microsoft en 2021]" Statista (25 de febrero de 2022): https://www.statista.com/statistics/963263/microsoft-annual-gaming-revenue/.
- 57 Microsoft, Form 10-K FY2021, vía U.S. Securities and Exchange Commission (29 de julio de 2021), https://www.sec.gov/ix?doc=/Archives/edgar/data/789019/000156459021039151/msft-10k 20210630.htm
- 58 Xbox Game Studios, "Welcome to Xbox Gaming Studios [Bienvenidos a Xbox Gaming Studios] Xbox Gaming Studios (2022), https://www.xbox.com/en-US/xbox-game-studios.
- 59 Tom Warren, "Microsoft to acquire Activision Blizzard for \$68.7 billion [Microsoft va a adquirir Activision Blizzard por 68.700 millones de dólares]"
- Reuters, "U.S. antitrust regulators seek more data from Activision, Microsoft on planned deal [Los reguladores antimonopolio de EE.UU. piden más datos a Activision y Microsoft sobre el acuerdo previsto]" Reuters (21 de marzo de 2022), https://www.reuters.com/technology/ftc-seeks-additional-info-activision-microsoft-proposed-merger-2022-03-21/.
- 61 Josh Sisco, "Microsoft-Activision Review to Include Impact on Consumer Data, Game Developers [La revisión de Microsoft-Activision incluirá el impacto sobre los datos de los consumidores y los desarrolladores de videojuegos]" The Information (4 de abril de 2022), https://www.theinformation.com/articles/microsoft-activision-review-to-include-impact-on-consumer-data-game-developers?irclickid=XqW04uWEWxyIR4lR3A15t2IMU kGV5mTJR1DpzE0&irgwc=1&utm\_source=affiliate&utm\_medium=cpa&utm\_campaign=10078-Skimbit+Ltd.&ut m\_term=videogameschronicle.com&rc=zz6ile.
- 62 Shannon Liao, "Microsoft says it will respect outcome of Activision Blizzard union drive [[Microsoft dice que respetará el resultado de la campaña sindical de Activision Blizzard]" The Washington Post (24 de marzo de 2022), https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/03/24/microsoft-activision-union-statement/.
- **63** Statista, "Ingresos de Nintendo 2021," Statista (27 de abril de 2022), https://www.statista.com/statistics/216622/net-sales-of-nintendo-since-2008/.
- **64** Statista," Empleados de Nintendo 2021" 8 de febrero de 2022, https://www.statista.com/statistics/349038/employees-at-nintendo/.
- Nintendo Co. Ltd, "Friends," (2022), https://play.nintendo.com/themes/friends/, Nintendo Co., Ltd, "Informe de RSE 2021" (Kyoto: Nintendo, 2021), https://www.nintendo.co.jp/csr/en/pdf/nintendo\_csr2021e.pdf, p. 3 y Nintendo Co., Ltd, "Informe anual 2021 para el ejercicio cerrado el 31 de marzo de 2021" (Kyoto: Nintendo, 2021), https://www.nintendo.co.jp/ir/pdf/2021/annual2103e.pdf, p. 2.
- 66 Brian Ashcraft, "Nintendo Sounds Leery Of Acquisitions [Nintendo se muestra reticente a las adquisiciones]" Kotaku (2 de febrero de 2022), https://kotaku.com/nintendo-acquisition-merger-takeover-so-ny-microsoft-busi-1848472981.
- 67 Nintendo Co., Ltd. "News Release: The Acquisition of the City Owned Land Adjacent to Nintendo Headquarters [Comunicado de prensa: La adquisición de los terrenos de propiedad municipal adyacentes a la sede de Nintendo]" Nintendo (12 de abril de 2022), https://www.nintendo.co.jp/corporate/release/2022/220412.html.
- 68 Danielle Partis, "Nintendo denies claims of forced labour in supply chain [Nintendo niega las acusaciones de trabajo forzoso en la cadena de suministro]" GamesIndustry.Biz (1 de julio de 2021), https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-07-01-nintendo-denies-claims-of-forced-labour-in-supply-chain.
