

**¿La industria cultural de la sociedad del espectáculo ha generado nuevos empleos? El
porqué de la creación de productoras de software de videojuegos en Chile 2002-2013
Has the Cultural Industry of the Society of the Spectacle Generated New Employment? The Rise of
Video Game Software Companies in Chile, 2002-2013**

Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso
rodriguezherrejongf@gmail.com

RESUMEN

La industria cultural de la sociedad del espectáculo y del entretenimiento, desarrollada a lo largo del siglo XX, ha producido algunas nuevas formas de empleo, basadas fundamentalmente en las tecnologías de la comunicación. El presente texto explora cómo se formaron algunas de las compañías representativas de videojuegos en Chile durante los últimos años, caracterizándolas a partir del cambio de conceptos fundamentales como “trabajo” y “empleo”, producto de la crisis del mundo moderno desde la década de los setenta.

ABSTRACT

The cultural industry of the society of the spectacle and entertainment, developed throughout the twentieth century, has produced new forms of employment, based fundamentally on communications technologies. This article explores the rise of some of the most representative video game companies in Chile in recent years, characterizing them in terms of a change in fundamental concepts such as “work” and “employment,” the latter a product of the crisis of the modern world since the decade of the seventies.

PALABRAS CLAVES

Empleo, espectáculo, entretenimiento, industria cultural, videojuegos, Chile.

KEYWORDS

Employment, show business, entertainment, cultural industry, videogames, Chile.

¿La industria cultural de la sociedad del espectáculo ha generado nuevos empleos? El porqué de la creación de productoras de software de videojuegos en Chile 2002-2013

Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón¹

Introducción

Durante las últimas décadas, la industria cultural ha sido uno de los elementos de caracterización de las sociedades modernas. Específicamente, ese sector tomó una fuerza impactante desde los años sesenta, lo que sirvió para consolidar la llamada sociedad del espectáculo. En cuanto a ello, en términos generales podríamos considerar que lo social hoy en día reviste una inmensa acumulación de espectáculos, y eso ha transformado al mundo contemporáneo en una sociedad del consumo y del servicio, fundamentada en muchos sentidos alrededor del entretenimiento (Debord, 1967: 8-10). Sobre todo, esto puede ser visto a través del éxito de los medios masivos de comunicación como la televisión, el cine, la computación y la Internet. Pero también otros espectáculos y formas de entretenimiento industrializadas a escala global se han convertido en elementos importantes durante las últimas décadas, como los videojuegos, al llegar a más lugares de forma estandarizada. Por lo tanto, la sociedad del espectáculo construida a lo largo del siglo XX podría considerarse también como la sociedad del “consumo y los servicios”.

La sociedad del espectáculo debe ser considerada como la de ese mundo en el cual el primer lugar en la tabla de valores vigentes lo ocupa el entretenimiento, en donde divertirse y escapar del aburrimiento es la pasión universal. Ello ha sido un fenómeno masivo a lo largo del siglo XX (Vargas Llosa, 2012: 33). Una de las características principales de la sociedad del espectáculo fue su estructuración alrededor de una industria cultural, de bienes materiales, de medios tecnológicos y de diversos servicios, y de la formación de una cultura de masas. Para dar una definición un poco más concreta sobre la cultura de masas, podríamos decir que se trata de un cuerpo de símbolos, mitos e imágenes que se refiere a la vida práctica y a la vida imaginaria, un sistema específico de proyecciones e identificaciones en común. Es una cultura añadida a la cultura nacional y a la cultura religiosa y, al ser añadida a dichas culturas, entra en competencia con ellas (Morin, 1966: 22). En otras palabras, es una cuestión que refleja el espíritu o la cultura de nuestro tiempo y, desde la segunda mitad del siglo XX, el término se fundamentó en gran medida en las condiciones de la civilización tecnológica moderna, a través de diversos dispositivos y aparatos. Por lo tanto, puede considerarse que una masa es el resultado de un conjunto transitorio de individuos iguales, aglutinados en multitudes, al mismo tiempo que una fuerza social, donde los sujetos se reconocen en las prácticas y símbolos compartidos (Moscovici, 1985: 25-26).

Algunos de los aparatos más representativos para la consolidación de la sociedad del espectáculo y su industria cultural fueron la radio, el cine, la televisión, las revistas de ocio y la propia computación. En otras palabras, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), que comenzaron a constituirse durante todo el

¹ Maestro en Historia por la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, Morelia, México. Actualmente cursa el doctorado en Historia, en la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile. E-mail: rodriguezherrejongf@gmail.com.

siglo XX como un sistema de funcionamiento, basado en monopolios industriales de marcas referenciales, como Hewlett-Packard, IBM, o Sony, que mantenían su sustento con base en los medios de comunicación y que comenzaron a producirse, circularse y consumirse en forma extendida alrededor del mundo desde los años cincuenta y sesenta, a una velocidad nunca antes vista, con el objetivo de formar una sociedad alienada en torno al espectáculo y al consumo masivo de bienes y servicios. Hay que enfatizar que durante todo momento, en ese proceso de consolidación de la sociedad de masas, la alabanza por el progreso técnico y los elogios a la vida urbana fueron los ejes principales de lo social (Adorno y Horkheimer, 1998: 165-166).

En ese sentido, la industria cultural debe ser entendida como la creación, reproducción, circulación y consumo en masa de signos culturales a través de diversos dispositivos creativos. Se podría decir que se inició con Gutenberg y con la invención de la imprenta en el siglo XV. El término industria evoca montajes, reproducción, circulación y consumo en serie, así como llegar a más personas de forma más rápida y económica. En el largo proceso de consolidación de la sociedad del espectáculo durante el siglo XX, dicha industria se tradujo en la intención de producir objetos culturales en serie para uniformar a las masas de la sociedad, para su funcionamiento homogéneo de consumo, por medio de distintos medios de comunicación como la televisión, el cine, la computación o las revistas, todo fundamentado en el entretenimiento (Eco, 1984: 15-16). En otras palabras, esa industria producto de la sociedad de masas se trató de un sistema de condicionamientos con la intención de crear uniformidad en los sujetos; uno de los objetivos de dicho sistema era educar a las masas para el consumo, a través de diversos aparatos y usando distintas formas de entretenimiento (Eco, 1984: 28).

Consecuentemente, en las últimas décadas del siglo XX se generaron algunas “nuevas” formas de empleo en torno a las diversas industrias del entretenimiento, basadas en las configuraciones sociales y económicas del mundo neoliberal y globalizado, y que han girado en buena medida en torno a preparar a los sujetos para la satisfacción de servicios, de entretenimiento y de comunicación, todo de forma individual y competitiva, en donde el trabajo tecnológico, la cualificación, el capital humano y la flexibilidad han sido algunas de las formas más extendidas de concebir lo laboral en forma “moderna”. Algunas de esas industrias fueron la televisiva, la cinematográfica y la de los videojuegos. Por esto, se podría considerar que desde finales del siglo XX se transformó el concepto de “empleo”, para adaptarlo a esas nuevas industrias de entretenimiento y, sobre todo, a los esquemas políticos, económicos y sociales del neoliberalismo.

