

# XBOX GAME STUDIOS: LA RELACION ENTRE LA CANTIDAD DE VIDEOJUEGOS DESARROLLADOS POR AÑO Y LA CANTIDAD DE TRABAJADORES EN TODAS SUS COMPAÑIAS EN EL SIGLO XXI

Por: Felipe Guajardo A.

La fórmula en la que trabajan las diversas compañías que conforman Xbox Game Studios ha sufrido diversos cambios en los últimos 25 años, es decir, se trata de la cantidad de videojuegos que se desarrollan por año así como también la cantidad de trabajadores que conforman dichas compañías quienes desarrollan videojuegos de tipo Triple A.

Considerando en primer lugar, la cantidad de videojuegos que se han desarrollado desde el año 2000 hasta la actualidad, se puede identificar que si bien ha sido un proceso de altos y bajos, su *peak* ya tomó lugar durante los años 2013 hasta el 2015. Luego de eso se ha presentado una notable baja, que si bien trató de repuntar en el 2020, vuelve a caer hasta este año (Gráfico N°1).

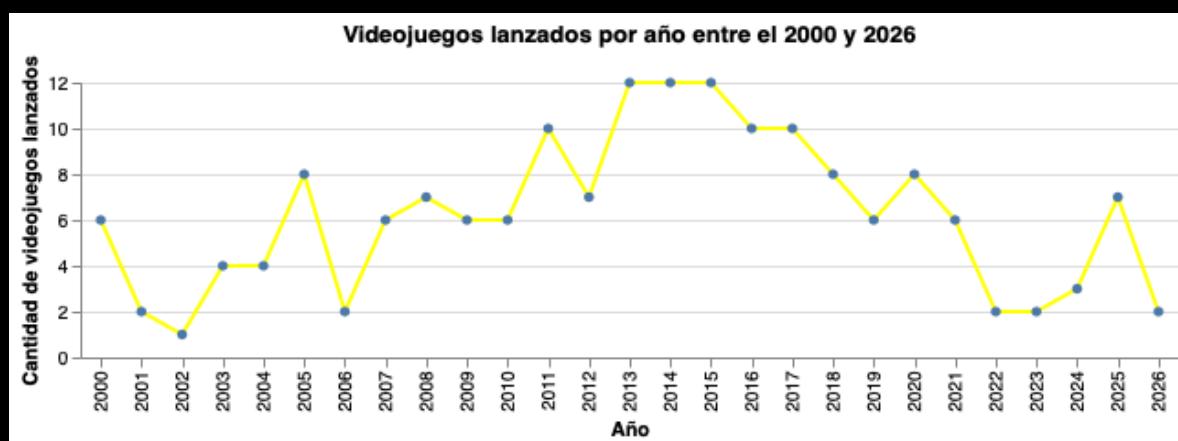


Gráfico N°1: Videojuegos lanzados por año entre el 2000 y 2006.

Esto no se traduce en que se están dejando de desarrollar juegos, sino que se desarrollan menos títulos por un factor de tiempo, se demoran más. Hasta el momento de esta crónica, para el año 2026 solo se mencionan el desarrollo de dos videojuegos que son *Fable* y *Gears Of War E-Day*, pero la tendencia de descenso es notable desde el año 2016 en adelante.

Pero este fenómeno se puede relacionar con una variable interesante que son la cantidad de trabajadores (la cantidad de trabajadores de todas las compañías que conforman Xbox Game Studios en total en el periodo de tiempo mencionado) (Gráfico N°2).



Gráfico N°2: Cantidad total de trabajadores por año desde el 2000 hasta el 2026

A diferencia de la cantidad de videojuegos que se desarrollaron en el periodo mencionado, la cantidad de trabajadores alcanzó un *peak* el 2021 con un recuento de 10.613 desarrolladores en total. Lo interesante es que luego de eso se identifica una caída, y el 2021 es el año que registra más trabajadores en las diferentes compañías, cuando si se trata de la cantidad de videojuegos, en ese año se estaba produciendo una caída en el desarrollo de estos, mientras que en el año 2024 cuando el desarrollo de videojuegos trata de aumentar, la cantidad de trabajadores disminuye si se compara con la cifra del 2023.

Estos dos datos se traducen en dos cosas diferentes; por una parte hay una disminución en cuanto al desarrollo de videojuegos (hasta el momento), mientras que en cuanto a la cantidad de desarrolladores que contratan las diversas compañías pertenecientes a Xbox, hay muchas caídas, pero a la vez pareciera ir en alza (sin considerar el año 2026 que está en 0 porque no hay información al respecto), por lo que pueden haber diversos factores que inciden en las cifras.