- 69 Rebekah Valentine, "Former Nintendo Employee Accuses Company of Firing Them for Unionization Activities [Un ex empleado de Nintendo acusa a la empresa de despidos por actividades sindicales]" IGN (21 de abril de 2022), https://www.ign.com/articles/former-nintendo-employee-accuses-firing-unionization.
- 70 Statista, "Ingreo annual de Activision Blizzard 2021," Statista (15 de febrero de 2022), https://www.statis-ta.com/statistics/269660/activision-blizzards-net-annual-revenue/.
- 71 Statista, "Activision Blizzard: Número de empleados en 2021," Statista (1 de marzo de 2022), https://www.statista.com/statistics/1278129/activision-blizzard-number-of-employees/.
- 72 Kellen Browning and Mike Isaac, "Activision, Facing Internal Turmoil, Grapples With #MeToo Reckoning [Activision, ante la agitación interna, se enfrenta al ajuste de cuentas de #MeToo]" The New York Times (29 de julio de 2021), https://www.nytimes.com/2021/07/29/technology/activision-walkout-metoo-call-of-duty.html.

- 73 Adam Bankhurst, "The Entire Raven Software QA Unionization Timeline: The Story So Far," IGN (28 de enero de 2022), https://www.ign.com/articles/the-entire-raven-software-qa-unionization-story.
- 74 Shannon Liao, "Raven Software employees win union election [Los empleados de Raven Software ganan las elecciones sindicales]" The Washington Post (23 de mayo de 2022), https://www.washington-post.com/video-games/2022/05/23/activision-blizzard-union-raven/
- 75 Alissa McAloon, "Ubisoft Closes 2020-21 with \$2.7 Billion in Net Bookings as Flagship Franchises Set Records [Ubisoft cierra 2020-21 con 2.700 millones de dólares en reservas netas mientras sus franquicias estrella baten récords" Game Developer (11 de mayo de 2021), https://www.gamedeveloper.com/console/ubisoft-closes-2020-21-with-2-7-billion-in-net-bookings-as-flagship-franchises-set-records.
- 76 Ubisoft," Sobre nosotros," consultado el 12 de mayo de 2022: https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us
- 77 Úbisoft, "2021 Universal Registration Document and Financial Report [Documento de Registro Universal e Informe Financiero 2021]" (Montreuil: Ubisoft, 2021), https://downloads.ctfassets.net/8aefmxkxpx-wl/3d835a7MATY05Yvl-prREg9/cba93c9257e4d26e28e266d3d260fab1/UBI2021\_URD\_EN\_COMPLET\_Vmel\_160621.pdf, pp. 6, 156, 161.
- 78 Ibid, pp. 14, 47.
- 79 Rebecca Smith, "Guillemot Family to Prevent Sale of Ubisoft By Partnering With Private Equity Firm Rumor [La familia Guillemot desmiente el rumor de la venta de Ubisoft a una firma de capital privado]" PlayStation LifeStyle (4 de mayo de 2022), https://www.playstationlifestyle.net/2022/05/04/guillemot-family-prevent-sale-ubisoft/.
- **80** Ethan Gach, "As Billions Fly, Ubisoft Analyst Just Wondering Why Nobody Wants To Buy It [Mientras los miles de millones vuelan, un analista de Ubisoft se pregunta por qué nadie quiere comprarla]" Kotaku (17 de febrero de 2022), https://kotaku.com/ubisoft-far-cry-6-assassin-s-creed-valhalla-acquisition-1848557811.
- 81 Rebecca Smith, "Guillemot Family to Prevent Sale of Ubisoft By Partnering With Private Equity Firm Rumor," PlayStation LifeStyle [La familia Guillemot desmiente el rumor de la venta de Ubisoft a una firma de capital privado] (4de mayo de 2022), https://www.playstationlifestyle.net/2022/05/04/guillemot-family-prevent-sale-ubisoft/.
