



# ESTADO DE LA INDUSTRIA INDEPENDIENTE

INFORME EJECUTIVO



## 2016

**FUND**   
FUNDACIÓN ARGENTINA DE VIDEOJUEGOS

## ¿Qué es Fundav?

La Fundación Argentina de Videojuegos (FUNDAV) tiene por objeto: Promover e impulsar el desarrollo económico, social y cultural de los videojuegos, aportando valor para la generación de productos y desarrollos artísticos y/o experienciales, instrumentando el valor del videojuego como canal de comunicación, expresión, investigación y transmisión de conocimientos en toda la República Argentina y ejecutar, con medios propios y por su cuenta o asociada con otras entidades de similares características y objetivos y/o particulares con idénticos fines a los de la Fundación.

Desarrolla las siguientes actividades para la consecución de los mencionados fines:

- a) Realizar acciones tendientes a favorecer el desarrollo del videojuego;
- b) Organizar, promover, fomentar y participar de eventos, congresos, jornadas, ferias, convenciones, seminarios, exposiciones que tiendan al cumplimiento del objeto de la Fundación;
- c) Fomentar la calidad y cantidad de videojuegos en la República Argentina;
- d) Estimular y auspiciar a través de la entrega de premios, ejecución de obras, acciones y proyectos que tiendan a la promoción del desarrollo económico social y cultural del videojuego;
- e) Promover y coordinar acciones conjuntas con entidades públicas y privadas, nacionales y extranjeras, en programas y/o proyectos que sean afines a los objetivos de la Fundación;
- f) Promover o publicar trabajo de interés general y propiciar y/o proponer entre los poderes públicos la sanción de leyes o ejecución de proyectos que puedan ser considerados de importancia económica, social y cultural;
- g) Realizar toda otra actividad que permita alcanzar los objetivos enunciados en el presente artículo;
- h) Impulsar el desarrollo económico, social y cultural a través del fomento y ejecución de actividades relacionadas con el videojuego, las artes en todas sus manifestaciones, acciones sociales, actividades relacionadas con el interés de la comunidad;
- i) Establecer pautas de estudio y abordaje interdisciplinario, promoviendo y publicando trabajos de interés general concurrentes al progreso de los conocimientos sobre los temas objeto de la Fundación

## ¿Por qué una encuesta sobre el estado de la Industria de Videojuegos?

Como un sector incipiente dentro de las industrias culturales, es necesario el relevamiento de información con el objetivo de la toma de decisiones en los programas de la Fundación con impacto directo e indirecto en todo el sector.

## ¿Cómo la hicimos?

La encuesta se llevó a cabo a través de un formulario on line que fue enviado por redes sociales a múltiples desarrolladores independientes, de los cuales han respondido 268 casos. La información fue administrada por referentes y voluntarios de la Fundación y ha sido procesada por el equipo de investigación en tecnología educativa de la Universidad Nacional de Tres de Febrero.

### CATEGORÍAS RELEVADAS Y CRUZADAS

- 1.- SEXO DE LOS PARTICIPANTES
- 2.- DISTRIBUCIÓN GEOGRÁFICA
- 3.- PERTENENCIA A LA INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS
- 4.- TRABAJO Y DEDICACION AL DESARROLLO
- 5.- PEQUEÑA Y MEDIANA EMPRESA
- 6.- ANTIGÜEDAD EN LA INDUSTRIA
- 7.- NIVEL DE FORMACIÓN ACADÉMICA
- 8.- TELETRABAJO
- 9.- CONDICIONES LABORALES
- 10.- PUBLICACION

## 1.- Categoría: SEXO DE LOS PARTICIPANTES (desglosado por rango etáreo)

Sexo	Edad							Total general
	16 a 21	22 a 27	28 a 33	34 a 39	40 a 45	46 a 51	52+	
Femenino	0	9	5	7	3			24
Masculino	23	86	78	40	9	1	1	238
Otro				1			1	
Total general	23	95	83	47	13	1	1	263