Los videojuegos como parte de la industria del entretenimiento y del espectáculo han constituido una parte importante del mundo globalizado, ya que se han convertido en medios de consumo masivos y han generado grandes ganancias, compitiendo de manera muy fuerte con otras formas de entretenimiento.² Éstos comenzaron desde los años cincuenta como un intento de conjugar las tecnologías de la computación y de la televisión, para crear un mercado de consumidores alrededor del ocio, y para la década de los sesenta algunos pioneros, como Steve

² Como ejemplo se puede mencionar que el juego Grand Theft Auto V, estrenado en 2013, recaudó 800 millones de dólares sólo el día de su estreno; y su propia producción requirió de 200 millones de dólares, mostrando así mejores resultados que muchas películas de Hollywood contemporáneas. Véase Ayora (2013, en línea).

Russel, produjeron algunos de los primeros videojuegos, como el Space Wars, de 1962. Más tarde, Nolan Bushnell creó el juego Computer Space, considerado el primer juego comercial, y para 1972 fundó la compañía multinacional Atari. La década de los ochenta vio la consolidación del sector como un fenómeno de masas a escala global, basado en el entretenimiento, con marcas como Nintendo representando a algunas de las principales empresas en esa nueva y pujante industria (Donovan, 2010: 12, 23). Por lo tanto, desde hace varias décadas, a nivel mundial, también se convirtieron en importantes fuentes de empleo para muchos sujetos, con cada vez más y más compañías y por tanto con una mayor necesidad de trabajadores.

Por esta razón, en Chile existen desarrolladoras independientes de *software* de videojuegos desde inicios del siglo XXI, que se integraron al moderno sistema laboral de las tecnologías del entretenimiento y de las comunicaciones de la sociedad del espectáculo. Algunas de las principales se encuentran ubicadas en la capital, Santiago, y en la ciudad de Valparaíso; por ejemplo: Wanako Games (2002, ahora llamada Behaviour Santiago), Pycho Wold (2004), Amnesia Games (2006), Gamaga (2009) y Niebla Games (2013). Esos estudios de desarrollo de *software* de juegos han venido trabajando desde hace algunos años con equipos de personal pequeños y medianos de programación, los cuales, sin embargo, les han generado éxitos relativos. Hay que hacer notar que la mayoría de los empleados de ese tipo de empresas son profesionales de carreras enfocadas en la tecnología, como la informática y la ingeniería, e igualmente participan muchos artistas: músicos, dibujantes y diseñadores (Espinoza, 2006: 57-58).

Pero ¿qué fue lo que hizo posible la creación y el éxito de esos empleos generados por la industria cultural de la sociedad del espectáculo en Chile? Para contestarlo debemos indicar que esas ocupaciones centradas en la satisfacción de servicios y de entretenimiento han estado fuertemente marcadas por la privatización y por la competencia global, y no se produjeron únicamente debido al propio desarrollo y éxito de los aparatos de videojuegos. Más bien debemos considerar que las condiciones económicas, políticas y sociales producidas a escala global, a partir de la década de los años setenta del siglo XX, jugaron un papel muy importante en la construcción de esas nuevas percepciones sobre el empleo alrededor de las industrias del entretenimiento, como las informáticas y las de videojuegos.

Por lo tanto, este trabajo pretende realizar una breve reflexión en torno a las transformaciones que ocurrieron a escala global en el mundo capitalista a finales del siglo XX, para caracterizar algunas de las principales nociones sobre del concepto de empleo, que se transformó para adaptarse a los modelos neoliberales, basados desde hace algunas décadas en la privatización, la competencia, y la cualificación tecnológica alrededor de las industrias del espectáculo y del entretenimiento. Esos cambios en la noción de empleo significaron, en muchos sentidos, el cierre de modelos laborales “tradicionales” que operaron durante buena parte del siglo XX, como los controles de los Estados o los beneficios y garantías sociales sindicales, como la jubilación. A manera de ejemplo, se observarán algunas de las principales empresas independientes de desarrollo de videojuegos en Chile de 2002 a 2013, desde el momento del establecimiento de la primera, hasta llegar a una de las más nuevas en el país.

Las desarrolladoras de *software* de videojuegos en Chile de 2002 a 2013

Antes de entrar a describir las características de la coyuntura histórica del fenómeno del trabajo capitalista, que cambió las formas en las que se le concebían, y que posibilitaron el surgimiento de empleos dentro de una industria del entretenimiento nacional de desarrollo de juegos en Chile, como parte de la sociedad del espectáculo y de su industria cultural, resulta necesario contextualizar algunas de esas compañías para, con ello, observar las características de flexibilidad de sus empleados y sus modelos de desarrollo con base en la competencia internacional, pero sin ataduras con los Estados y, por lo tanto, sin ser partícipes de algunas políticas con características de beneficios sociales.

Se podría considerar en términos generales que la industria de los videojuegos en Chile, desde finales del siglo XX, en específico en las décadas de los ochenta y noventa, era únicamente una cuestión de consumo y de importación, ya que era en los países “desarrollados” en donde se producían las máquinas de videojuegos, y el propio *software*, marcando con ello las pautas de lo que se circulaba y se consumía. Sin embargo, y debido al éxito comercial de esa industria del entretenimiento, el fenómeno se convirtió rápidamente en algo global. Y, a decir verdad, la “época de oro de los videojuegos” se constituyó desde 1978 hasta 1983, debido al auge de algunas marcas y juegos representativos, como Space Invaders, Galaga, Pac-Man, Donkey Kong y Mario Bros. y, al mismo tiempo, se sentaron las bases para la dualidad de producción dentro de esa industria a escala global: Estados Unidos y Japón (Donovan, 2010: 83-85).

Por lo tanto, a comienzos del siglo XXI el país ya se encontraba sumergido de lleno en el consumo de dichas tecnologías de entretenimiento y, a partir de esa integración, se comenzaron a constituir esfuerzos por parte de diversos sujetos en los ámbitos locales para formar sus propias compañías privadas de desarrollo de *software*, capaces de unirse a ese mercado internacional. Empero, el mercado de desarrollo chileno es pequeño en comparación con sus contrapartes de Estados Unidos, Europa o Japón, y lo cierto es que en el país únicamente se trabaja en la creación de *software*, ya que los propios aparatos (*hardware*) siempre han sido importados (Donovan, 2010: 83-85). Se mencionarán únicamente algunas de las compañías más representativas, que han formado parte de un círculo de desarrolladores latinoamericanos, reconocidos a nivel internacional dentro de la industria.