- 82 Ethan Gach and Ash Parrish, "Ubisoft's #MeToo Reckoning, Two Months Later [El ajuste de cuentas #MeToo de Ubisoft, dos meses después]" Kotaku (14 de Agosto de 2020), https://kotaku.com/ubisofts-metoo-reckoning-two-months-later-1844717203.
- 83 Chaim Gartenberg, "Ubisoft survey reveals that 25 percent of employees have seen or experienced workplace misconduct [Una encuesta de Ubisoft revela que el 25 por ciento de los empleados ha visto o experimentado conductas indebidas en el lugar de trabajo]" The Verge (2 de octubre de 2020), https://www.theverge.com/2020/10/2/21499334/ubisoft-employees-workplace-misconduct-ceo-yves-guillemot-response.
- **84** *Ibid.*
- 85 Véase, por ejemplo, Anna M. Ozimek, "Outsourcing Digital Game Production: The Case of Polish Testers [xternalización de la producción de videojuegos digitales: El caso de los probadores polacos]" Television & New Media (2019), https://doi.org/10.1177/1527476419851088, y Nat Levy, "Temp Workers at Microsoft Supplier Sign First Union Contract amid Layoffs [Los trabajadores temporales del proveedor de Microsoft firman su primer convenio colectivo en medio de los despidos]" GeekWire (22 de agosto de 2016), https://www.geekwire.com/2016/microsoft-contractor-signs-first-union-contract/.
- 86 Véase Room 8 Studio, "Video Game Development Pre Production Process: 9 Core Steps [Proceso de preproducción de videojuegos: 9 pasos fundamentals]" Room 8 Studio (1 de abril de 2020), https://room8studio.com/blog/games/game-pre-production-core-steps/ s BLS.gob, "Work for play: Careers in video game development [Trabajar para jugar: Carreras en el desarrollo de videojuegos]" BLS (Otoño de 2011), p. 3, https://www.bls.gov/careeroutlook/2011/fall/art01.pdf
- 87 BLS.gob,"Trabajar para jugar: Carreras en el desarrollo de videojuegos" BLS (Otoño de2011), p. 3, https://www.bls.gov/careeroutlook/2011/fall/art01.pdf.
- 88 BLS.gob, "Trabajar para jugar: Carreras en el desarrollo de videojuegos" BLS (Otoño de), p. 3, https://www.bls.gov/careeroutlook/2011/fall/art01.pdf.
- 89 El SOC solamente incluyó respuestas de trabajadores que actualmente trabajan en el sector de los videojuegos y que no se identificaron como directivos o ejecutivos.
- 90 Los porcentajes de esta sección se refieren al porcentaje de encuestados que respondieron a las preguntas sobre los problemas en su lugar de trabajo. Por ejemplo, "el 79% de los que trabajan en empresas de juegos para móviles" se refiere al 79% de los encuestados de empresas de juegos para móviles que respondieron a las preguntas sobre si tienen problemas en su lugar de trabajo y cuáles son.
- 91 Los encuestados que declaran tener "prestaciones insuficientes" son los que declaran tener "prestaciones sanitarias (incluidas las de salud mental) y/o prestaciones de jubilación insuficientes".
- 92 Los encuestados que informaron acerca de la "discriminación en el lugar de trabajo" fueron aquellos que identificaron la discriminación basada en el género, racial y/o por discapacidad como problemas en el lugar de trabajo.
- 93 Arthur Sants, "Change in Gaming Economics Is Driving M&A Boom [El cambio en la economía del juego impulsa el auge de las fusiones y adquisiciones]" Investors' Chronicle (3 de febrero de 2022), https://www.investorschronicle.co.uk/news/2022/02/03/change-in-gaming-economics-is-driving-m-a-boom/.
- 94 Arthur Sants, "Change in Gaming Economics Is Driving M&A Boom [El cambio en la economía del juego impulsa el auge de las fusiones y adquisiciones]" Investors' Chronicle (3 de febrero de 2022), https://www.investorschronicle.co.uk/news/2022/02/03/change-in-gaming-economics-is-driving-m-a-boom/.