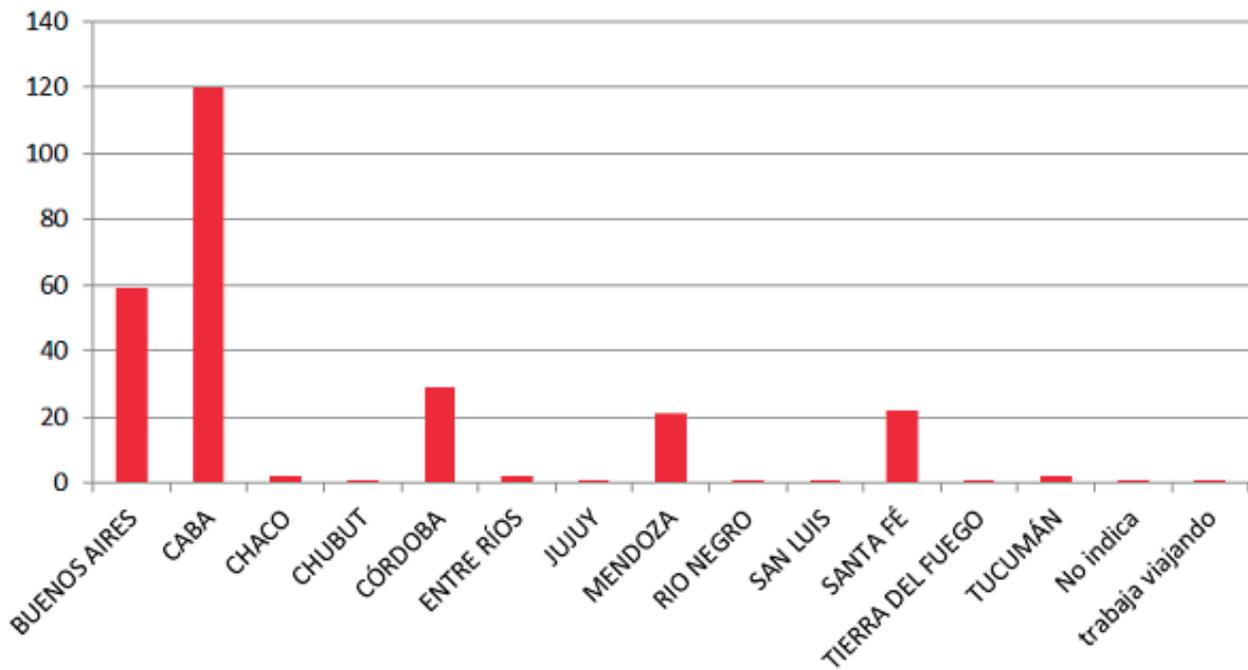
■ La franja de 16 a 33 años representa el 76,4% del total.

## 2.- Categoría: DISTRIBUCIÓN GEOGRÁFICA

Provincia	Femenino	Masculino	Otro	Total general	%
BUENOS AIRES	3	56		59	22%
CABA	17	102	1	120	47%
CHACO		2		2	
CHUBUT		1		1	
CÓRDOBA		29		29	11%
ENTRE RÍOS		2		2	
JUJUY		1		1	
MENDOZA	1	20		21	8%
RIO NEGRO		1		1	
SAN LUIS		1		1	
SANTA FE	3	19		22	8%
TIERRA DEL FUEGO		1		1	
TUCUMÁN		2		2	
No indica		1		1	
trabaja viajando		1		1	
<b>Total general</b>	<b>24</b>	<b>239</b>	<b>1</b>	<b>264</b>	

■ La provincia de Buenos Aires (incluyendo CABA) representa el 69% del total.

## DISTRIBUCIÓN GEOGRÁFICA (Gráfico)



### Distribución geográfica (Detalle)

Hay gente trabajando en Videojuegos en:

**BUENOS AIRES:** Bahía Blanca (6); Banfield; Boulogne; Castelar; Gutiérrez; Haedo; Isidro Casanova; La Matanza; La Plata (18); Lomas de Zamora; Lomas del Mirador; Mar del Plata (7); Merlo; Monte Grande; Olivos; Quilmes; Ranelagh; San Isidro; Tigre; Turdera; Vicente López; Villa Elisa.

**CABA; CHACO:** Barranqueras; Resistencia; **CHUBUT:** Rada Tilly; **CÓRDOBA:** Capital (25); Jesús María; Villa Carlos Paz; Villa María; **ENTRE RÍOS:** Paraná; Villaguay; **JUJUY:** San Salvador de Jujuy; **MENDOZA:** Godoy Cruz; Las Heras; Luján de Cuyo (6); Maipú (3); Mendoza (9); **RIO NEGRO:** Viedma; **SAN LUIS:** San Luis; **SANTA FÉ:** Rafaela (4); Rosario (14); Santa Fé (3); Sunchales; **TIERRA DEL FUEGO:** Ushuaia; **TUCUMÁN:** Tucumán.

12 provincias + CABA; 45 localidades (+ CABA)

### 3.- Categoría: PERTENENCIA A LA INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS

¿A cuántas personas conocés que trabajan en lo mismo que vos?

