

Teorías administrativas y su enfoque en las empresas de juegos electrónicos
Administrative theories and their focus on electronic gaming companies

Fecha de recepción: octubre 2023

Fecha de aceptación: enero 2024

Héctor Javier De los Ríos Chávez¹, Cristina Cabrera Ramos²

1. Facultad de Contaduría y Administración, Universidad Autónoma de Chihuahua, Circuito Universitario #1, Nuevo Campus Universitario, Chihuahua, Chih, México. javierdelosrios2@gmail.com, CP 31125, 614- 4-42-00-00
2. Facultad de Contaduría y Administración, Universidad Autónoma de Chihuahua, Circuito Universitario #1, Nuevo Campus Universitario, Chihuahua, Chih, México. cramos@uach.mx, CP 31125, 614- 4-42-00-00

Correspondencia: Héctor Javier De los Ríos Chávez

Dirección: Circuito Universitario #1, Nuevo Campus Universitario

Teléfono: 614- 4-42-00-00

Correo: javierdelosrios2@gmail.com

Resumen

Debido al acelerado cambio tecnológico y la evolución en la forma de trabajar, las empresas de videojuegos han modificado su administración general, métodos de publicidad, canales de distribución, recursos para el desarrollo de nuevos productos, trato hacia los empleados y formas de operar, como el home office. Estos cambios recientes en la industria de los videojuegos se abordan desde un enfoque administrativo. El objetivo fue analizar las teorías administrativas aplicadas a las empresas de juegos electrónicos. La investigación es cualitativa, no experimental, transeccional y descriptiva, utilizando un método analítico-sintético y documental. La población de interés incluye empresas dedicadas a la comercialización de videojuegos. La variable de estudio es el enfoque de las teorías administrativas en estas empresas. Los resultados muestran que distintas teorías administrativas intentan proporcionar una perspectiva sobre los objetivos alcanzables mediante ciertas prácticas. La industria multimillonaria de los videojuegos ha experimentado cambios significativos, obligando a las empresas a reinventarse y ajustar su administración para alinearse con sus objetivos. Actualmente, las empresas desarrolladoras se enfocan en posicionarse en la industria de videojuegos como servicio, basándose principalmente en el modelo free-to-play.

Palabras clave: Teorías administrativas, empresas, videojuegos.

Abstract

Due to accelerated technological change and the evolution in the way of working, video game companies have modified their general administration, advertising methods, distribution channels, resources for the development of new products, treatment of employees and ways of operating, such as the home office. These recent changes in the video game industry are approached from a management approach. The objective was to analyze the administrative theories applied to electronic gaming companies. The research is qualitative, non-experimental, transeccional and descriptive, using an analytical-synthetic and documentary method. The population of interest includes companies dedicated to the commercialization of video games. The study variable is the focus of administrative theories in these companies. The results show that different administrative theories try to provide a perspective on the objectives achievable through certain practices. The multi-billion dollar video game industry has undergone significant changes, forcing companies to reinvent themselves and adjust their management to align with their goals. Currently, development companies focus on positioning themselves in the video game industry as a service, based mainly on the free-to-play model..

Keywords: Administrative theories, companies, video games.

Objetivo General

Analizar las teorías administrativas y su enfoque en las empresas de juegos electrónicos.

Objetivos Específicos

- Delimitar el enfoque de cada una de las teorías administrativas en la industria de los juegos electrónicos.
- Elaborar un cuadro comparativo entre las diferentes teorías administrativas y su enfoque en las organizaciones de juegos electrónicos.

Justificación

En la época actual la manera en que las empresas de tecnologías operan ha evolucionado a través de los años, donde las empresas dedicadas al desarrollo y venta de juegos electrónicos no son la excepción. Hoy en día los juegos electrónicos o videojuegos son un mercado de suma importancia y relevancia para las empresas y la economía de algunos países, aunque no siempre fueron vistos como un producto serio o relevante en la economía empresarial hoy en día representan ingresos multimillonarios para las compañías involucradas en la industria.