HERRAMIENTA DE REFERENCIA PARA LOS RESPONSABLES DE LA SINDICALIZACIÓN

- 95 TL; DR Movie Reviews and Analysis, "Article The Oligopolization of the Video Game Industry [Artículo La oligopolización del sector de los videojuegos]" TL;DR Movie Reviews (22 de septiembre de 2020), https://tldrmoviereviews.com/2020/09/22/article-the-oligopolization-of-the-video-game-industry/.
- **96** TL; DR Movie Reviews and Analysis, "Artículo La oligopolización del sector de los videojuegos" TL;DR Movie Reviews (22 de septiembre de 2020), https://tldrmoviereviews.com/2020/09/22/article-the-oligopolization-of-the-video-game-industry/.
- 97 Véase, por ejemplo, Crunchbase, "List of Lionbridge's Acquisitions [Lista de adquisiciones de Lionbridge]" consultado el 12 de mayo de 202, https://www.crunchbase.com/search/acquisitions/field/organizations/num\_acquisitions/lionbridge.
- 98 Libcom.org, "Lionbridge: Globalizing Low Wages [Lionbridge: La globalización de los salarios bajos]" Libcom.org (5 de febrero de 2008), https://libcom.org/news/lionbridge-globalizing-low-wages-20012008.
- 99 El régimen antimonopolio de Sudáfrica es una excepción notable. Véase, por ejemplo, Bowmans, "COVID-19: South African Merger Control Employment-Related Conditions to Approval of Mergers [COVID-19: Control de fusiones en Sudáfrica Condiciones de empleo para la aprobación de fusiones]" Bowmans (7 de abril de 2020), https://www.bowmanslaw.com/insights/competition/-covid-19-south-african-merger-control-employment-related-conditions-to-approval-of-mergers/.
- Véase, por ejemplo, Federal Trade Commission, "FTC and DOJ Announce Agenda for Dec. 6 and 7 Workshop, Making Competition Work: Promoting Competition in Labor Markets [La FTC y el DOJ anuncian el programa del taller del 6 y 7 de diciembre, Hacer que la competencia funcione: Promover la competencia en los mercados laborales]" FTC (1 de diciembre de 2021), http://www.ftc.gov/news-events/news/press-releas-es/2021/12/ftc-doj-announce-agenda-dec-6-7-workshop-making-competition-work-promoting-competition-la bor-markets, y demanda del U.S. Dept. of Justice contra Penguin Random House et. al, U.S. District Court for the District of Columbia, Case 1:21-cv-02886, presentada el 2 de noviembre de 2021, https://www.justice.gov/opa/-press-release/file/1445916/download .
- 101 Véase James Brightman, "Fortnite Chapter 2 Leaker Sued by Epic Games for Breaching NDA [El filtrador del capítulo 2 de Fortnite es demandado por Epic Games por incumplir el NDA]" GameDaily.biz (28 de octubre de 2019), https://gamedaily.biz/article/1341/fortnite-chapter-2-leaker-sued-by-epic-games-for-breaching-nda.
- 102 Maeve Allsup y Paige Smith, "Gaming Industry Nondisclosures Become Key Test of #MeToo Laws [Las no revelaciones del sector del juego se convierten en una prueba decisiva para las leyes del #MeToo]" Bloomberg Law (14, de septiembre de 2021), https://news.bloomberglaw.com/daily-labor-report/gaming-indus-try-nondisclosures-become-key-test-of-metoo-laws.
- 103 Pavithra Mohan, "This New Law Protects CA Workers with NDAs Alleging Discrimination [Esta nueva ley protege a los trabajadores de CA con NDA alegando discriminación]" Fast Company (1 de ener4o de 2022), https://www.fastcompany.com/90706957/this-new-law-protects-ca-workers-with-ndas-alleging-discrimination.
- 104 Stu Neatby, "NDA Bill Prompted by Repeated Questions about Gag Orders in P.E.I.'s Civil Service [El proyecto de ley de la NDA está motivado por las reiteradas preguntas sobre las órdenes de silencio en la administración pública de la P.E.I.]" SaltWire (12 de noviembre de 2021), https://www.saltwire.com/atlantic-canada/news/n-da-bill-prompted-by-repeated-questions-about-gag-orders-in-peis-civil-service-100657410/.