Antes de ello, se debe considerar que en la primera década del siglo XXI el nivel total de población con una ocupación laboral activa en Chile se elevó considerablemente, ya que en 2000 había 5 366 570 sujetos ligados a algún empleo formal, y para 2010 el número aumentó a 7 130 583. En específico, de acuerdo con la encuesta nacional de empleo en Chile 2010, existían 4 157 871 personas laborando en el sector de empresas privadas y calificadas como asalariadas, de las cuales 748 343 eran empleados de nivel técnico y de ingeniería. Todo ello de un total de la poblacional nacional de 17 634 603.³ Ello ayuda a poner de manifiesto que, efectivamente, en el país ha existido un sector considerable de empleados dedicados a trabajar en empresas privadas y que tienen niveles de educación enfocados en la operación de aparatos tecnológicos, como es el caso de la computación, lo cual nos

³ Véase Instituto Nacional de Estadística (INE), Encuesta Nacional de Empleo, 2000 y 2010, Chile.

indica que constituyen una forma de empleo extendida y funcional en el país desde hace algunos años.

Ahora, la primera empresa de desarrollo en el país y posiblemente la más célebre, además de la más exitosa, fue Wanako Games, fundada en Santiago en 2002, por los argentinos Esteban Sosnik, Tiburcio de la Cárcova, Santiago Bilinkis y Wenceslao Casares, quienes se asociaron con los chilenos Benjamín Prieto, Juan Pablo Lastra y los hermanos Andrés y Carlos Bordeaux; todos ellos profesionistas, ingenieros en informática y diseñadores gráficos. Comenzaron con cinco empleados, pero para 2008 llegaron a los 50 trabajadores. La empresa tiene uno de los mayores estudios de desarrollo de videojuegos en Latinoamérica, específicamente en la comuna de Providencia, en Santiago de Chile. En diciembre de 2008, la compañía fue adquirida por la empresa canadiense Artificial Mind and Movement, y pasó a llamarse Behaviour Santiago. Cabe destacar que esta empresa ha trabajado desarrollando *software* para compañías multinacionales como Microsoft o Sony, en las marcas Xbox y PlayStation, respectivamente. Algunos de sus principales productos han sido: Assault Heroes (2006) y la adaptación a PlayStation Network del popular juego Tetris (2010) (Villalobos, 2015).

Por otro lado, se puede mencionar también a la empresa Psycho World, un tanto más pequeña, con concentración enfocada en lo regional, que nació en 2004 en la ciudad de Valparaíso, de la mano de desarrolladores independientes que siempre tuvieron la visión de construir un movimiento en Chile para el desarrollo de videojuegos. Inmersos en ello, comenzaron a organizarse, y dicho proceso dio lugar a la creación de motores de gráficos, basados en tecnologías de programación en C. Su principal objetivo ha sido desarrollar videojuegos y aplicaciones para telefonía celular y, en la actualidad, la empresa ha desarrollado un sinnúmero de proyectos sumamente innovadores y únicos en el mercado, aunque muchos de ellos no han contado con la financiación para materializarse. Las premisas de su desarrollo son la eficiencia y la calidad de los productos. Su grupo de profesionales consta de personas capacitadas en ingeniería, diseño e informática y, gracias a su experiencia y un entrenamiento de más de 15 años en la industria tecnológica, se desenvuelven en las diferentes temáticas de manera coherente y planificada, en función de las necesidades de sus proyectos. Entre sus principales productos se encuentran los juegos World Cup 2006 y el Viña Festival (un juego de apuestas de 2007), ambos para teléfonos móviles (Espinoza, 2006: 60).⁴

Otra desarrolladora chilena es Amnesia Games, que fue fundada en la ciudad de Santiago en 2006 por Alejandro Woywood Wijnant, profesor de la escuela de ingeniería de la Pontificia Universidad Católica de Chile, y un grupo de sus estudiantes, a partir del curso Creación de Juegos, centrándose principalmente en la creación de juegos para teléfonos móviles, basándose en las tecnologías de programación J2ME, SMS y WML. En la actualidad realizan trabajos para plataformas como: ios, Android, Windows Phone, Windows10, Macbook, Facebook, y Sony PS Vita. A pesar de ser un grupo pequeño, de menos de 20 personas, ha sido una de las compañías más importantes a nivel nacional en Chile. Por ejemplo, en 2010 ganaron el concurso de desarrollo de juegos móviles en la región de América

⁴ Véase también la página web de la compañía: <http://www.psychoworld.cl> (consultada el 6 de junio de 2017).

Latina patrocinado por la compañía Nokia. Algunos de sus principales productos son: 31minutos The Game (2013) y Ninja Joe (2013) (Espinoza, 2006: 61).⁵

Por último, se mencionarán dos ejemplos: la compañía Gamaga, fundada en 2009 y ubicada en Las Condes, en Santiago, cuyo principal trabajo ha sido el juego Banana Kong (2013), que ha logrado más de cien millones de descargas en teléfonos móviles, destacando que es un juego gratuito y que se nutre económicamente de la publicidad (Andrés, 2014: 42).⁶ El segundo ejemplo es la compañía Niebla Games, fundada en la ciudad de Valparaíso en 2013 por un equipo de menos de 10 personas, profesionales en programación a la vez que artistas gráficos y músicos profesionales. Su principal trabajo ha sido el juego web Voices of the Dusk (2016) (Andrés, 2014: 43).⁷ Debe decirse que existen más empresas dedicadas al desarrollo de *software* de videojuegos en el país pero, debido a motivos de espacio, únicamente hemos mencionado a las más representativas del medio.

Entonces, puede considerarse que los videojuegos como parte de la industria del entretenimiento y del espectáculo han constituido efectivamente una nueva forma de empleo independiente o privada en Chile desde inicios del siglo XXI, enfocada a la satisfacción de servicios. Y que las principales compañías que se dedican a ello en el país se constituyeron a partir del emprendimiento de sujetos con capital privado. Sin embargo, en cuanto a dicha actividad, si bien es lucrativa internacionalmente, y efectivamente ha aglutinado a varios sujetos en torno a ella, las desarrolladoras chilenas no compiten de manera fuerte con las compañías internacionales que, además, son las que producen los aparatos. Eso ha colocado a Chile como un desarrollador únicamente de *software*, y esencialmente lo ha caracterizado como un consumidor integrado a la industria mundial de los videojuegos (Andrés, 2014: 44), lo cual pone de manifiesto una de las características de la configuración del mundo capitalista, luego de la crisis de los años setenta: la descentralización del trabajo, el factor de competencia y la idea de flexibilidad de los empleados.

Además, se podría especular, de acuerdo con las estructuras de las empresas privadas del mundo neoliberal, que dentro de las compañías de desarrollo de videojuegos en Chile los trabajadores no cuentan con derechos o percepción de garantías, consideradas como típicas durante buena parte del siglo XX, y que, más bien, son empleos un tanto flexibles, construidos con base en modelos que han girado en torno a la competencia y a la individualidad, sin garantías de permanencia, y con la idea de una constante preparación o cualificación como base para mantenerse en el puesto. En otras palabras, los modelos neoliberales han adquirido una presencia notable en los modelos de empleo tecnológico independiente durante los últimos años.