Estos cambios obligaron a las compañías a tomar estrategias de mercado que en su momento se consideraron innovadoras como un medio para atraer nuevos clientes a la industria, esto trajo consigo un enorme crecimiento en el mercado de los juegos electrónicos lo cual tuvo un impacto económico enorme en el manejo de la industria, lo que lleva consigo incluso a obligar a empresas transnacionales a tomar prácticas poco éticas y emprender guerras comerciales en contra de otras, con el objetivo de dominar el creciente y muy rentable mercado de los juegos electrónicos.

Durante la pandemia de Covid-19 se presentó un incremento generalizado a nivel mundial del consumo de los juegos electrónicos, lo cual representó sumas millonarias que la industria no había visto antes, esto trajo consigo una guerra empresarial entre las principales marcas y estudios desarrolladores para dominar el mercado y poder ofertar a las personas mas productos; lo que llevó a las empresas a tomar prácticas poco éticas

y cuestionables lo cual fue duramente criticado en algunos casos, sobre todo hablando de explotación laboral, que fue un común denominador en esta industria durante los años de pandemia y posteriores.

Otra crítica hecha a las empresas, sobre todo a las más importantes y dominantes de esta industria, es el hecho de que al presentarse múltiples denuncias de acoso sexual y laboral por parte de personal de la empresa, estas omitieron tomar medidas ejemplares en el asunto y las personas señaladas continuaron laborando de manera normal, esto evidentemente hace ver que el objetivo principal de las empresas y su administración, es el generar la mayor cantidad de dinero posible, sin importar que disminuya el bienestar laboral de sus empleados.

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente se ha profesionalizado tanto el uso de los juegos electrónicos también nombrados videojuegos, como el de los deportes electrónicos; lo cual se puede observar en diversos aspectos que van desde los derechos de transmisión de competencias, los contratos de sponsors para los eventos, así como patrocinar a jugadores y equipos, mercado de pases para jugadores famosos, pagos en contenidos que personalizan la apariencia en aspectos de los juegos así como los sitios de apuestas online (Kopp, 2017).

En México, en los últimos años se ha desarrollado ampliamente la industria de los juegos electrónicos, en el Foro Forbes Conecta Showtime expertos en el tema, coincidieron que esta industria puede convertirse en un importante motor de generación de empleo en México. La consultora especializada New Zoo¹(citada por Medina, 2020), muestra un importante desarrollo en México en los últimos años en materia de juegos electrónicos, y es que, de acuerdo a los datos de la consultora, México ocupa el lugar número 12 en consumo de esta industria a nivel mundial, con ingresos anuales de 1,600 millones de dólares; esto gracias a los más de 55 millones de jugadores que hay en el

¹ Empresa de consultoría para la información y análisis del mercado de juegos electrónicos, auxiliando en el rastreo de competidores, detección de oportunidades y toma de decisiones estratégicas.

país (Medina, Forbes, 2020), lo cual, representa cerca del 40% de la población en México.

Ligado con lo anterior, el esquema *Free to Play* (F2P) es el modelo de negocio dominante en la industria de los videojuegos, tan solo en el año 2017 generó 82 mil millones de dólares en todo el mundo, lo que corresponde al 75.6 por ciento de la industria (Batchelor (2017) citado por Sánchez-Cartas (2022)). Algunos de esos juegos llegan a ganar hasta \$ 2,4 millones diarios (Davidovici-Nora (2013) citado por Sánchez-Cartas, 2022).

