

<http://www.telam.com.ar/notas/201612/174804-industria-videojuegos-argentina-desarrolladores.html>

Radiografía de los creadores de videojuegos: mayoría de hombres, y muy jóvenes

La industria argentina de desarrolladores de videojuegos está dominada por hombres -que superan a las mujeres en una relación de casi 10 a 1- con un elevado nivel de formación, cuenta con una fuerte mayoría de personas de entre 16 y 33 años.



La industria argentina de desarrolladores de videojuegos está dominada por hombres -que superan a las mujeres en una relación de casi 10 a 1- con un elevado nivel de formación, cuenta con una fuerte mayoría de personas de entre 16 y 33 años y tiene a gran parte de sus trabajadores asentados en la Ciudad de Buenos Aires, según se desprende de una encuesta realizada por la Fundación Argentina de Videojuegos (Fundeva).

Los resultados del estudio, adelantados en exclusiva a la agencia Télam, muestran por primera vez una radiografía de las personas que trabajan en el sector al dar cuenta de cuestiones como rango etario, grado de educación, ubicación geográfica, nivel de informalidad, experiencia y régimen laboral, entre otras cosas.

"Antes no se sabía nada. Se hicieron varias encuestas sobre la recaudación del

sector, por ejemplo, pero nunca a nivel de las personas que participan" de la industria, señaló en diálogo con Télam el presidente de la Fundav, Facundo Mounes, y remarcó que en este caso "se tuvo en cuenta a las personas, no a las empresas".

Una de las cosas que más le sorprendió al directivo fue "el nivel educativo de la gente que está en el medio", en el que "un 8 por ciento tiene posgrados".

Del estudio se desprende que el 80% del total de los encuestados tiene "nivel de estudios superior (por lo menos terciario)", que un 50% tiene nivel universitario (completo o incompleto) y un 26% tiene nivel universitario completo, mientras que el 10% ese definió como "autodidacta".

Entre los trabajadores del sector, la franja etaria que va de los 16 a los 33 años representa el 76,4% del total y la enorme mayoría son hombres.

"Falta diversidad. Queremos que esto mejore y hayan más mujeres en el sector. Nos gustaría desarrollar más programas para que haya más mujeres trabajando", aseguró Mounes.

La encuesta se llevó a cabo entre agosto y septiembre, a través de un formulario online respondido por 268 desarrolladores, un número elevado si se tiene en cuenta que en el sector "trabajan entre 3000 y 3500 personas, de manera directa o indirecta", según el titular de la Fundav; los resultados están siendo procesados por un equipo de investigación en tecnología educativa experto en estadística de la Universidad Nacional de Tres de Febrero.

Respecto de la ubicación de los trabajadores, la pesquisa mostró que la Ciudad de Buenos Aires concentra a la mayoría (47%), seguida por la provincia de Buenos Aires (22%), Córdoba (11%) y Mendoza y Santa Fe (ambas con 8%). De todas formas, los resultados arrojaron que hay desarrolladores de videogames en al menos 45 localidades de 12 provincias.

También "sorprendió que la mitad de la gente trabaja con contratos. Creíamos que el número era menos", continuó Mounes en referencia a que el 48,9% de los desarrolladores está registrado como empleado "en blanco".

De este grupo, son los más jóvenes quienes se encuentran "en negro" con más

frecuencia, y "es significativo observar que los de menor antigüedad tienen un trabajo más estable", señala el estudio.

Por otra parte, la mayoría desarrolla videojuegos de forma parcial, mientras los que se dedican a ello en tiempo completo representan al 39,9% del total.

De todas maneras, las personas que viven exclusivamente de hacer videojuegos representan un 35% del total, mientras que un 22% "a veces" vive de la actividad; es entre los 22 y 39 años que se da el mayor índice de personas que viven del desarrollo.

"El 44% de los encuestados tiene otro trabajo aparte de hacer videojuegos", señala el informe; en conjunto, las personas que viven del desarrollo de videojuegos o lo han hecho alguna vez suman el 57% del total.

En general, la mayoría de las mujeres encuestadas tiene entre 6 y 10 años de experiencia en la industria (seguidas de cerca por las que tienen entre 2 y 5 años), mientras que entre los hombres una marcada mayoría tiene entre 2 y 5 años de experiencia; a nivel general, el 30 por ciento de los encuestados tiene seis o más años de experiencia en la industria.

"Esta encuesta la hicimos en la comunidad, que abarca a cualquier persona que trabaja en videojuegos", precisó Mounes, y explicó que en el sector hay gente que desarrolla "para exhibir en ferias, para ganar plata, para hacer publicidad o como forma de expresarse artísticamente".

La importancia de esta "radiografía" radica, por ejemplo, en que hasta ahora "no se sabe exactamente cuánto gana una persona en el sector; los freelance no saben cuanto pedir a la hora de buscar un empleo. La idea es también que tengan herramientas para negociar".

También "sirvió más que nada para ver qué clase de capacitaciones se necesitan", de cara a elaborar estrategias para el sector en una mesa sectorial con el Ministerio de Trabajo.

"Estamos trabajando con estos datos a ver qué pasa, y en los próximos meses volveremos hacerla con más ayuda", señaló el presidente de la Fundeva.

La Fundación, según explicó Mounes, fue creada en 2016 "como la continuación de un trabajo que veníamos haciendo hacía seis años, que empezó como un colectivo para hacer frente a necesidades de la comunidad. Pasaron por este grupo más de 2000 personas. De ahí nacieron un montón de inquietudes, y como creció tanto, hubo la necesidad de institucionalizarlo".