(desglosado por sexo y edad)

Sexo y edad	Cant. personas					Total general
	A nadie	1 a 5	6 a 10	11 a 20	21 o más	
<b>Femenino</b>		6	5	5	8	24
22 a 27		3	3	1	2	9
28 a 33		1	1	1	2	5
34 a 39		1	1	2	3	7
40 a 45		1		1	1	3
<b>Masculino</b>	21	50	48	41	78	238
16 a 21 6	6	6	1	4	23	
22 a 27 7	19	19	16	25	86	
28 a 33 6	20	14	11	27	78	
34 a 39 2	5	6	9	18	40	
40 a 45		3	2	4	9	
46 a 51			1		1	
52+			1		1	
Otro				1	1	
40 a 45				1	1	
<b>Total general</b>	<b>21</b>	<b>56</b>	<b>53</b>	<b>46</b>	<b>87</b>	<b>263</b>

Notables:

- el espacio vacío en “Nadie” para Femenino, en la franja de 40+ para Masculino
- la fuerte concentración que se da en el fragmento que enmarca desde los 22 hasta los 33 años.

#### 4.- Categoría: TRABAJO Y DEDICACION AL DESARROLLO

¿Vivís de hacer videojuegos? (desglosado por sexo y edad)

Sexo y edad	No	A veces	Si	Total general
<b>Femenino</b>	10	4	10	24
16 a 21				
22 a 27	4	2	3	9
28 a 33	1	1	3	5
34 a 39	3	1	3	7
40 a 45	2	1	3	
<b>Masculino</b>	104	53	81	238
16 a 21	20	1	2	23
22 a 27	46	17	23	86
28 a 33	22	20	36	78
34 a 39	12	13	15	40
40 a 45	3	1	5	9
46 a 51		1		1
52+	1			1
Otro			1	1
40 a 45			1	1
<b>Total general</b>	<b>114</b>	<b>57</b>	<b>92</b>	<b>263</b>

- Las personas que viven de hacer videojuegos representan un 35% mientras que un 22% a veces vive de la actividad.
- En conjunto, las personas que viven del desarrollo de videojuegos o lo han hecho alguna vez suman el 57% del total.

¿Trabajás haciendo videojuegos durante toda tu semana laboral o parcialmente?

\* Edad

**Tabla de contingencia**

		Edad					Total	
		16 a 21 años	22 a 27	28 a 33	34 a 39	40 +		
¿Trabajás haciendo videojuegos durante toda tu semana laboral o parcialmente?	Parcial	Recuento	21	64	40	28	8	161
		% dentro de ¿Trabajás haciendo...?	13,0%	39,8%	24,8%	17,4%	5,0%	100,0%
		% dentro de edad	91,3%	66,7%	46,5%	58,3%	53,3%	60,1%
	Tiempo Completo	Recuento	2	32	46	20	7	107
		% dentro de ¿Trabajás haciendo...?	1,9%	29,9%	43,0%	18,7%	6,5%	100,0%
		% dentro de edad	8,7%	33,3%	53,5%	41,7%	46,7%	39,9%
<b>Total:</b>		Recuento	23	96	86	48	15	268
		% dentro de ¿Trabajás haciendo...?	8,6%	35,8%	32,1%	17,9%	5,6%	100,0%
		% dentro de edad	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

**Pruebas de chi-cuadrado**

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	18,032a	4	,001
Razón de verosimilitudes	20,038	4	,000
N de casos válidos	268		

a. 0 casillas (,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5.

La frecuencia mínima esperada es 5,99.

## 5.- Categoría: PEQUEÑA Y MEDIANA EMPRESA

Personas a cargo						
Sexo	No	1 a 2	3 a 5	6 a 10	Más de 10	Total general
Femenino	19	2	2	1		24
Masculino	169	34	20	9	6	238
Otro	1					1
<b>Total general</b>	<b>189</b>	<b>36</b>	<b>22</b>	<b>9</b>	<b>7</b>	<b>263</b>

- Un 79% del total femenino no tiene ninguna persona a cargo. Solo un 28% del total tiene una o más personas a cargo.

### ¿Tenes personas a cargo? ¿Cuántas? \* Edad

- El grupo que tiene personas a cargo (3 a 5 empleados) se ubica entre los 22 a 27 y de 28 a 33 años. Es notorio que en el grupo encuestado, no tienen personas a cargo. El 78% de los encuestados no tiene personas a cargo

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	47,275a	20	,001
Razón de verosimilitudes	41,244	20	,003
N de casos válidos		268	

a. 20 casillas (66,7%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5.

La frecuencia mínima esperada es ,17.