Si se hace una comparativa entre juegos antiguos como los es el ping-pong y juegos de la era moderna como lo podría ser el juego de disparos COD, se observará que hay una gran diferencia entre ambos, actualmente los juegos electrónicos permiten personificar cualquier personaje en diversos escenarios con los gráficos apegados a la realidad lo cual antes no era posible; los videojuegos han evolucionado considerablemente a lo largo de los años y el modelo de negocios de los mismos también lo ha hecho. Anteriormente se compraba un juego y se tenía para siempre, ahora en la actualidad se pueden adquirir juegos gratis, comprarlos en formato físico o digital, añadir contenido extra al juego pagando por este. Este último ejemplo, es a través de micro pagos los cuales se han vuelto recurrentes en la industria de los juegos electrónicos. anteriormente estos predominaban en los juegos para móvil, sin embargo, actualmente se encuentran en todas las plataformas. Los micro pagos consisten en ofrecer al jugador contenido adicional el cual se adquiere con dinero real que puede contener mejoras visuales, herramientas para el juego, mapas exclusivos, etc. Los juegos más populares en el mundo actualmente utilizan este modelo de negocio (López, 2021).

Adicional a lo anterior, Buitrago, Romero, Kadi y Vera (2020) mencionan que “los principales rubros auspiciantes de las competencias en deportes electrónicos, son empresas de Hardware informático (Intel, AMD, entre otras), portales de noticias y comunidades especializadas en videojuegos (IGN, Gamesto, plataformas de streaming (Youtube y Twitch) y marcas de bebidas energizantes (Coca-Cola, Red-Bull)” (p.29). Además, indican que cada vez más en el mundo de los negocios se depende de producir conceptos e ideas, donde la información y los servicios surgen del conocimiento, lo que se convierte en un bien esencial capaz de intercambiarse en el mercado. Ejemplo de

esto es la trigésima edición de los Juegos del Sudeste Asiático (SEA Games), se participó en esports como Dota2, Starcraft II, Hearthstone, Arena of Valor y Mobile Legends: Bang bang; los cuales se ajustan a los valores del Comité Olímpico Internacional (COI), que no se promueve en ningún caso la cultura de la violencia o las apuestas (Bordes & Martínez-Santos, 2020).

A diferencia de los videojuegos de pago por jugar (P2P), en los que los jugadores pagan por adquirir el juego, los jugadores de videojuegos F2P tienen acceso al juego completo de forma gratuita, pero pueden pagar pequeñas cantidades (micro pagos) por artículos digitales para aumentar sus habilidades, mejorar el emparejamiento o proporcionar una diferenciación cosmética. Una característica clave de los juegos F2P es que los jugadores obtienen el juego de manera gratuita y posteriormente pagan por elementos extras del juego. Esta situación podría parecerse a otros modelos de negocios con tarifas de dos partes, como máquinas de afeitar y cuchillas o impresoras y tinta (Jing, et al. (2007) y Peng, et al. (2010). En los mercados de software, esta estrategia implica desarrollar una versión de software con todas las funciones y otra versión de baja calidad mediante la desactivación de un subconjunto de funciones. Como señalan Belleflamme y Peitz (2015, citados por Sánchez-Cartas (2022)) esta estrategia explica por qué las versiones de visualización e impresión de Adobe Reader y Microsoft Office son gratuitas y parece explicar por qué los videojuegos F2P son gratuitos (Sánchez-Cartas, 2022).

Este sector descrito, va en crecimiento económico, innovador, tecnológico y del futuro despierta la curiosidad y fascinación del público en general. Esta economía emergente en la sociedad digital involucra a millones de participantes en todo el mundo que están creando nuevos patrones de comportamiento, demandando productos y marcando tendencias, lo que a su vez genera un gran interés para las empresas que están en constante desarrollo. Si se analiza como ejemplo el país de España, desde hace años la industria de los juegos electrónicos supera ampliamente en facturación al mercado musical y audiovisual en conjunto, la facturación del cine con 587.5 millones de dólares anuales y la facturación musical con 237.2 millones anuales no alcanzan en conjunto a la industria de los juegos electrónicos y por lo tanto, estos al menos en España se consolidan como el principal sector de ocio y entretenimiento en el país anteriormente mencionado según la Agencia Española de Videojuegos (AEVI). En conclusión, una

nueva economía que abre una oportunidad para nuevas generaciones que buscan desarrollarse en un sector que demanda perfiles cualificados y que, aún tiene que trabajar por la efectiva incorporación de la mujer, la cual cada vez toma más protagonismo en este sector y para que aporte valor a esta industria en crecimiento de la sociedad digital (Mainer, 2020).

