

# ¿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.**

## ¿Cómo se benefician los trabajadores de los sindicatos?

**Los trabajadores sindicalizados tienen salarios más altos en promedio que los trabajadores que no están sindicalizados**, a menudo entre un 15 y un 25% más.

Los sindicatos **también benefician a los trabajadores que no están sindicalizados** al elevar el listón para todos. Por ejemplo, un graduado de instituto cuyo lugar de trabajo no está sindicalizado, pero que trabaja en una industria que tiene un 25% de sindicalización en general, puede esperar que se le pague más que a trabajadores similares en industrias menos sindicalizadas.

([http://www.epi.org/publication/briefingpapers\\_bp143/](http://www.epi.org/publication/briefingpapers_bp143/))

Los sindicatos también pueden ayudar a **reducir la desigualdad**. Mientras que todos los trabajadores se benefician de tener sindicatos, aquellos que más se benefician son típicamente las personas que están **más desempoderadas o en las posiciones más precarias**.

## Culpa a los jefes avariciosos, no a desarrolladores “vagos”

El CEO de Activision, **Bobby Kotick**, ganó **29 millones de dólares en 2017**, y **Andrew Wilson**, de EA, ganó **20 millones de dólares**. Los videojuegos son fácilmente la industria multimedia más rentable hoy en día, sin embargo, muy poco de ese dinero llega finalmente a los desarrolladores con talento, que son los encargados de hacer el juego.

Le desarrolladore promedio de videojuegos recibe una remuneración significativamente inferior a la de los trabajadores de otros sectores tecnológicos. Muchos puestos son contratos a corto plazo, de prácticas o sin beneficios. Esto resulta en una industria donde las **carreras profesionales son cortas y terminan en agotamiento**. La carrera media de un trabajador en el sector de videojuegos dura menos de seis años.

La mayoría de los **desarrolladores de videojuegos** trabajan en la industria porque **les encantan los videojuegos**. Los empresarios que valoran los beneficios por encima de las personas son los **principales culpables** de forzar a los expertos a construir sistemas depredadores y desequilibrados que les restan valor a sus propios juegos. Los juegos **con bugs y los inacabados** a menudo provienen de **calendarios de desarrollo apresurados** que llevan a los desarrolladores a **enfermar y terminar agotados** para **maximizar los beneficios** para los inversores.

Los directores de las empresas e **inversores** a los que sirven, han **pervertido el juego para explotar a los trabajadores y a los jugadores**, empeorando los juegos.

## Unas condiciones de trabajo pobres arruinan los videojuegos

**Nosotros, los trabajadores, creemos en los juegos** y queremos realizar su potencial ilimitado a través de nuestro oficio. Sin embargo, la historia de abuso y egoísmo de nuestros jefes socava esa meta. Observa estos ejemplos de controversias causadas por los jefes en el pasado.

- Los ejecutivos de **Konami** cancelan **Silent Hills** para centrarse en los deportes y los pachinkos, despidiendo y poniendo en una lista negra a todos sus trabajadores.
- Por obligación de los ejecutivos se añadieron **cajas de loot a Battlefront 2**, dañando la reputación y el buen trabajo de los desarrolladores.

Con los sindicatos, los **desarrolladores pueden desafiar a sus jefes** y tener carreras profesionales sostenibles para ellos mismos así como mejores juegos para los jugadores.

A media que los desarrolladores veteranos huyen en masa de la industria y las prácticas comerciales se vuelven cada vez más explotadoras, **la dirección que tomarán los videojuegos en el futuro se encuentra en una encrucijada**.

## ¿A quién vas a apoyar? ¿Trabajadores o jefes?

¿Quién arreglará los problemas con el crunch?

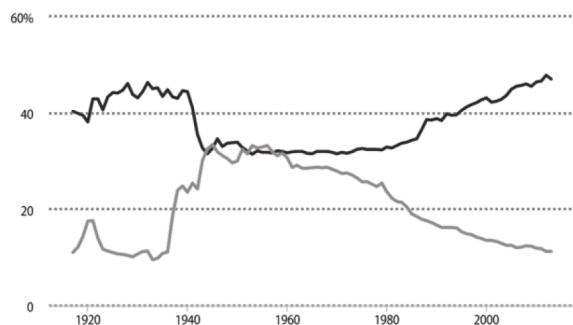
¿Qué forzará a la industria a **terminar la explotación laboral**?

¿Cuándo ganarán los trabajadores la **estabilidad para mantener sus carreras y hacer mejores juegos**?

¿Cuándo ganarán los trabajadores la **protección frente al abuso racial y de género**?

■ 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.

Incontables videojuegos han sido **retrasados, arruinados o desechados** en el proceso.

Hasta ahora nada ha solucionado estos problemas, pero los **sindicatos** son un **medio probado** para que los trabajadores luchen contra la explotación, creen mejores juegos y construyan una industria mejor.