Tabla de contingencia

		Edad					Total	
		16 a 21 años	22 a 27	28 a 33	34 a 39	40 +		
¿Tenés personas a cargo? ¿Cuántas?		Recuento	0	1	2	0	0	3
		% dentro de ¿Tenés personas a cargo?	0,0%	33,3%	66,7%	0,0%	0,0%	100,0%
		% dentro de Edad	0,0%	1,0%	2,3%	0,0%	0,0%	1,1%
	1 a 2	Recuento	1	12	11	8	4	36
		% dentro de ¿Tenés personas a cargo?	2,8%	33,3%	30,6%	22,2%	11,1%	100,0%
		% dentro de Edad	4,3%	12,5%	12,8%	16,7%	26,7%	13,4%
	3 a 5	Recuento	1	5	11	4	1	22
		% dentro de ¿Tenés personas a cargo?	4,5%	22,7%	50,0%	18,2%	4,5%	100,0%
		% dentro de Edad	4,3%	5,2%	12,8%	8,3%	6,7%	8,2%
	6 a 10	Recuento	3	0	4	2	0	9
		% dentro de ¿Tenés personas a cargo?	33,3%	0,0%	44,4%	22,2%	0,0%	100,0%
		% dentro de Edad	13,0%	0,0%	4,7%	4,2%	0,0%	3,4%
	Más de 10	Recuento	0	0	1	3	3	7
		% dentro de ¿Tenés personas a cargo?	0,0%	0,0%	14,3%	42,9%	42,9%	100,0%
		% dentro de Edad	0,0%	0,0%	1,2%	6,3%	20,0%	2,6%
	No	Recuento	18	78	57	31	7	191
		% dentro de ¿Tenés personas a cargo?	9,4%	40,8%	29,8%	16,2%	3,7%	100,0%
		% dentro de Edad	78,3%	81,3%	66,3%	64,6%	46,7%	71,3%
Total	Recuento	23	96	86	48	15	268	
	% dentro de ¿Tenés personas a cargo?	8,6%	35,8%	32,1%	17,9%	5,6%	100,0%	
	% dentro de Edad	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	

## 6 - Categoría: ANTIGÜEDAD EN LA INDUSTRIA

(desglosado por sexo y edad)

Antig. en la ind.						
sexo y edad	menos de 1 año	de 2 a 5	de 6 a 10	de 11 a 15	16 o más	Total general
<b>Femenino</b>	<b>5</b>	<b>9</b>	<b>10</b>			<b>24</b>
<b>16 a 21</b>						
22 a 27	3	6				9
28 a 33	1	4				5
34 a 39	1	1	5			7
40 a 45	2	1				3
<b>Masculino</b>	<b>52</b>	<b>118</b>	<b>46</b>	<b>15</b>	<b>7</b>	<b>238</b>
<b>16 a 21</b>	<b>14</b>	<b>9</b>				<b>23</b>
22 a 27	25	54	6	1		86
28 a 33	8	41	24	4	1	78
34 a 39	3	11	15	7	4	40
40 a 45	2	2	1	3	1	9
46 a 51	1					1
52+		1				1
Otro			1			1
40 a 45			1			1
<b>Total general</b>	<b>57</b>	<b>127</b>	<b>57</b>	<b>15</b>	<b>7</b>	<b>263</b>

- No hubo encuestados Femeninos que tuvieran 11 o más años de experiencia en la industria. La cantidad del total que tiene 6 o más años de experiencia representa el 30% del total.

### ANTIGÜEDAD EN LA INDUSTRIA Y TELETRABAJO

Tabla de contingencia

		¿Hacés teletrabajo?			Total	
		a Veces	No	Siempre		
Antigüedad en la Industria	16 años o más	Recuento	4	0	3	7
		% dentro de Antigüedad	57,1%	0,0%	42,9%	100,0%
		% dentro de ¿Hacés teletrabajo?	3,3%	0,0%	5,6%	2,6%
	11 a 15 años	Recuento	8	2	5	15
		% dentro de Antigüedad	53,3%	13,3%	33,3%	100,0%
		% dentro de ¿Hacés teletrabajo?	6,7%	2,1%	9,3%	5,6%
	2 a 5 años	Recuento	56	46	28	130
		% dentro de Antigüedad	43,1%	35,4%	21,5%	100,0%
		% dentro de ¿Hacés teletrabajo?	46,7%	48,9%	51,9%	48,5%
	6 a 10 años	Recuento	34	12	11	57
		% dentro de Antigüedad	59,6%	21,1%	19,3%	100,0%
		% dentro de ¿Hacés teletrabajo?	28,3%	12,8%	20,4%	21,3%
Menos de 1 año	Recuento	18	34	7	59	
	% dentro de Antigüedad	30,5%	57,6%	11,9%	100,0%	
	% dentro de ¿Hacés teletrabajo?	15,0%	36,2%	13,0%	22,0%	
Total	Recuento	120	94	54	268	
	% dentro de Antigüedad	44,8%	35,1%	20,1%	100,0%	
	% dentro de ¿Hacés teletrabajo?	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	

- Los que tienen mayor antigüedad en la industria son los que tienen más posibilidad de hacer teletrabajo.

