



La compañía de videojuegos Valve Corporation tiene un organigrama horizontal, en el que ninguno de sus 400 empleados es jefe, y no le va para nada mal

¿Es posible trabajar sin jefes? Probablemente sea el sueño de muchos, y la respuesta es que sí, es posible. La compañía de videojuegos **Valve Corporation** tiene un organigrama totalmente horizontal, y eso que la empresa la conforman alrededor de 400 empleados, pero ninguno de ellos es el jefe.

El caso de esta empresa lo explica Yanis Varoufakis, economista de la Universidad de Atenas con notables publicaciones sobre la crisis del euro y residente en Valve Corporation.

"La empresa **no tiene ninguna jerarquía explícita**. Se basa en lo que varios miembros de la empresa describen como los principios del anarco-sindicalismo. Efectivamente, **se basa en la libre asociación de los trabajadores entre sí**", detalla.

La forma en que esto se lleva a la práctica consiste en que, después de que un comité autorganizado contrate a un nuevo empleado, él o ella es libre de afiliarse libremente y moverse por la empresa hasta que encuentre el sitio donde crea que puede encajar mejor y aportar más valor a la compañía. "**La movilidad dentro de la empresa siempre ha sido una gran ventaja,** y cualquier trabajador lo reconoce", explica Varoufakis.

Pero también **tiene sus partes oscuras**, puesto que del mismo modo que una contratación puede comenzar en una conversación entre dos empleados en un pasillo, también así puede iniciarse un despido. Esta organización podría dar lugar a algunos abusos, aunque hasta el

momento no se han manifestado como un problema para la empresa.

"Es importante entender que estas empresas dependen en gran medida de que las personas realmente crean en las normas sociales que rigen su existencia", continua Varoufakis. Las retribuciones también son revisadas por distintos empleados, todos en el mismo nivel.

Valve Corporation **fue creado en 1996** por los exdesarrolladores de software en Microsoft Gabe Newell y Mike Harrington. Su mayor plataforma es Steam, que funciona como el iTunes de los videjuegos en todo el mundo. Y **les genera**

alrededor de u\$s1 billón de beneficios al año

. A reinvertir en la empresa y a repartir entre todos los empleados, claro.

FUENTE:

<http://www.iprofesional.com/notas/156598-Cmo-se-trabaja-en-la-empresa-sin-jefes-que-factura-us1-billn-al-ao>