- 105 House of Oireachtas," Seanad Eireann debate," House of Oireachtas (14 de junio de 2021), https://www.oireachtas.ie/en/debates/debate/seanad/2021-06-14/14/
- 106 Por ejemplo, Finlandia: Taina Myöhänen, "Questions and Answers about Finnish Labour Laws for Game Developers in Finlandia [Preguntas y respuestas sobre la legislación laboral finlandesa para desarrolladores de videojuegos en Finlandia]" We in Games Finland (14 de diciembre de 2020), https://weingames.fi/questions-and-answers-about-finnish-labour-laws-for-game-developers-in-finland/.
- Norton Rose Fulbright, "A comparison of laws in selected EU jurisdictions relating to post-contractual, non-competition agreements between employers and employees" agosto de 2017, [Comparación de las leyes de determinadas jurisdicciones de la UE relativas a los acuerdos post-contractuales de no competencia entre empresarios y trabajadores ]https://www.nortonrosefulbright.com/en/knowledge/publications/9807eea3/a-comparison-of-laws-in-selected-eu-jurisdictions-relating-to-post-contractual-non-competition-agreements-between-employers-and-employees
- 108 Margrethe Vestager, "Discurso de la vicepresidenta ejecutiva, M. Vestager, en la Conferencia Anual de la Asociación Italiana de Defensa de la Competencia 'A New Era of Cartel Enforcement (Una nueva era de aplicación de los cárteles)," Comisión Europea (22 de octubre de 2021), https://ec.europa.eu/commission/commissioners/2019-2024/vestager/announcements/speech-evp-m-vestager-italian-antitrust-association-annual-conference-new-era-cartel
  - stager/announcements/speech-evp-m-vestager-italian-antitrust-association-annual-conference-new-era-cartel -enforcement\_en.
- 109 La Casa Blanca, "Executive Order on Promoting Competition in the American Economy [Orden ejecutiva sobre el fomento de la competencia en la economía estadounidense]" 9 de julio de 2021, https://www.white-house.gov/briefing-room/presidential-actions/2021/07/09/executive-order-on-promoting-competition-in-the-american-economy/.
- 110 Véase Martin Joly, "An Overview of the Games Localization Industry in 2020 [Panorama del sector de la adaptación de juegos en 2020]" Andovar (12 de junio de 2020), https://blog.andovar.com/games-localization-in-2020 y Matt Levy, "Microsoft Supplier Lionbridge Laying off All Its Unionized Workers [Lionbridge, proveedor de Microsoft, despide a todos sus trabajadores sindicalizados]" GeekWire (28 de septiembre de 2016), https://www.geekwire.com/2016/unionized-microsoft-supplier-to-close-lab-one-month-after-completing-first-contract/.

- 111 Véase, por ejemplo, Hackler Flynn & Associates, "How Assembly Bill 5 (AB5) Affects Independent Contractors in 2022 [Cómo afecta la Ley de la Asamblea 5 (AB5) a los contratistas independientes en 2022,]" 31 de octubre de 2019, https://hacklerflynnlaw.com/how-assembly-bill-5-ab5-will-affect-independent-contractors/.
- 112 Comisión Europea," Propuestas de la Comisión para mejorar las condiciones laborales de las personas que trabajan a través de plataformas digitales," 9 de diciembre de 2021, https://ec.europa.eu/commission/press-corner/detail/en/ip\_21\_6605
- 113 Asher Moses, "Blockbuster L.A. Noire Faces Credits Crisis [La superproducción L.A. Noire se enfrenta a una crisis de mención en los créditos]" The Sydney Morning Herald (20 de junio de 2011), https://www.smh.com.au/technology/blockbuster-la-noire-faces-credits-crisis-20110620-1gaw3.html.
- 114 International Game Developers Association (Asociación Internacional de Desarrolladores de Videojuegos, "Mención en los créditos de los videojuegos," consultado el 12 de mayo de 2022, https://igda.org/resources-tax/game-credits/.