II. CRITERIOS METODOLÓGICOS

Se trata de una investigación de naturaleza cualitativa, con un diseño no experimental, transeccional y descriptivo, utilizando un método analítico-sintético, de un modo documental, realizado entre los meses de agosto a octubre de 2023. La población de interés fueron las empresas dedicadas a la comercialización de videojuegos electrónicos. La variable de estudio fue el enfoque de las teorías administrativas en las empresas de videojuegos.

Se realizó una extensa revisión bibliográfica sobre las diferentes teorías administrativas, determinando el enfoque de cada una de ellas en las empresas dedicadas a los videojuegos electrónicos.

III. DISCUSIÓN Y RESULTADOS

Enfoque de las distintas teorías administrativas en las empresas de juegos electrónicos

En la industria de los juegos electrónicos las empresas dominantes de la industria son como cualquier otra empresa multinacional las cuales tienen sus esquemas administrativos y distintas maneras de operar bien definidos, sin embargo es una realidad que este tipo de empresa generalmente tiene a sus empleados en condiciones laborales muy diferentes a las empresas tradicionales o a las maquilas, en las distintas teorías vistas en clase algunas nos hablaban de como soltar y darle libertad a los trabajadores así como tratarlos sin incentivos de alguna manera iba mermar las utilidades y producción de la empresa.

Teoría burocrática

Desde hace tiempo se han planteado muchas teorías de cómo debe ser la organización de las diferentes empresas y organizaciones, en este caso abordamos una en particular la cual es la teoría de la burocracia de Max Weber, para Weber esta teoría surge como una solución a las distintas limitaciones de la teoría clásica y las teorías de las relaciones humanas. Para Weber la teoría de la burocracia se plantea desde un enfoque eficiente el cual es aplicado a las fábricas y distintas organizaciones humanas. La teoría de la burocracia para Weber consiste en una organización jerárquica, la cual se encuentra dividida en funcionarios y trabajadores, cada uno especializados en su área. Para Weber esta forma de organización era al mismo tiempo una forma de dominación.

Esta teoría tiene ciertas características que la hacen destacar como puede ser por ejemplo la aplicación de normas y reglamentos los cuales deben ir de la mano con los objetivos planteados por la empresa, este tipo de reglas se deben plasmar por escrito, hay una jerarquía de la autoridad donde ciertas personas tienen poder de mando sobre otras, otra característica importantes es que la teoría burocrática habla de la profesionalización del trabajo por lo que el recurso humano debe estar en puestos de trabajo acorde a sus capacidades (Weber, 2002).

Si se aborda la industria de los juegos electrónicos desde el punto de vista de la teoría burocrática se encontrará un gran enfoque de esta teoría dentro de las empresas que están inmersas en este negocio, uno de los grandes impulsores y analistas de esta teoría como Max Weber plantea que para las empresas es importante contar con gente especializada en sus puestos de trabajo, es decir que el recurso humano se encuentre en puestos de trabajo acorde a sus capacidades, para las empresas desarrolladoras es de suma importancia contar con personal especializado en la industria debido a que esta depende en gran medida de la calidad del producto que ofertan al público y en su caso la calidad del producto o en si del videojuego depende en gran medida del talento de los programadores y de los artistas conceptuales que llevan a cabo las ideas centrales del juego.

Se encuentra una jerarquía marcada en las empresas donde se lleva a cabo una cadena de mando y al mismo tiempo se ve que no cualquier persona o profesionista está capacitado para los puestos clave de trabajo dentro de la industria debido que si no se tiene los conocimientos adecuados en la materia es imposible poder desarrollar el producto.