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	27,538a	8	,001
Razón de verosimilitudes	29,491	8	,000
N de casos válidos			268

a. 4 casillas (26,7%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 1,41.

¿Vivís de hacer videojuegos? \* Antigüedad en la industria

Tabla de contingencia								
		Antigüedad en la industria años					Total	
		16+	11 a 15	2 a 5	6 a 10	menor a 1		
¿Tenés personas a cargo? ¿Cuántas?	No	Recuento	2	3	30	14	9	58
		% dentro de ¿Vivís de...?	3,4%	5,2%	51,7%	24,1%	15,5%	100,0%
		% dentro de Antigüedad.	28,6%	20,0%	23,1%	24,6%	15,3%	21,6%
	a veces	Recuento	2	3	58	8	47	118
		% dentro de ¿Vivís de...?	1,7%	2,5%	49,2%	6,8%	39,8%	100,0%
		% dentro de Antigüedad.	28,6%	20,0%	44,6%	14,0%	79,7%	44,0%
	Si	Recuento	3	9	42	35	3	92
		% dentro de ¿Vivís de...?	3,3%	9,8%	45,7%	38,0%	3,3%	100,0%
		% dentro de Antigüedad.	42,9%	60,0%	32,3%	61,4%	5,1%	34,3%
	Total	Recuento	7	15	130	57	59	268
		% dentro de ¿Vivís de...?	2,6%	5,6%	48,5%	21,3%	22,0%	100,0%
		% dentro de Antigüedad.	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	62,704a	8	,000
Razón de verosimilitudes	69,779	8	,000
N de casos válidos	268		

a. 4 casillas (26,7%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 1,51.

- El 44 % de los encuestados tiene otro trabajo aparte de hacer videojuegos. De los que viven del desarrollo de videojuegos en forma parcial o total, sosteniendo la actividad entre 2 y 10 años de antigüedad tienen más posibilidades de sustentarse mediante el desarrollo de la actividad, por su permanencia.

**7 - Categoría: NIVEL DE FORMACIÓN ACADÉMICA**  
(desglosado por sexo y rango etáreo)

Universitaria							
Sexo	Autodidacta	Secundaria	Terciaria	Incompleta	Univ. Postgrado	Total general	
<b>Femenino</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>24</b>
<b>16 a 21</b>							
<b>22 a 27</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>3</b>			<b>9</b>
<b>28 a 33</b>	<b>1</b>		<b>2</b>	<b>2</b>			<b>5</b>
<b>34 a 39</b>		<b>2</b>	<b>3</b>	<b>2</b>			<b>7</b>
<b>40 a 45</b>	<b>1</b>	<b>1</b>		<b>1</b>			<b>3</b>
<b>Masculino</b>	<b>25</b>	<b>23</b>	<b>55</b>	<b>78</b>	<b>50</b>	<b>8</b>	<b>239</b>
<b>16 a 21</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>23</b>
<b>22 a 27</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>20</b>	<b>32</b>	<b>15</b>	<b>1</b>	<b>86</b>
<b>28 a 33</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>18</b>	<b>22</b>	<b>23</b>	<b>2</b>	<b>78</b>
<b>34 a 39</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>9</b>	<b>3</b>	<b>41</b>
<b>40 a 45</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>9</b>
<b>46 a 51</b>		<b>1</b>					<b>1</b>
<b>52+</b>		<b>1</b>					<b>1</b>
<b>Otro</b>		<b>1</b>					<b>1</b>
<b>40 a 45</b>		<b>1</b>					<b>1</b>
<b>Total general</b>	<b>28</b>	<b>24</b>	<b>61</b>	<b>82</b>	<b>59</b>	<b>10</b>	<b>264</b>
	<b>10%</b>	<b>9%</b>	<b>23%</b>	<b>31%</b>	<b>22%</b>	<b>4%</b>	

- El 80% del total tiene nivel de estudios superior (por lo menos terciario), un 50% del total tiene nivel universitario (sea completo o incompleto) y un 26% tiene nivel universitario completo (incluyendo postgrado).