Por lo tanto, lo que posibilitó el surgimiento de dichas empresas y de sus empleados y formas de laborar fue el contexto de la transformación del mundo capitalista de fines del siglo XX, que modificó algunos de sus elementos

⁵ Véase también la página web de la compañía: <http://www.amnesiagames.cl/index.php> (consultada el 6 de junio de 2017).

⁶ Véase también la página web de la compañía: <http://www.gamaga.com> (consultada el día 7 de junio de 2017).

⁷ Véase también la página web de la compañía: <http://www.nieblagames.com> (consultada el 7 de junio de 2017).

constituyentes, como el concepto del trabajo, y flexibilizó el empleo para adaptarlo en buena medida a la sociedad de los servicios y del espectáculo, que funcionó alrededor de diversas industrias culturales, como la de la comunicación y el entretenimiento.

La crisis del mundo moderno. Empleo en el mundo neoliberal luego de la década de los setenta

El cambio en el concepto del trabajo es una situación histórica, y fundamentalmente se puede entender desde la crisis económica y social del mundo capitalista de comienzos de la década de los setenta del siglo XX. Por lo tanto, lo que explica que se hayan originado nuevas modalidades de empleo con base en las tecnologías de la comunicación y del entretenimiento, a partir de la configuración de la sociedad del espectáculo y de su industria cultural, y separadas de las “garantías” laborales típicas de los sistemas de trabajo del siglo XX, son esos cambios en la noción del concepto de trabajo. Ello funcionó a escala global; por lo tanto, la creación de compañías de desarrollo de *software* de videojuegos en Chile a inicios del siglo XXI debe entenderse también como parte de ese proceso de transformación del mundo capitalista, ponderando nuevas formas laborales con base en la tecnología, la competencia y la individualidad o, mejor dicho, en la empresa privada, la cualificación, el capital humano y el empleado flexible.

Para comenzar, habría que caracterizar lo que se entendía por trabajo en algunos momentos históricos. Por ejemplo, algunas nociones lo posicionaban como un mal necesario, desde el mundo griego clásico; o como una actividad expiatoria, para el mundo medieval; o también como un medio para lograr el bien y el progreso, observado así desde el Renacimiento. Pero fundamentalmente se podría considerar que en el mundo capitalista moderno, de 1929 a 1970, el concepto del trabajo se entendía como algo social, una forma de alienación con base en los salarios, que dotaba de identidad (Hopenhayn, 2001: 16).

Entonces, desde la perspectiva del capitalismo industrial del siglo XX, el trabajo se pensó como un colectivo, directamente relacionado con lo social y con lo económico y, por lo tanto, se transformó en un medio para dar integración al tejido social. Ello considerando que se le valoró como forma de ciudadanía, que conllevaba derechos, deberes y garantías salariales, pero también morales e, inclusive, nacionales (Hopenhayn, 2001: 241-243).

En cuanto a ello, debemos distinguir el trabajo frente al empleo. El primero se refiere a un sistema de articulación social, que entreteje actividades y las dota de sentido, valor e identidad; y el segundo se refiere a una actividad remunerada, o asalariada, dentro del sistema del capitalismo moderno. Por ejemplo, se puede considerar que el empleo está contenido en el trabajo, y se puede medir, a través de horas laborales y salarios. Por lo tanto, para que un trabajo sea productivo dentro del sistema capitalista debe ser un empleo asalariado y que produzca. Sin embargo, desde la crisis del mundo moderno que inició en los setenta, se ha puesto en cuestionamiento el propio concepto de trabajo como un articulador social, y se ha segmentado, transformando el empleo en algo más flexible, no ligado a nociones como las de Estado, control o identidad colectiva. Y más bien se han ponderado cuestiones como las de individualidad, competencia y flexibilidad, propias de los modelos neoliberales y globalizadores; y lo que se ha mantenido es la liga de la

noción de empleo con la noción de actividad productiva asalariada (Negri y Hardt, 2000: 240-242). Ello generó un alejamiento de la noción de pleno empleo que se había construido anteriormente.

Para ejemplificar esa noción de pleno empleo debemos considerar que fue una de las políticas económicas capitalistas más extendidas desde la década de los cuarenta, entendida como la situación en la cual todos los ciudadanos de una sociedad en edad laboral habían de tener empleo. Una de sus principales características era que el número de desempleados debía igualar al número de vacantes no cubiertas dentro de un sistema laboral, para poder integrarlos a él. Por eso se consideraba el trabajo como un integrador social, porque unía a los diversos sujetos a partir de sus relaciones laborales, y eran generalmente dirigidos por el Estado o funcionaban en torno a él, con derechos garantizados como los del salario igualitario o las jornadas justas de trabajo o la permanencia en sus puestos. Por lo tanto, el pleno empleo era una manera que tenían los Estados para estimular la economía, basados en una protección social a los individuos considerados como trabajadores, garantizándoles un ingreso mínimo, fondos de enfermedad, desempleo y jubilación; eso se lograba a través de descuentos a los salarios, pero que eran acumulables y ventajosos en ese sistema. En otras palabras, el modelo económico y de trabajo en el mundo capitalista durante ese periodo del siglo XX, de 1929 a 1970, se basó en la creación de un estado de bienestar (Beveridge, 1944: 17-18, 29).

Pero esa forma de pensar el trabajo y el empleo entraría en crisis, debido a varios factores. Uno de ellos, netamente económico, fue la crisis del petróleo de 1973, que ocasionó el aumento del precio de éste, y debido a la gran dependencia que se tenía del mismo en el mundo industrializado (y que aún se tiene), se provocó un fuerte efecto inflacionista a escala global y una reducción de la actividad económica en los países afectados, especialmente las potencias capitalistas. Estos países respondieron con una serie de medidas permanentes para hacer frente a la crisis, las que más tarde se convertirían en el modelo del neoliberalismo (Eckstein, 1979: 92-93).

En términos generales, el neoliberalismo surgió en los años treinta del siglo XX como respuesta a la Gran Depresión. Como nuevo camino para el desarrollo y la planeación económica, fue planteado por Friedrich Hayek y, posteriormente, por Milton Friedman. Pero se implementó económica, política y socialmente desde la década de los setenta a escala mundial, con una fuerte caracterización de centros y periferias, de productores y consumidores en el mercado mundial. En dicho modelo la libertad se presentó como algo central, y se trató de una libertad referida a que no debería haber restricciones financieras, laborales, tecnológicas o administrativas en torno a la sociabilidad y al mercado, e igualmente a la no intervención de los aparatos estatales y a la potenciación de la privatización, así como a la noción del libre comercio, en una alusión directa a la idea de la mano invisible para dirigir la economía. Ello produjo una desarticulación alrededor de la figura de los Estados, y de conceptos fundamentales como el trabajo (Gérard y Lévy, 2004: 100-104).

