

L'industria videoludica verso un modello di (quasi) completo outsourcing

Negli ultimi anni la TV e il cinema si sono evoluti e hanno subito moltissime variazioni per poter essere al passo con la tecnologia che è sempre in continua crescita; hanno cominciato a utilizzare nuovi strumenti, come le apparecchiature **VFX** (Visual Effect) e nuovi tipi di telecamere. Ma uno dei cambiamenti più radicali non è sul piano tecnologico, quanto su quello dell'organizzazione del lavoro, dove si vede far ricorso sempre più all'**esternalizzazione delle risorse** (*outsourcing*), che pare coinvolga quasi il 95% della produzione. Ma cos'è esattamente?

La parola **outsourcing** viene utilizzata in economia e in ambiente aziendale per indicare l'utilizzo, da parte di un'impresa, di altre aziende più piccole che avranno l'incarico di svolgere un compito a loro assegnato, così da poter **abbattere i costi di produzione**.

Il mondo dei videogiochi sta vivendo lo stesso cambiamento, anche se meno marcato. Alcune delle grandi aziende hanno la possibilità di acquistare e acquisire altri studios per poter avere più uomini al lavoro su uno stesso progetto, mentre le case sviluppatrici più piccole o che non vogliono spendere migliaia e migliaia di dollari si affidano a delle società in *outsourcing* per aver fornito il giusto supporto per tutte le varie esigenze; una di queste è **Keywords Studios**. **Keywords** non è l'unica a svolgere questo lavoro: altre società fanno lo stesso, ognuna è specializzata in singoli ambiti e le software house richiedono assistenza a più società per avere un supporto completo, ma frammentando il mercato. Quello che **Keywords** sta tentando di fare negli ultimi 10 anni è di creare una figura di rilievo e sicura, **che accenti la maggior parte delle funzioni**, per tutte quelle aziende che richiedono assistenza di questo genere. Rispetto alle altre società, **Keywords** si è impegnata nell'offrire **sette diversi servizi: comparto artistico, engineering, audio, test funzionali, localizzazione, test di localizzazione e assistenza clienti**.

Tutti questi servizi servono a creare una realtà molto più completa e aperta che permette di lavorare con molte più aziende, sia piccole che grandi, eliminando l'eventualità di creare una sorta di "chimera" del lavoro: i dipendenti che lavorano per queste società non sanno qual è l'idea principale per la creazione di quel determinato progetto e sarà necessario spiegare approfonditamente tutte le varie fasi e le specifiche del lavoro che poi svolgeranno. Questa attività, però, potrebbe essere ripetuta più e più volte durante lo sviluppo di un gioco, e di certo non è un bene, contando che si potrebbero incontrare problemi di sviluppo.

È per questo che il **CEO di Keywords Studios** ha intenzione di consolidare in un'unica società più offerte e servizi per l'*outsourcing*: non solo questo è importante per i clienti, ma anche per i posti di lavoro, che diventeranno più stabili e sicuri. Se questo consolidamento avverrà, il mondo dei videogiochi potrebbe muoversi verso un modello di completo (o quasi) *outsourcing*, già adottato da molti altri settori, come quello automobilistico ed editoriale.