## 8.- Categoría: TELETRABAJO

¿Hacés teletrabajo? \* Edad

Tabla de contingencia								
		Edad					Total	
		16 a 21	22a 27	28 a 33	34a 39	40+		
¿Hacés Teletrabajo?	A veces	Recuento	6	35	47	24	8	120
		% dentro de ¿Hacés Teletrabajo?	5,0%	29,2%	39,2%	20,0%	6,7%	100,0%
		% dentro Edad	26,1%	36,5%	54,7%	50,0%	53,3%	44,8%
	No	Recuento	14	48	18	12	2	94
		% dentro de ¿Hacés Teletrabajo?	14,9%	51,1%	19,1%	12,8%	2,1%	100,0%
		% dentro Edad	60,9%	50,0%	20,9%	25,0%	13,3%	35,1%
	Siempre	Recuento	3	13	21	12	5	54
		% dentro de ¿Hacés Teletrabajo?	5,6%	24,1%	38,9%	22,2%	9,3%	100,0%
		% dentro Edad	13,0%	13,5%	24,4%	25,0%	33,3%	20,1%
	Total	Recuento	23	96	86	48	15	268
		% dentro de ¿Hacés Teletrabajo?	8,6%	35,8%	32,1%	17,9%	5,6%	100,0%
		% dentro Edad	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

- La modalidad de teletrabajo se realiza a veces en el 44,8%. Dentro de estos, el grupo de 28 a 33 años es mayoritario, aunque es importante el grupo de 34 a 39, indicando que a mayor edad mayor posibilidad de hacer teletrabajo, esto se ve más claramente entre los que no hacen teletrabajo, los más jóvenes no tienen esta opción laboral.

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	29,754	8	,000
Razón de verosimilitudes	30,191	8	,000
N de casos válidos	268		

a. 2 casillas (13,3%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 3,02.

## 9.- Categoría CONDICIONES LABORALES

¿Estás registrado como empleado legal o "en blanco"? \* Edad

Tabla de contingencia								
		Edad					Total	
		16 a 21	22a 27	28 a 33	34a 39	40+		
¿Estás registrado como empleado legal o "en blanco"?	No	Recuento	19	58	33	21	6	137
		% dentro de ¿Estás registrado como empleado legal o "en blanco"?	13,9%	42,3%	24,1%	15,3%	4,4%	100,0%
		% dentro Edad	82,6%	60,4%	38,4%	43,8%	40,0%	51,1%
	Si	Recuento	4	38	53	27	9	131
		% dentro de ¿Estás registrado como empleado legal o "en blanco"?	3,1%	29,0%	40,5%	20,6%	6,9%	100,0%
		% dentro Edad	17,4%	39,6%	61,6%	56,3%	60,0%	48,9%
	Total	Recuento	23	96	86	48	15	268
		% dentro de ¿Estás registrado como empleado legal o "en blanco"?	8,6%	35,8%	32,1%	17,9%	5,6%	100,0%
		% dentro Edad	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	19,826a	4	,001
Razón de verosimilitudes	20,744	4	,000
N de casos válidos	268		

a. 0 casillas (,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 7,33.

¿Vivís de hacer videojuegos? \* ¿Estás registrado como empleado legal o "en blanco"?

Tabla de contingencia					
		¿Estás registrado como empleado legal o "en blanco"?			Total
		No	Si		
¿Vivís de hacer videojuegos?	A veces	Recuento	29	29	58
		% dentro de ¿Vivís de hacer VJ?	50,0%	50,0%	100,0%
		% dentro de ¿Estás...?	21,2%	22,1%	21,6%
	No	Recuento	84	34	118
		% dentro de ¿Vivís de hacer VJ?	71,2%	28,8%	100,0%
		% dentro de ¿Estás...?	61,3%	26,0%	44,0%
	Si	Recuento	24	68	92
		% dentro de ¿Vivís de hacer VJ?	26,1%	73,9%	100,0%
		% dentro de ¿Estás...?	17,5%	51,9%	34,3%
	Total	Recuento	137	131	268
		% dentro de ¿Vivís de hacer VJ?	51,1%	48,9%	100,0%
		% dentro de ¿Estás...?	100,0%	100,0%	100,0%

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	42,117a	2	,000
Razón de verosimilitudes	43,666	2	,000
N de casos válidos	268		

a. 2 casillas (0,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 28,35.