En cuanto a ello, consecuentemente se desarrolló una crisis de la sociedad, lo que nos refiere a que, a partir de las dificultades económicas y de las transformaciones políticas surgidas desde esa década de los setenta, se comenzó una desarticulación de la sociedad moderna. Figuras como la del Estado, eje rector de política y de economía, entraron en cuestionamiento, ya que las instituciones, los

propios modelos democráticos o las formas de percibir el crecimiento económico fueron modificándose. Y los elementos característicos del neoliberalismo fueron los que comenzaron a marcar las pautas, como las dinámicas de competencia, individualidad, lo privado y eliminación de fronteras. Todo ello fue significando la desarticulación de conceptos que daban estabilidad al mundo capitalista, como el del trabajo, ya que las garantías expresadas en el pleno empleo comenzaron a dejarse de lado. En otras palabras, las cuestiones como la seguridad laboral, manejadas por los Estados, se cambiaron por nociones de competencia intensa entre los propios sujetos, que eran a partir de entonces responsables por sí mismos de conseguir empleo o de permanecer sin uno, sin depender ya de que los Estados los proveyeran; se les caracterizó como actores sociales individuales. Entonces, puede considerarse que, con el cambio en el modelo económico y político, también se cambió el tejido social, marcando el fin de la sociedad moderna, pero no de lo social, ya que los propios actores se convirtieron, a partir de entonces, en elementos centrales para el funcionamiento de las dinámicas, intercambios y relaciones sociales y económicas. La crisis también nos habla del declive de la hegemonía occidental ya que, en ese proceso de mundialización, nuevos actores comenzaron a surgir, concretamente en el escenario asiático (Touraine, 2016: 571, 605). Empero, ello no quiere decir que en el mundo en donde vivimos actualmente ya no se mantengan las dinámicas capitalistas; al contrario, se han transformado, desarticulando a la sociedad, pero no a lo social, y elementos como la individualidad y la competencia se han vuelto puntos centrales en el esquema neoliberal (Touraine, 2016: 138).

Al mismo tiempo, durante esa crisis de la modernidad comenzaron a desarrollarse planteamientos sobre el impacto negativo que los sistemas económicos tenían sobre el mundo natural. Por ejemplo, se realizaron consideraciones sobre lo mecanizados que estaban los seres humanos en torno a la economía en las sociedades capitalistas industriales, con el único propósito de la producción y del crecimiento. Así, comenzaron a surgir posicionamientos encaminados a hacer críticas en cuanto a que el crecimiento económico no era la solución a los problemas sociales, sino que más bien era la principal causa de destrucción del mundo natural y, en consecuencia, el origen de un problema ambiental, que terminaría paulatinamente con la energía y los recursos sobre los cuales se establecen las economías, lo que llevaría a una crisis más profunda e irreversible. A partir de críticas como esas comenzaron a plantearse modelos de economía ecológica, basados en la sustentabilidad, la austeridad, la distribución y la paulatina disminución de la población global (Georgescu-Roegen, 1996: 46-48).

Además, dentro de los nuevos modelos surgidos de la crisis se comenzó a caracterizar el empleo individual como un elemento menos costoso en cuanto a su relación con la economía ya que, al separar a los trabajadores de los colectivos, los Estados ya no asumirían el pago de cuestiones como las obligaciones sociales –por ejemplo, las pensiones– y, por lo tanto, el crecimiento o los beneficios económicos serían mayores. Entonces, la crisis del mundo moderno, desde la década de los setenta, de cierta manera impulsó a las industrias culturales de la sociedad del espectáculo, basadas en la circulación y satisfacción de servicios, al individualizar las dinámicas del mundo social y económico, lo que produjo que las tecnologías de la comunicación y el entretenimiento, como la televisión, el cine o los videojuegos, adquirieran una mayor circulación y fuerza a escala global. Esto creó también la

necesidad de generar empleos en torno a ello, enfocados a la operación y desarrollo de esas tecnologías, por lo cual la cualificación del capital humano se volvió un punto central. En otras palabras, la industria cultural producida por la sociedad del espectáculo se impulsó de manera muy fuerte a partir de la consolidación de varios aparatos enfocados a la comunicación y al entretenimiento, lo que produjo la necesidad de formar nuevos empleos alrededor de esas tecnologías de forma cualificada.

En cuanto a ello, debemos considerar que la tecnología, en los últimos tiempos, se ha caracterizado por constituirse como una extensión de las capacidades humanas y no sólo como una mera herramienta, ya que los propios aparatos adquirieron un papel importante en todas las relaciones sociales, económicas y laborales emanadas de la sociedad del espectáculo durante las últimas décadas, y produjeron diversas industrias de comunicación y de entretenimiento. En los últimos años, el término 'tecnología' ha podido distinguirse fundamentalmente en cuatro sentidos coexistentes: primero, en cuanto a los objetos físicos y a los artefactos por sí mismos; segundo, como actividades o procesos de interacción con los aparatos; tercero, como el conocimiento tecnológico, saber cómo funcionan los aparatos; y cuarto, como una cuestión semiótica, que contiene y circula significados. Ello nos reafirma la noción de que lo tecnológico es una construcción y, por lo tanto, no sigue una trayectoria de evolución natural (Bijker, Hughes y Pinch, 1989: 3-4). Por lo tanto, se puede mencionar que las tecnologías de la comunicación y del entretenimiento fueron la base de la consolidación de la sociedad del espectáculo, a través de su producción masiva en torno a una industria cultural y, como se ha dicho, la radio, la televisión y la computación se convirtieron en verdaderos referentes de nuestra sociedad contemporánea, lo cual también creó la necesidad de producir nuevos trabajos enfocados en operar esas nuevas máquinas. Y lo mismo ocurrió con los videojuegos.

En ese sentido, también debemos considerar que los descubrimientos y desarrollos técnicos se dan siempre a partir de realidades parciales, y en realidad nunca apuntan a soluciones globales: es más bien la cultura la que los circula y los significa a grandes escalas para insertarlos en diversos escenarios (Valderrama 2004: 221); hemos de subrayar que la relación de la tecnología con el empleo ha sido una constante histórica.

Para ejemplificarlo, podríamos afirmar que, desde la primera y la segunda revolución industrial, se han realizado consideraciones acerca de que las máquinas podían dejar sin trabajo a los seres humanos, al remplazarlos en los sistemas de producción, ya que, debido a las ventajas en cuanto a la productividad, se ponderaba en muchos casos el uso de nuevas tecnologías para hacer más rápidos los ciclos de producción. Y en realidad también se ha considerado que a mayor desarrollo tecnológico se reducen los recursos empleados para la producción, lo cual no sólo la incrementa, sino que la vuelve más rentable. Por supuesto, al verse desplazados por los aparatos, los empleados también sufren transformación: se libera en ellos tiempo de ocio, con el propósito de transformarlos en sujetos consumidores y continuar con la circulación del sistema. Todo ello llevó a pensar, desde finales del siglo XVIII, el siglo XIX e, inclusive, durante buena parte del siglo XX, en si el desarrollo tecnológico era perjudicial para el fomento y la manutención de empleos (Sánchez, 1997: 9-10).

