

¿QUÉ ES UN SINDICATO?

Un sindicato es una organización de trabajadores dedicada a mejorar los salarios, las horas y las condiciones de trabajo dentro de su lugar de trabajo o industria a través de la negociación colectiva. **Los sindicatos aprovechan el poder colectivo de los trabajadores para equilibrar el poder que tienen los patrones y los accionistas.**

¿Como se benefician los devs de los sindicatos?

En la negociación de un contrato, el poder financiero de los empresarios les permite establecer las condiciones de nuestro trabajo. Los trabajadores sólo pueden contrarrestar esta influencia negociando colectivamente las condiciones de su contrato. La capacidad de un grupo de trabajadores para interrumpir la producción significa que los empresarios no pueden ignorar las demandas del grupo tan fácilmente como lo harían con las peticiones de un individuo.

Los sindicatos son un medio probado para que los trabajadores luchen contra la explotación y el abuso. La seguridad social, el pago de horas extras, la baja por maternidad/paternidad y enfermedad, y la semana laboral de cuarenta horas son todos los resultados del poder colectivo de los sindicatos para exigir que los empresarios traten a los trabajadores con dignidad. **Como estudiantes,** entendemos que los sindicatos son la manera más efectiva de ganar condiciones de trabajo **que respeten la dignidad humana intrínseca.**

El estado de la industria

Según una **encuesta** sobre el estado de la industria realizada por la **GDC** alemana en 2018, la carrera promedia de un trabajador del sector de los videojuegos dura sólo cinco años. ¿La razón? La industria explota a sus talentosos trabajadores con largas horas de trabajo y compensaciones injustas.

(<https://ubm.io/2nBi6Kp>)

En comparación con otras industrias técnicas y creativas, los roles en los principales estudios de videojuegos son **conocidos por sus salarios más bajos, su escasa seguridad laboral y su deficiente equilibrio entre el trabajo y la vida privada.** Los trabajadores por contrato, que forman la mayoría de los equipos de trabajo, se enfrentan a carreras inestables sin beneficios ni ascensos. Estas condiciones son indefendibles en una industria que generó más de cien mil millones de dólares de ingresos en 2017. La mayor parte de este dinero va a inversores y ejecutivos, y no a los trabajadores que lo generan.

(<https://bit.ly/2HMmL9C>)

Los estudiantes forman parte integral de la industria de los videojuegos y dirigirán su futuro. No vamos a defender una industria caracterizada por la discriminación en el lugar de trabajo, los salarios bajos, el crunch y las carreras cortas que terminan en el agotamiento. Tengamos trabajo o no, seguimos perteneciendo a la industria del videojuego, y rechazamos las condiciones insostenibles que soportan algunos desarrolladores. **La industria de los videojuegos es nuestra industria, y tenemos el poder de mejorarla.**

Empieza en las escuelas

Como estudiantes, ya nos afectan los abusos en la industria:

- **Prácticas no remuneradas** dan a los empresarios mano de obra gratuita y no son accesibles para estudiantes con pocos ingresos.
- Las oportunidades laborales disponibles para **gente sin experiencia son tratadas como trabajos exclusivos y merecedores de explotación.**
- La **competencia por la visibilidad** crea una cultura de *crunch* destructiva que ignora los privilegios.
- **Las mujeres y los estudiantes de colectivos marginados** sufren discriminación por parte de profesores y compañeros de clase.
- La **presión** para desarrollar una presencia en los medios sociales expone a los estudiantes vulnerables al acoso y al abuso.
- La mano de obra estudiantil mal pagada es explotada por las universidades en proyectos de investigación.

Nos encantan los juegos y nos preocupamos profundamente por realizar su potencial. No debemos renunciar a nuestro futuro bienestar físico, mental y financiero para lograrlo.

Tenemos derecho a una carrera estable y a un nivel de vida digno. Como aspirantes a desarrolladores reconocemos que una industria sindicalizada es la mejor apuesta por la justicia social y económica de los trabajadores.

¿Preocupade por el **crunch**?

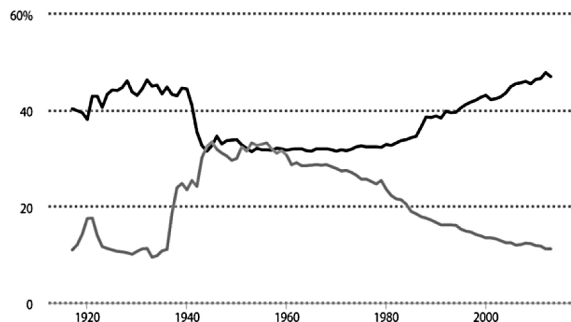
¿Preocupade por la **explotación y el abuso** basados en raza y género?

¿Preocupade por sobrevivir financieramente mientras haces prácticas **no remuneradas**?

¿Preocupade por hacer pruebas para empresas **no remuneradas y el trabajo de especificaciones engañosas**?

¿Preocupade por tener que **luchar para pagar las facturas o por carecer de beneficios básicos**?

■ Porcentaje de ingresos que van al 10% de arriba
■ Porcentaje de afiliados a un sindicato



Source: U.S. Census Bureau and Piketty and Saez (2013)

¿Quiénes somos?

Game Workers Unite es una organización de amplio alcance que busca conectar a activistas pro-sindicalistas, trabajadores explotados y aliados a través de fronteras e ideologías en nombre de la construcción de una industria del videojuego sindicalizada.

Estamos construyendo un sindicato solidario y multidisciplinar que engloba distintas clases sociales y países.

Nos oponemos firmemente a la explotación laboral.

La organización está dirigida exclusivamente por trabajadores (no empresarios), pero animamos activamente a empresarios, académicos y otros a participar en la comunidad y ayudar a apoyar los esfuerzos de acción directa de la organización tanto materialmente como a través de su visibilidad.

GWUSPAIN.ORG
🐦 **@GWU_SPAIN**



Las malas condiciones de trabajo en la industria de los videojuegos han sido noticia desde hace años.

Pero hasta ahora ha habido pocas medidas concretas para abordar cuestiones tan generalizadas como **las horas extra no pagadas, los despidos masivos y los salarios**, que son mucho más bajos que los del resto del sector tecnológico.

Los sindicatos son **un medio probado y contrastado** para que los trabajadores luchen contra la explotación y el abuso.

**Estudiantes de videojuegos,
¡UNÍOS!**