**Tabla de contingencia**

		¿Estás registrado como empleado legal o "en blanco"?		Total	
		No	Si		
¿Trabajás haciendo videojuegos durante toda tu semana laboral o parcialmente?	Parcial	Recuento	102	59	161
		% dentro de ¿Trabajás haciendo VJ...?	63,4%	36,6%	100,0%
		% dentro de ¿Estás...?	74,5%	45,0%	60,1%
	Tiempo completo	Recuento	35	72	107
		% dentro de ¿Trabajás haciendo VJ...?	32,7%	67,3%	100,0%
		% dentro de ¿Estás...?	25,5%	55,0%	39,9%
	Total	Recuento	137	131	268
		% dentro de ¿Trabajás haciendo VJ...?	51,1%	48,9%	100,0%
		% dentro de ¿Estás...?	100,0%	100,0%	100,0%

**Pruebas de chi-cuadrado**

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	24,157a	1	,000
Razón de verosimilitudes	22,946	1	,000
N de casos válidos	268		

a. 0 casillas (0,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 52,30.

b. Calculado sólo para una tabla de 2x2.

- Aquellos desarrolladores que están en blanco sostienen la actividad a tiempo completo.

## Tabla de contingencia

		¿Estás registrado como empleado legal o "en blanco"?					Total	
		16 a 21	22a 27	28 a 33	34a 39	40+		
Carga horaria semanal		Recuento	1	3	2	1	1	8
		% dentro de Carga horaria semanal	12,5%	37,5%	25,0%	12,5%	12,5%	100,0%
		% dentro de Edad	4,3%	3,1%	2,3%	2,1%	6,7%	3,0%
	16 hrs	Recuento	3	14	9	8	1	35
		% dentro de Carga horaria semanal	8,6%	40,0%	25,7%	22,9%	2,9%	100,0%
		% dentro de Edad	13,0%	14,6%	10,5%	16,7%	6,7%	13,1%
	24 hrs	Recuento	3	13	11	1	1	29
		% dentro de Carga horaria semanal	10,3%	44,8%	37,9%	3,4%	3,4%	100,0%
		% dentro de Edad	13,0%	13,5%	12,8%	2,1%	6,7%	10,8%
	32 hrs	Recuento	3	7	10	5	2	27
		% dentro de Carga horaria semanal	11,1%	25,9%	37,0%	18,5%	7,4%	100,0%
		% dentro de Edad	13,0%	7,3%	11,6%	10,4%	13,3%	10,1%
	40 hrs (semana completa)	Recuento	3	32	22	19	3	79
		% dentro de Carga horaria semanal	3,8%	40,5%	27,8%	24,1%	3,8%	100,0%
		% dentro de Edad	13,0%	33,3%	25,6%	39,6%	20,0%	29,5%
8 hrs	Recuento	10	22	10	6	4	52	
	% dentro de Carga horaria semanal	19,2%	42,3%	19,2%	11,5%	7,7%	100,0%	
	% dentro de Edad	43,5%	22,9%	11,6%	12,5%	26,7%	19,4%	
40hrs +	Recuento	0	5	22	8	3	38	
	% dentro de Carga horaria semanal	0,0%	13,2%	57,9%	21,1%	7,9%	100,0%	
	% dentro de Edad	0,0%	5,2%	25,6%	16,7%	20,0%	14,2%	

<b>Total</b>	Recuento	23	96	86	48	15	268	<b>100,0%</b>
	% dentro de Carga horaria semanal	8,6%	35,8%	32,1%	17,9%	5,6%		
	% dentro de Edad	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%		

<b>Pruebas de chi-cuadrado</b>			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	42,718a	24	,011
Razón de verosimilitudes	46,981	24	,003
N de casos válidos	268		

a. 17 casillas (48,6%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,45.

¿Tenés horarios flexibles? \* ¿Estás registrado como empleado legal o "en blanco"?

Tabla de contingencia								
		¿Estás registrado como empleado legal o "en blanco"?					Total	
		16 a 21	22a 27	28 a 33	34a 39	40+		
¿Tenés horarios flexibles?		Recuento	1	2	1	1	0	5
		% dentro de ¿Tenés horarios flexibles?	20,0%	40,0%	20,0%	20,0%	0,0%	100,0%
		% dentro de Edad	4,3%	2,1%	1,2%	2,1%	0,0%	1,9%
	Depende el proyecto	Recuento	6	18	20	10	6	60
		% dentro de ¿Tenés horarios flexibles?	10,0%	30,0%	33,3%	16,7%	10,0%	100,0%
		% dentro de Edad	26,1%	18,8%	23,3%	20,8%	40,0%	22,4%
	No	Recuento	2	9	7	3	1	22
		% dentro de ¿Tenés horarios flexibles?	9,1%	40,9%	31,8%	13,6%	4,5%	100,0%
		% dentro de Edad	8,7%	9,4%	8,1%	6,3%	6,7%	8,2%
	SI	Recuento	14	67	58	34	8	181
		% dentro de ¿Tenés horarios flexibles?	7,7%	37,0%	32,0%	18,8%	4,4%	100,0%
		% dentro de Edad	60,9%	69,8%	67,4%	70,8%	53,3%	67,5%
Total	Recuento	23	96	86	48	15	268	
	% dentro de ¿Tenés horarios flexibles?	8,6%	35,8%	32,1%	17,9%	5,6%	100,0%	
	% dentro de Edad	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	7,020a	3	,071
Razón de verosimilitudes	8,969	3	,030
N de casos válidos	268		

a. 2 casillas (25,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 2,44.