Se puede considerar que en la historia de la humanidad ya han existido periodos de críticas a la tecnología, en cuando a su relación con los empleos; pero siempre se han moderado, dada la creación de nuevas formas de trabajo. Ha habido, de hecho, periodos de resistencia frente a algunas tecnologías; por ejemplo, a fines del siglo XIX, una cuestión que se temía era el desarrollo de los vehículos de motor, ya que se sospechaba que reemplazarían la movilidad urbana, basada en lo animal y en lo humano, dejando sin propósito a los propios animales y sin empleo a los que se encargaban de alimentarlos, criarlos, cuidarlos y “manejarlos”. Se temía que se reemplazara la sangre por la gasolina (Rabinbach, 1990: 10). Otro por ejemplo puede ser visto en los sindicatos de trabajadores de finales del siglo XIX quienes, sintiéndose amenazados, destruían las nuevas máquinas en las fábricas para que no los reemplazaran (Mumford, 1998: 307).

Sin embargo, podría considerarse que esa relación de conflicto entre empleo y tecnología ha sido siempre una cuestión “transitoria”, debido a que cada vez que se desplazan empleos en beneficio de máquinas, surgen nuevas actividades sobre las cuales ocupar el tiempo de ocio y, por lo tanto, se pueden generar nuevas formas de empleos antes no pensadas (Sánchez, 1997: 20). Es en ese sentido en el que se puede considerar el desarrollo tecnológico de la industria del entretenimiento como una “destrucción creadora”, ya que, a raíz del surgimiento de diversos aparatos tecnológicos, se pueden generar constantemente nuevas valorizaciones en torno a los empleos, lo que produce que se creen nuevos o diferentes espacios laborales para la mano de obra, en sectores que no se habían considerado en otros momentos (Sánchez, 1997: 20). Por lo tanto, los empleos que se crean son siempre distintos a los que se destruyen, en un proceso de adaptación.

Por ejemplo, desde la tercera revolución industrial, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han sido una constante, enfocadas específicamente alrededor del espectáculo y del entretenimiento y, a partir de ellas, se ha pensado en formas de empleo que no existían en momentos previos a la creación o circulación de tales tecnologías, específicamente en empleos dentro de industrias como la televisión, el cine o los videojuegos. Podemos considerar que esas formas de empleo no existirían si esas tecnologías no hubieran creado esas nuevas necesidades y, por lo tanto, las maneras de satisfacer esos servicios.

Es por ello que, desde la década de los setenta, en ese nuevo esquema laboral el conocimiento cualificado para una práctica o un empleo se ha convertido en un punto central, en cuanto a la forma de producción de capital humano, de sujetos altamente especializados en funciones técnicas, que puedan llenar los espacios nuevos generados por los desarrollos tecnológicos, y los propios sujetos son en sí mismos mercancías para la satisfacción de servicios; se establece, además, la noción de desarrollo permanente en la educación de esos sujetos, para estar siempre adaptados al cambio, lo que los ha vuelto empleados flexibles, con la capacidad de moverse de un empleo a otro, o de mantener varios a la vez. Por ejemplo, se les puede ver en los servicios multimedia alrededor del mundo, en las tecnologías de la informática, de la información y en la industria del entretenimiento y del espectáculo, ocupando puestos de trabajo que no existirían si no se hubieran desarrollado esas tecnologías y esas necesidades de satisfacción de servicios (Sánchez, 1997: 61).

A raíz de ello, en los modelos económicos y sociales del mundo neoliberal contemporáneo, los esquemas educativos han ido enfocados a potenciar carreras centradas en el trabajo con esas nuevas tecnologías, y se ha estimulado a los Estados para invertir en la formación de dichos sectores, como es el caso de los técnicos, ingenieros y desarrolladores de *software*; esta clase de carreras se presentaban en la mayoría de las universidades alrededor del mundo, desde hace varias décadas, como las carreras “del futuro” (Sánchez, 1997: 76).

Por lo tanto, se podría suponer que el desarrollo tecnológico en realidad no es perjudicial para el empleo, ni ahora ni en épocas pasadas, ya que más bien revaloriza los esquemas de producción y genera actividades no pensadas antes. En este caso, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), como la radio, la televisión, el cine, las revistas y los propios videojuegos, se establecieron en fuertes industrias que comenzaron a generar diversos empleos alrededor del mundo.

Además, dentro de esas dinámicas producto de la desarticulación de la sociedad y de la formación de nuevos empleos tecnológicos a partir de la industria cultural de la sociedad del espectáculo, se han venido dando decrementos en los ritmos temporales de trabajo, para liberar a los sujetos y convertirlos en sujetos consumidores, hasta cierto punto, para con ello justificar y mantener un incremento en la producción de medios, entretenimientos, espectáculos y servicios. En ese sentido, podría considerarse también que el papel de la tecnología en el desarrollo y expansión del propio capitalismo neoliberal ha sido imprescindible, ya que ha circulado, a lo largo de un mundo que se sujeta a sus dinámicas, un gran número de aparatos y medios que no se ofrecerían de forma local o nacional (Sánchez, 1997: 80).

Otra de las nociones alrededor del empleo que fue transformada durante la crisis de los setenta fue la del trabajo en equipo, ya que se comenzó a considerar que, a fin de que el trabajo fuese productivo, tenía que contarse con el equipo humano adecuado para realizar cualquier actividad y para garantizar la fluidez. A partir de ello, cada miembro parte del equipo en un sistema de trabajo tiene su parte que desempeñar y, por lo tanto, tiene que cumplir con un rol de especialización, pero sin estar aislado del propio equipo, ya que la correcta coordinación entre las partes se convirtió en algo indispensable para garantizar la producción. Ello en buena medida debido al rol de un director dentro del equipo, que es el encargado de mantener un buen equilibrio entre las partes. En el trabajo en equipo, desde el mundo neoliberal, los empleados se cubren mutuamente y se ajustan a las fuerzas y debilidades de sus compañeros, pero subrayando siempre la idea constante de la competencia interna como un factor clave en la motivación del propio equipo. Todo ello afirmó la noción del capital humano, la idea de la preparación de los sujetos altamente capacitados, y entendidos como mercancías en sí mismos, con las capacidades de desarrollar trabajos altamente especializados y específicos, en una competencia constante (Drucker, 1993: 111-113).