Teoría de las relaciones humanas

La teoría clásica de la administración buscó establecer una nueva filosofía empresarial que promoviera una civilización industrial en la que la tecnología y los métodos de trabajo fueran las principales preocupaciones de los administradores. Sin embargo, en un país democrático como Estados Unidos de Norteamérica, los trabajadores y los sindicatos percibieron y interpretaron la administración científica como una forma sofisticada de explotación en beneficio de los intereses de los empleadores. Como resultado, la teoría de las relaciones humanas surgió como respuesta a la necesidad de contrarrestar la marcada tendencia a la deshumanización del trabajo que se manifestaba a través de la aplicación de métodos rigurosos, científicos y precisos, a los cuales los trabajadores se veían obligados a someterse (Aguirre, s.f.).

La teoría de las relaciones humanas tiene como principal característica el no considerar a la empresa como una máquina sino verla como un conjunto de personas, dicho en otra forma dar un enfoque más humanista al modo de administrar la empresa, la realidad es que una gran mayoría de empresas dedicadas a la industria de los videojuego tiene un enfoque de trabajo humanista en el sentido de que muchos de los empleados de estas empresas trabajan bajo objetivos meta en los que se les permite administrar su horario y se les dan libertades de esparcimiento que en otras empresas o industrias nunca se vería, esto puede ser en gran medida por la naturaleza de las personas que laboran en este medio y el hecho de que trabajar de esta manera ha dado resultados a las empresas sin embargo también es una realidad que fueron duramente criticadas en el sentido de establecer metas muy poco alcanzables y que demandaban un arduo trabajo a los desarrolladores.

Teoría del caos

La teoría del caos es un campo de investigación esencial en las ciencias de la complejidad, y a lo largo de los años ha sido un paradigma que ha provocado cambios significativos en el estudio de varios fenómenos, desde que el climatólogo Edward Lorenz la presentó formalmente en la década de 1960. El caos ha consolidado la noción de la no linealidad en la ciencia y ha establecido la gran dificultad de predecir la evolución de sistemas específicos (Martínez, 2018).

Al retomar las ideas que la teoría del caos plantea se puede ver que hay una relación con el comportamiento de la industria de los juegos electrónicos, si se les hubiera preguntado a los involucrados en este mercado hace varios años como sería la forma de comerciar los juegos electrónicos en el futuro muy probablemente nadie hubiera acertado, la manera tradicional de comerciar las cosas siempre ha sido “contra- entrega” es decir el cliente paga un precio determinado y le entregan su producto, actualmente un alto porcentaje de estos productos se ofrecen de manera gratuita a los clientes para que de este modo puedan acceder a probar el juego y en dado caso de ser de su agrado puedan cobrar por accesorios y experiencias distintas dentro del mismo juego, lo mismo funciona actualmente para las aplicaciones móviles.

Teoría de sistemas

El enfoque sistémico es una forma de abordar y plantear problemas con el objetivo de lograr una mayor efectividad en la acción. Se caracteriza por considerar que todos los objetos, ya sean materiales o inmateriales, son sistemas o componentes de un sistema. Un sistema se define como una agrupación de partes que establecen relaciones entre sí, formando una unidad que es el sistema en sí mismo. Esta perspectiva se aplica tanto a átomos, personas y sociedades, así como a ideas concretas.

Cada sistema puede formar parte de un sistema más grande, al que se puede llamar súper sistema o meta sistema, o puede estar compuesto por subsistemas, que son sistemas más pequeños. Estos subsistemas, a su vez, pueden estar compuestos por otros sistemas aún más pequeños, y así sucesivamente, hasta llegar a los componentes más básicos de todo lo que existe en el universo. El concepto de sistema

es aplicable tanto a una célula como al universo en su conjunto considerado como un sistema de sistemas.

Si se analiza la industria de los videojuegos desde la teoría de los sistemas se observa que hay muchísimos subsistemas que intervienen a lo largo del proceso de producción y venta de un juego electrónico, se puede partir desde el inicio de la producción donde se involucre directamente la empresa con sus desarrolladores de distintas áreas, después al pasar a la fase de distribución donde intervienen otro sinnúmero de personas en el transporte y por último a la fase de ventas, donde de igual modo se encuentran varias áreas involucradas, desde el marketing hasta los vendedores, por lo cual si una parte del sistema como un todo falla, esto va ocasionar que no se optimice o se logren los objetivos deseados por la industria.