## 10.- Categoría PUBLICACION

¿Cuántos de los juegos en los que trabajaste fueron publicados? \* Edad

		Tabla de contingencia					Total	
		¿Estás registrado como empleado legal o "en blanco"?						
¿Cuántos de los juegos en los que trabajaste fueron publicados?		16 a 21	22a 27	28 a 33	34a 39	40+		
				Recuento	3	8		7
% dentro de ¿Cuántos... fueron Publicados?	13,0%			34,8%	30,4%	13,0%	8,7%	100,0%
% dentro de Edad	13,0%			8,3%	8,1%	6,3%	13,3%	8,6%
1 a 5 juegos	Recuento		19	74	42	21	7	163
	% dentro de ¿Cuántos... fueron Publicados?		11,7%	45,4%	25,8%	12,9%	4,3%	100,0%
	% dentro de Edad		82,6%	77,1%	48,8%	43,8%	46,7%	60,8%
11 a 15	Recuento		0	1	10	4	1	16
	% dentro de ¿Cuántos... fueron Publicados?		0,0%	6,3%	62,5%	25,0%	6,3%	100,0%
	% dentro de Edad		0,0%	1,0%	11,6%	8,3%	6,7%	6,0%
16 o mas	Recuento		0	2	10	8	2	22
	% dentro de ¿Cuántos... fueron Publicados?		0,0%	9,1%	45,5%	36,4%	9,1%	100,0%
	% dentro de Edad		0,0%	2,1%	11,6%	16,7%	13,3%	8,2%
6 a 10	Recuento	1	11	17	12	3	44	
	% dentro de ¿Cuántos... fueron Publicados?	2,3%	25,0%	38,6%	27,3%	6,8%	100,0%	
	% dentro de Edad	4,3%	11,5%	19,8%	25,0%	20,0%	16,4%	
Total	Recuento	23	96	86	48	15	268	
	% dentro de ¿Cuántos... fueron Publicados?	8,6%	35,8%	32,1%	17,9%	5,6%	100,0%	
	% dentro de Edad	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	40,905a	16	,001
Razón de verosimilitudes	46,384	16	,000
N de casos válidos	268		

a. 11 casillas (44,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,90.

- Los que más publican entre 1 y 5 juegos tienen entre 22 y 33 años .

¿Cuántos de los juegos en los que trabajaste fueron publicados? \* ¿Estás registrado como empleado legal o "en blanco"?

Tabla de contingencia					
		¿Estás registrado como empleado legal o "en blanco"?			Total
		No	Si		
¿Cuántos de los juegos en los que trabajaste fueron publicados?	A veces	Recuento	15	8	23
		% dentro de ¿Cuántos..?	65,2%	34,8%	100,0%
		% dentro de ¿Estás...?	10,9%	6,1%	8,6%
	No	Recuento	97	66	163
		% dentro de ¿Cuántos..?	59,5%	40,5%	100,0%
		% dentro de ¿Estás...?	70,8%	50,4%	60,8%
	Si	Recuento	5	11	16
		% dentro de ¿Cuántos..?	31,3%	68,8%	100,0%
		% dentro de ¿Estás...?	3,6%	8,4%	6,0%
	No	Recuento	6	16	22
		% dentro de ¿Cuántos..?	27,3%	72,7%	100,0%
		% dentro de ¿Estás...?	4,4%	12,2%	8,2%
	Si	Recuento	14	30	44
		% dentro de ¿Cuántos..?	31,8%	68,2%	100,0%
		% dentro de ¿Estás...?	10,2%	22,9%	16,4%
Total	Recuento	137	131	268	
	% dentro de ¿Cuántos..?	51,1%	48,9%	100,0%	
	% dentro de ¿Estás...?	100,0%	100,0%	100,0%	

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	20,516a	4	,000
Razón de verosimilitudes	20,938	4	,000
N de casos válidos	268		

a. 0 casillas (0,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 7,82.

### FundAV

Facundo Mounes  
Agustín Pérez Fernández  
Alejandro Iparraguirre  
Pedro Federico Hegoburu  
Barbara Pollini

### UNTREF

Dra Graciela Esnaola  
Lic. Gabriela Galli  
Lic. Adriana Libero