Entonces, se podría considerar que, a raíz de los procesos de transformación de la década de los setenta del mundo occidental, en lo económico y en lo social, se han desarticulado algunos de sus conceptos ejes, por ejemplo el Estado o el trabajo, lo que ha producido una crisis no sólo financiera sino también social, al desarticular elementos como las instituciones, la ciudadanía o los elementos de identidad del empleo. Pero en ese contexto, la tecnología se ha presentado como un elemento de

ayuda para los empleos basados en las diversas industrias culturales de la sociedad del entretenimiento y del espectáculo. Por ello, debemos considerar que la cualificación tecnológica se ha colocado como un medio efectivo de empleo individual en el siglo XXI alrededor de las industrias de la información y de la comunicación; debe señalarse que en el mundo contemporáneo estamos en todas partes encadenados a lo tecnológico, sin posibilidades significativas de que podamos librarnos de esa dependencia, tanto si lo afirmamos apasionadamente como si lo negamos (Heidegger, 1994: 9).

En ese sentido, se podría considerar que, en el marco de esa nueva revalorización de las tecnologías de la información y de la comunicación desde el mundo neoliberal, se posicionó a los empleados alrededor de ellas como una suerte de nuevos artesanos. Sujetos individuales, sin vínculos con aparatos estatales, flexibles para cambiar de empleo cuando se requiera, y en una constante noción de competencia, con ideas de que se potencia su creatividad y libertad individual mucho más que antes.

Además, se podría considerar que utilizar la tecnología en los campos laborales ha sido también un elemento de alta carga política, pues su uso en las diversas economías se han presentado como discursos para controlar o desarticular sindicatos, o se ha instaurado como un medio para el incremento de la productividad, con la idea de que el crecimiento económico es lo mejor, o bien para potenciar la individualización y la privatización. Por supuesto, la crisis sistémica del mundo capitalista ha desencadenado también estrategias y dinámicas para continuar la reproducción del propio modelo de economía y, con ello, el neoliberalismo y algunos de sus elementos, como la privatización, se han tornado en políticas que se implementaron ampliamente y circularon de forma extendida aparatos tecnológicos, sobre todo medios de comunicación y de entretenimiento, como la televisión, la computación y los videojuegos y, a raíz de ello también nuevas formas de empleo en torno a esos aparatos (Fontana, 2012: 8-9).

Comentarios finales

El propósito de este breve trabajo fue hacer notar el contexto a partir del cual se posibilitó la creación de algunas “nuevas” formas de empleo relacionadas con las tecnologías de entretenimiento y de comunicación, en específico con las compañías desarrolladoras de *software* de videojuegos en Chile. Como hemos observado, éstas no surgieron únicamente en el país debido al éxito de ese sector, ya que, si bien tal éxito es grande a escala global, lo que en verdad posibilitó su aparición fue la transformación en las formas de pensar el trabajo, el empleo y su relación con la tecnología, a partir de la desarticulación, desde los años setenta, de los modelos de economía y sociedad “modernos”, y del fortalecimiento de las industrias culturales de la llamada sociedad del espectáculo en la “era de la comunicación”.

En ese sentido, debemos subrayar que el concepto de sociedad del espectáculo ha hecho referencia a que el empleo del tiempo en el mundo moderno ha girado en torno a la satisfacción de servicios, en buena medida con el objetivo de entretener y de consumir, y de percibir la realidad precisamente como un espectáculo. Ello ha producido la alienación de los espectadores en beneficio de los objetos contemplados (Debord, 1967: 18-19), todo con base en la constitución de industrias culturales, como las del entretenimiento, fundamentadas en las tecnologías de la información y

la comunicación (TIC), con señalados ejemplos en el mundo de la televisión, el cine y, en años más recientes, los videojuegos. Consecuentemente, con ello también se generó, en las últimas décadas, la necesidad de crear nuevos empleos basados en la circulación y satisfacción de esos medios de espectáculos.

Por lo tanto, debemos considerar que durante esa crisis del sistema, que aún vivimos, muchos de los pilares fundamentales que lo sostenían entraron en debate y, en consecuencia, se han adoptado otras dinámicas desde las perspectivas neoliberales con tendencia a la globalización. Por ejemplo, el concepto de trabajo ya no se valoró como una cuestión de articulación social, sino que se reemplazó a favor de individualizar al trabajo, lo que le puso fin en muchos casos a los “derechos” laborales; por ejemplo, la jubilación. En otras palabras, el modelo del estado de bienestar, en donde los propios Estados debían proveer una condición de pleno empleo para sus habitantes, con derechos y seguridades, entró en crisis y se fue acondicionando a un modelo neoliberal, centrado en la competencia, en la individualidad, en la privatización y, por lo tanto, en la disminución del papel del Estado y sus instituciones, lo que hizo que las formas de empleo comenzaran también a cambiar para justarse a las nuevas necesidades, en este caso, al entretenimiento y al espectáculo, y los empleos ya no eran elementos integradores en lo social, ni tenían seguridad de permanencia o beneficios como las pensiones, sino más bien empleos enfocados en la cualificación y en la competencia individual.

Es por ello que una de las únicas cuestiones que se potencializaron en esa crisis de la modernidad fue el factor del desarrollo tecnológico, especialmente el de las TIC, ya que se asoció a los beneficios económicos enfocados al crecimiento, y se usó como herramienta para favorecer la individualidad, lo privado y la formación de sujetos cualificados en formación constante, para operar y trabajar en relación con diversos medios tecnológicos, como los de la industria del entretenimiento y del espectáculo. Por ello es que en muchos países alrededor del mundo las políticas educativas han estado enfocadas, en los últimos años, al desarrollo de carreras que potencien la competencia y la relación con la tecnología. Como hemos dicho, las ingenierías, las carreras técnicas y de diseño se han fomentado señaladamente.

Por lo tanto, las empresas de desarrollo de videojuegos en Chile se crearon a partir de un fenómeno histórico y contextual: el de la consolidación de la industria cultural de la sociedad del espectáculo y la crisis de los fundamentos del mundo moderno desde la década de los setenta, todo para adaptarse a los nuevos esquemas de individualización del empleo. Ello puede apreciarse al observar a los sujetos que formaron dichas empresas, ya que todas se hicieron de manera “independiente” o privada, para insertarse y competir a escala global en esa industria de entretenimiento. Es notorio que la mayoría de los empleados de esas empresas han sido siempre ingenieros en informática, diseñadores gráficos o artistas de diversos campos, como las artes visuales o la música. Además, podríamos considerar que el carácter de esas formas de empleo está centrado en la creatividad individual, en la flexibilidad de los sujetos y en la noción del capital humano como una mercancía. Por supuesto, es de suponer que ninguna de las empresas mantiene esquemas de seguridad laboral considerados ahora como “tradicionales”, como pensiones, jubilaciones, seguridad médica o la propia idea de permanencia; ello debido a que se encuentran inmersas en el modelo de despersonalización laboral propia del mundo neoliberal. Más bien, se individualizó a los sujetos al integrarlos a sus dinámicas de

empleo, lo que devino en tal flexibilidad que inclusive eran constantes las ideas acerca de que no estaban atados a esos empleos de forma permanente, que podían moverse en muchos medios y de forma constante e, incluso, que podían mantener muchos empleos a la vez.