El enfoque sistémico permite obtener de manera sintética los valores de magnitudes relacionadas con conceptos importantes, como el rendimiento de los procesos de uso de la energía, los límites económicos del sistema en términos de costos, los límites ecológicos asociados a la contaminación y al uso de recursos naturales finitos, etc. Con pocos datos, es posible determinar la eficiencia, los límites del ecosistema natural, el impacto de la contaminación ambiental, la relación costo-beneficio, el uso racional de la energía, entre otros. Todo esto lleva a concluir que, desde el punto de vista del conocimiento, el enfoque sistémico es una herramienta conceptual altamente eficaz (Gay, s.f.).

El surgimiento de las nuevas ciencias en la era digital ha llevado a un avance significativo en diversas disciplinas, lo que ha resultado en una valiosa herramienta para construir conocimiento. Gracias a ello, ahora es posible comprender los sistemas de manera más profunda y cercana a la realidad objetiva. La incorporación de nuevos elementos, componentes y relaciones en el funcionamiento de estos sistemas ha aumentado su nivel de complejidad. Todo esto se basa en la premisa de que todos los objetos en la realidad están interconectados e interrelacionados, lo que aporta un valor significativo al funcionamiento de cada sistema (De la Peña & Velázquez, 2018).

La tabla 1 muestra cómo cada teoría administrativa tiene un enfoque diferente en la industria de los videojuegos. Se puede observar de inicio en su enfoque principal, que mientras la teoría burocrática se enfoca en la eficiencia y la estructura jerárquica, la teoría

Teorías administrativas y su enfoque en las empresas de juegos electrónicos

De los Ríos Chávez¹, Cabrera Ramos²

de las relaciones humanas destaca la importancia de las relaciones interpersonales y la motivación de los empleados. La teoría del caos resalta la no linealidad y la complejidad inherente a la industria de los videojuegos, mientras que la teoría de sistemas reconoce la interdependencia y las conexiones entre los distintos componentes del desarrollo y la gestión de juegos electrónicos.

Tabla 1 Cuadro comparativo de las teorías administrativas en la industria de los juegos electrónicos

Aspecto	Teoría de las Relaciones Humanas	Teoría de los Sistemas
	Teoría Burocrática	Teoría del Caos
Enfoque Principal	Eficiencia y estructura organizativa jerárquica	Relaciones interpersonales y motivación de empleados
Estructura Organizativa	Jerarquía clara y división del trabajo	Mayor flexibilidad en estructuras y comunicaciones
Relación con los empleados	Énfasis en la obediencia y el control	Importancia de la participación y la satisfacción
Comportamiento Organizativo	Reglas y procedimientos definidos	Importancia de las relaciones sociales y grupales
Toma de Decisiones	Centralizada y basada en la autoridad	Participativa y orientada hacia consensos
Ejemplo en la Industria	Desarrollo de políticas control de calidad	Creación de equipos multidisciplinarios
		Valorización de la creatividad y la innovación
		Emergencia de patrones predecibles
		Adaptativa y basada en la experimentación
		Desarrollo de algoritmos de inteligencia artificial
		Reconocimiento de la interdependencia y colaboración
		Reconocimiento de las interacciones y retroalimentación
		Consideración de las implicaciones sistémicas
		Implementación de sistemas de gestión de contenido

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En la sociedad del conocimiento, los administradores tienen un papel fundamental en el desarrollo y crecimiento de una empresa, esta nueva era ha traído consigo una gran cantidad de información y tecnología que puede ser aprovechada por los administradores para mejorar su trabajo y aumentar su impacto en la sociedad.

Uno de los mayores retos que enfrentan los administradores en el contexto actual es la necesidad de adaptarse a un entorno en constante cambio, las empresas y organizaciones deben ser capaces de responder rápidamente a los cambios en el mercado, las tecnologías emergentes y las demandas de los clientes; esto requiere una gran flexibilidad y capacidad para innovar y reinventarse constantemente.

Otro principal cambio es la creciente complejidad del entorno empresarial, que exige una mayor capacidad de adaptación y flexibilidad por parte de los administradores, la globalización y la revolución tecnológica han transformado la forma en que las organizaciones empresariales operan y compiten en el mercado.

Esto ha llevado a un aumento en la demanda de habilidades digitales y una mayor importancia de la innovación y la creatividad en la gestión empresarial, es por ello que carreras como programador, ingeniero en software y otras similares han tenido un alto crecimiento en la demanda empresarial y sin embargo la oferta por parte de las instituciones académicas es baja en comparación con lo que el mercado actual necesita.

Como ya se mencionó previamente, es complejo para los dueños de las compañías y los administradores poder anticipar el futuro de los negocios en los que están inmersos; es por ello que hay teorías que desde distintos enfoques intentan dar una posible vista de los objetivos que se pueden alcanzar si se actúa de una determinada manera, donde la industria multimillonaria de los juegos electrónicos no es la excepción, ya que a lo largo de su historia ha venido sufriendo cambios considerables en su desarrollo, esto de igual modo ha obligado a los negocios involucrados en el mercado a reinventarse a sí mismos, así como su modo de administrar el manejo de la compañía de modo que este manejo este correlacionado con los objetivos de la organización.

La evolución de las tecnologías juega un papel fundamental en esta industria, derivado de que el producto principal del cual se está hablando es como tal una tecnología informática en sí, en la década de los 80 y los 90 la manera de distribuir en físico los productos ofrecidos era la única manera de poder disfrutar de los juegos electrónicos, hoy en día la comercialización digital es el principal canal de distribución en las compañías dedicadas a la venta de juegos electrónicos, esto trajo consigo un cambio radical en la manera de operar y de administrar la compañía debido a que los canales de distribución y manera de llegar al cliente habían cambiado esto trajo un cambio inevitable en las empresas.

El esquema de negocio *free-to-play* ya está consolidado actualmente sobre todo en los productos de tecnologías concretamente hablando de software, si se observa con atención, este es el mercado dominante en los dispositivos electrónicos inteligentes como lo son los celulares, donde basta con entrar a la tienda digital de un dispositivo electrónico para darse cuenta que un gran porcentaje de las aplicaciones móviles son gratuitas y se pueden obtener y disfrutar sin tener que hacer algún gasto en ellas; esta manera de ofertar el producto ha revolucionado el mercado digital debido a que está comprobado que la captación de personas interesadas en la aplicación crece de una manera exponencial. En dicha industria es indispensable contar con usuarios activos y constantes para poder monetizar y poder generar utilidades al desarrollador de la aplicación.

Las empresas desarrolladoras ya se dieron cuenta de ello y es por eso que sus esfuerzos hoy en día están dirigidos a posicionarse en la industria de los juegos como servicio lo cual está basado principalmente en el modelo *free-to-play*. Este modelo en particular consiste en otorgar de manera gratuita el acceso a cientos de juegos o programas a cambio de una suscripción mensual o anual según sea el caso, esta manera de comerciar los productos viene a romper los esquemas tradicionales en los cuales el cliente paga un precio único por un producto determinado, actualmente se ha vuelto muy atractivo para los clientes el pagar sumas de dinero pequeñas de manera mensual por un servicio que les otorga acceso a un catálogo de cientos de juegos electrónicos que adquiridos de manera individual representarían un costo demasiado elevado como para

que un ciudadano común pueda acceder a estos beneficios de alguna otra manera que no fuera el modelo de servicio basado en *free-to-play*.

Finalmente, se puede concluir que las distintas teorías administrativas ayudan a tener un mejor entendimiento y comprensión del funcionamiento de las compañías, para de este modo los administradores de las mismas puedan hacer un análisis de lo expresado por los expertos para poder determinar las áreas con problemas y las áreas de oportunidad dentro de las organizaciones que manejan o para las cuales laboran. De igual modo los exponentes de estas teorías hacen un llamado a los administradores a estar preparados en un mundo en constante cambio y en el cual el cambio es cada vez más recurrente, por lo que estar a la vanguardia y en tendencia con las mejores y nuevas formas de administrar una organización es algo indispensable en un mundo tan competitivo y con tantas compañías buscando posicionarse dentro del mercado como una de las mejores.