Entonces, la flexibilidad del empleo tecnológico contemporáneo aludía básicamente a las condiciones del mercado, ya que se desarrollaron empleos con base en tecnologías de información y de comunicación para satisfacer servicios, como los de entretenimiento en este caso. A ello se le denomina especialización flexible, merced a la cual los sujetos en contacto con las nuevas tecnologías se vuelven flexibles en sí mismos, al ser capaces de adaptarse para el funcionamiento y el emprendimiento competitivo de esas formas de trabajo, para ajustarse a los cambios constantes de las demandas del mercado global, a través de procesos de cualificación y de estudios sumamente especializados, que los convertían desde ese momento en capital humano y en una mercancía en sí mismos (Bilbao, 1999: 125-130). Además, dentro de esas nuevas formas de empleo producto de la sociedad del espectáculo, se ha potenciado la idea de que los mismos contienen características de una mayor libertad y, por lo tanto, se puede potencializar la creatividad individual. En este caso, el desarrollo de *software* se trata precisamente de eso: “crear” medios para entretener.

En suma, la crisis sistémica del mundo moderno fue lo que posibilitó la formación de las empresas de desarrollo de *software* de videojuegos en Chile, y fue para adaptarse a las nuevas formas de empleo individual y privado del mundo capitalista global. Por lo tanto, se puede considerar que, efectivamente, la industria cultural de la sociedad del espectáculo en que vivimos generó nuevas formas de empleo basadas en las tecnologías de la información y la comunicación, usando las dinámicas del mundo neoliberal: individualidad, competencia, flexibilidad, cualificación, capital humano, eliminación de las fronteras y caracterización de esos empleos como medios que producen formas de entretenimiento. Es por ello que debemos considerar también que la sociedad se ha desarticulado y sus pilares se han visto modificados, pero no lo social, lo cual se ha potenciado en las últimas décadas alrededor de la competencia y de la individualidad, al mismo tiempo que se ha centrado en la satisfacción de servicios, como la industria del entretenimiento, en forma masiva y global. Por lo tanto, la tecnología ha ganado un papel central en su relación con el empleo contemporáneo, pues ha contribuido a su carácter señaladamente individual, a partir de la década de los setenta.

Por último, debemos reconocer que, en las nociones de empleo contemporáneas, no han sido sustituidos pilares fundamentales como el concepto de trabajo y, más bien, se han usado diversos medios como herramientas para potenciar los esquemas neoliberales y globalizadores, como la tecnología y el entretenimiento, para generar empleos que de otra forma no existirían, con un carácter fuertemente marcado por lo individual. Por ello, la crisis de la modernidad continúa hasta hoy, ya que en realidad se podría considerar que la sociedad aún no se ha rearticulado y los debates continúan.

Aceptado el 27 de octubre de 2017

Bibliografía

- ADORNO, Theodor y Max Horkheimer (1998). *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos*. Madrid: Trotta.
- AYORA, Víctor (2013). *GTA V consigue 800 millones de dólares en 24 horas*. Disponible en: www.es.ign.com, 19 de septiembre, consultado el 23 de marzo de 2017.
- BEVERIDGE, William (1944). *Pleno empleo en una sociedad libre*. Gran Bretaña: George Allen & Unwin Ltd.
- BIJKER, W. E., Hughes Thomas y Trevor Pinch (1989). *The Social Construction of Technological Systems: New Directions in the Sociology and History of Technology*. Cambridge: MIT.
- DEBORD, Guy (1967). *La sociedad del espectáculo*. París: Naufragio.
- DONOVAN, Tristan (2010). *Replay. The History of Video Games*. Estados Unidos: Yellow Ant Media Ltd.
- DRUCKER, Peter (1993). *Post-Capitalist Society*. Estados Unidos: Harper Business.
- ECO, Umberto (1984). *Apocalípticos e integrados*. España: Lumen.
- ECKSTEIN, Otto (1979). *The Great Recession*. Ámsterdam: North-Holland.
- ESPINOZA TAPIA, Cristian (2006). El mercado de los videojuegos en Chile y sus aspectos comunicacionales. Tesis de grado, Valparaíso: Escuela de Diseño-Universidad de Valparaíso.
- FONTANA, Josep (2012). Más allá de la crisis. Conferencia pronunciada en León, España, febrero.
- GEORGESCU-ROEGEN, Nicholas (1996). *La ley de la entropía y el proceso económico*. Buenos Aires: Fundación Argentaria/Visor Distribuciones.
- GÉRARD, Dominique Lévy Duménil (2004). *Capital Resurgent: Roots of the Neoliberal Revolution*. Estados Unidos: Harvard University Press.
- HEIDEGGER, Martin (1994). *La pregunta por la técnica*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- HOPENHAYN, Martín (2001). *Repensar el trabajo. Historia, profusión y perspectivas de un concepto*. Buenos Aires: Norma.
- MORIN, Édgar (1966). *El espíritu del tiempo: ensayo sobre la cultura de masas*. España: Taurus.
- MOSCOVICI, Serge (1985). *La era de las multitudes. Un tratado histórico de la psicología de las masas*. Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- MUMFORD, Lewis (1998). *Técnica y civilización*. Madrid: Alianza.
- NEGRI, Antonio y Michael Hardt (2000). *Imperio*. Cambridge: Harvard University Press.
- RABINBACH, Anson (1990). *The Human Motor. Energy, Fatigue, and the Origins of the Modernity*. Los Ángeles: University of California Press.
- SÁNCHEZ, Paloma (1997). *Los efectos del desarrollo tecnológico sobre el empleo*. Madrid: Encuentro.
- TOURAIN, Alain (2016). *El fin de las sociedades*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- VALDERRAMA, Andrés (2004). "Teoría y crítica de la construcción social de la tecnología", *Revista Colombiana de Sociología*. (23).
- VARGAS LLOSA, Mario (2012). *La civilización del espectáculo*. Madrid: Alfaguara.

Hemerografía

- ANDRÉS P., Juan Pablo (2014). “Hecho en Chile: industria de videojuegos”, *Publimark. Revista de Marketing*. (283), Santiago de Chile.
- BILBAO, Andrés (1999). “La globalización y las relaciones laborales”, *Revista Cuaderno de Relaciones Laborales*. (15), Madrid.
- VILLALOBOS DÍAZ, Fernando (2015). “Behaviour: el éxito de la empresa chilena de videojuegos que revolucionó la industria”, *El Mercurio Online*. 31 de octubre.

Estadísticas

- INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA (INE). Encuesta Nacional de Empleo 2000 y 2010, Chile.

Fuentes electrónicas

- <http://www.amnesiagames.cl/index.php>.
- <http://www.bhvr.com>.
- <http://www.es.ign.com>.
- <http://www.gamaga.com>.
- <http://www.nieblagames.com>.
- <http://www.psychoworld.cl>.