Las empresas con los administradores mejor preparados y a la vanguardia en un mundo de constante cambio y con el nacimiento de nuevas formas de comercialización, serán las que logren considerarse exitosas y con un posicionamiento en el mercado.

Referencias

- Aguirre, R. I. (s.f.). gestipolis. Recuperado el 16 de julio de 2023, de Teoría de relaciones humanas. Cómo se originó, sus principales referentes, aportes y limitaciones: <https://www.gestipolis.com/teoria-de-relaciones-humanas/>
- Bordes, P., & Martínez-Santos, R. (2020). ¿Es deporte el sport? explorando los límites prácticos del videojuego competitivo. *Revista Interdisciplinaria de Filosofía y Psicología* , 15 (16), 1-15. <https://www.scielo.cl/pdf/limite/v15/0718-1361-limite-15-16.pdf>
- Buitrago, A. R., Romero, R. N., Kadi, J. O., & Vera, R. J. (2020). E-sports: de la pueril recreación con videojuegos a la gamificación del deporte. *Journal of Physical Education and Human Movement* , 2 (1), 21-34.
DOI:10.24310/JPEHMjpehm.v2i1.7497
- De la Peña, C. G., & Velázquez, Á. R. (2018). "Algunas reflexiones sobre la teoría general de sistemas y el enfoque sistémico en las investigaciones científicas." ("Algunas reflexiones sobre la teoría general de sistemas y el enfoque ...") *Revista Cubana Educación Superior* , 2, 31-44.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v37n2/rces03218.pdf>
- Gay, A. (s.f.). *Los sistemas y el enfoque sistémico*. Recuperado el 27 de julio de 2023, de ipet132. https://ipet132.com/2020Abril/texto_2_aquiles_gay.pdf
- Jing, F., Deng, K., Zhang, L., & We-Ying, M. (2007). User interface for viewing images. *Patent Application Publication* , 1-8.
<https://patentimages.storage.googleapis.com/b3/1d/08/e88c184f4f4eff/US20070209025A1.pdf>
- Kopp, J. I. (2017). Ejes para una investigación en deportes electrónicos. *Lúdicamente* , 6 (11), 18-34. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5961674>
- López, J. M. (2021). ThinkBig. Recuperado el 14 de mayo de 2023, de <https://blogthinkbig.com/micropagos-videojuegos-hijos-menores+>
- Mainer, B. B. (18 de febrero de 2020). *The Conversation*. Recuperado el 1 de agosto de 2023, de El 'boom' del videojuego: una industria que factura más que el cine y la

música juntos. <https://theconversation.com/el-boom-del-videojuego-una-industria-que-factura-mas-que-el-cine-y-la-musica-juntos-131871>

Martínez, M. C. (2018). Teoría del caos y estrategia empresarial. *Tendencias* , 19 (1), 204-214. <http://dx.doi.org/10.22267/rtend.181901.94>

Medina, A. (21 de agosto de 2020). *Forbes*. Recuperado el 02 de mayo de 2022, de <https://www.forbes.com.mx/showtime-industria-videojuegos-potenciar-crecimiento-mexico/>

Peng, F., Tang, K., Chen, G., & Yao, X. (2010). Population-Based Algorithm Portfolios for Numerical Optimization. *IEEE Transactions on Evolutionary Computation* , 14 (5), 782-800. <https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?arnumber=5439827>

Sánchez-Cartas, J. M. (2022). Welfare and fairness in free-to-play video games. *Technological Forecasting and Social Change* , 180, 1-15. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0040162522002116>

Weber, M. (2002). *Economía y Sociedad* (Segunda ed.). Madrid, España: Fondo de Cultura Económica. <https://zoonpolitikonmx.files.wordpress.com/2014/08/max-weber-economia-y-sociedad.pdf>