

DESTINO INNOVACIÓN EPISODIO 32

Chile en el mapa *gamer*. La industria chilena de videojuegos se inserta en la escena global en base a tecnología y creatividad

CON EL AUSPICIO DE ARAUCO, AIEP Y DUOC. Pamela Clunes, fundadora de Raincup Games, y Fernanda Contreras, cofundadora y head of studio de Gamaga, conversaron con Isidora Undurraga acerca de sus empresas y de cómo la relación entre la innovación y los videojuegos es simbiótica y esencial para el avance de la industria chilena, que emerge como un actor prometedora en la escena mundial.

En las últimas décadas, la industria de los videojuegos ha experimentado un crecimiento sin precedentes a nivel mundial. Esta expansión no solo se ha traducido en cifras económicas significativas, sino que también ha impulsado la innovación en diversas áreas, desde el desarrollo tecnológico hasta la narrativa interactiva.

Chile, aunque pequeño en comparación con gigantes como Estados Unidos, Japón y Corea del Sur, ha mostrado un notable avance en este sector, emergiendo como un actor prometedora en la escena global de los videojuegos.

En efecto, los especialistas señalan que la innovación en los videojuegos se manifiesta en múltiples facetas, como la tecnología y desarrollo, los modelos de negocio, la narrativa y el contenido, y las comunidades y la cultura.

Dos desarrolladoras nacionales fueron las protagonistas del episodio 32 de Destino Innovación, quienes justamente abordaron en detalle el desarrollo del sector de los videojuegos, una industria que crece cada día a nivel global y en Chile, un rubro donde la innovación y la creatividad fluyen y se transforman en resultados asombrosos.

Pamela Clunes, fundadora de Raincup Games, y Fernanda Contreras, cofundadora y head of studio de Gamaga, conversaron con Isidora Undurraga, acerca de sus empresas y de cómo la relación entre la innovación y los videojuegos es simbiótica y esencial para el avance de la industria.

Fernanda Contreras es cofundadora de Gamaga, lanzada en



2009 junto con su hermano Rodrigo. En 2017, se convirtió en la primera empresa independiente chilena en romper la facturación de un millón de dólares durante un año y en 2022 fue adquirida por Kongregate una de las compañías más reconocidas en la industria de los videojuegos a nivel mundial.

Fernanda dice sentirse orgullosa de representar a muchas empresas y desarrolladores de América Latina en el ámbito internacional de los videojuegos. Y cuenta que actualmente, se enfoca en el área de operaciones, asegurándose de que el equipo pueda crear videojuegos y que los usuarios puedan jugarlos. "Gran parte de nuestra

vida debe enfocarse en desarrollar, no solo en vivir del videojuego en sí. No soy yo quien desarrolla los videojuegos, sino mi equipo, y siempre me aseguro de reconocer su trabajo y mostrarles lo orgullosa que estoy de ellos", afirma Contreras.

Entre sus hitos más importantes se encuentran dos juegos que han dejado una marca significativa en la industria. En 2013, el lanzamiento de Banana Kong generó un gran entusiasmo, alcanzando 5 millones de descargas en poco tiempo y superando los 200 millones de descargas hasta la fecha. Otro juego destacado es Operate Now: Hospital, un simulador de cirugías que permite a los jugado-

res realizar operaciones complejas como cirugías de corazón y reparaciones de fémures rotos. Este título es parte de una serie de más de 10 juegos casuales para computadora, enfocados en diferentes tipos de cirugía, que fueron pioneros en su género. Recientemente, lanzaron una actualización para el juego Inside Out, continuando con su tradición de innovación y calidad en el desarrollo de videojuegos.

JUEGOS INDIE

En el dinámico panorama de los videojuegos independientes en Chile, Raincup se destaca como un estudio que no solo busca entretener, sino también ins-

pirar y educar a través de sus creaciones. Fundado por Pamela Clunes, ingeniera civil informática de profesión, Raincup ha ganado reconocimiento por su enfoque en juegos de nicho que desafían los convencionalismos del mercado.

Desde su inicio en 2018 con el apoyo de un fondo de Corfo, la firma se ha destacado por su compromiso con la narrativa y la inclusión social en sus juegos. Clunes, junto con su equipo, ha liderado el desarrollo de proyectos como "Jumpy Paws", un juego donde un perrito viaja por Latinoamérica, mostrando la riqueza cultural y paisajística de la región, mientras promueve valores positivos y se aleja del estereotipo de violencia frecuente en la industria.

"Queremos contar historias diferentes, alejándonos de los géneros más comunes y fomentando un enfoque más humano y reflexivo en nuestros juegos", comenta Clunes. Raincup también está trabajando en "Café Dalia", un nuevo proyecto financiado por el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, que promete profundizar en narrativas detectivescas dirigidas a un público adolescente y joven adulto.

Aunque reconoce que enfrentan desafíos propios de una empresa joven y pequeña, como el financiamiento limitado y la competencia en un mercado globalizado, el equipo de Raincup continúa comprometido con su visión de innovación y creatividad en el mundo de los videojuegos. Con cada lanzamiento, buscan no solo captar la atención del jugador, sino también dejar una impresión duradera que inspire una reflexión más profunda sobre la so-

ciudad y la cultura.

COMPLEJIDAD

El desarrollo de videojuegos es un campo donde convergen arte y ciencia, creatividad y técnica, para crear experiencias interactivas que cautivan a millones en todo el mundo. Es un testimonio vivo de cómo la colaboración multidisciplinaria puede dar lugar a innovaciones sorprendentes en la industria del entretenimiento.

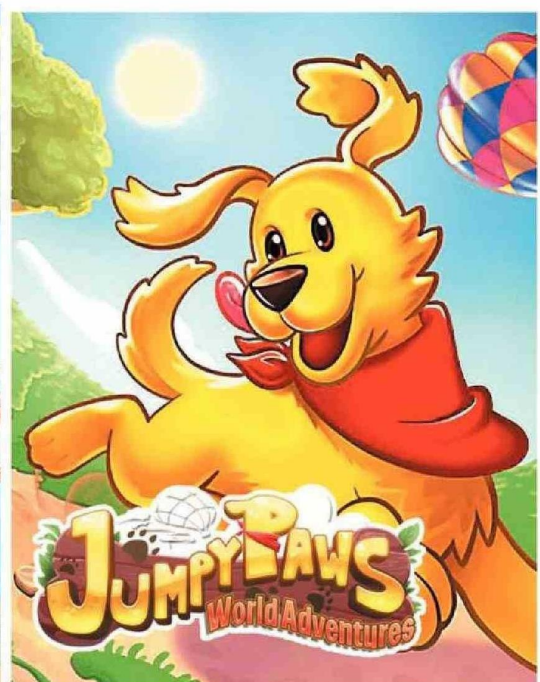
Pamela Clunes, justamente destaca la complejidad multidisciplinaria en el desarrollo de videojuegos, enfatizando la importancia de roles como el diseñador técnico que facilitan la comunicación entre áreas como game design y la parte técnica. De paso, subraya la necesidad de comprender y valorar diferentes habilidades, incluso aquellas aparentemente no relacionadas como la psicología, para asegurar el éxito en proyectos colaborativos.

“Es un desafío para mí, ya que vengo de un trasfondo técnico. No soy una programadora, pero entiendo que la comunicación con otros miembros del equipo es crucial. ¿Cómo puedo expresar mis ideas a un artista y cómo puede él responderme si no hablamos el mismo lenguaje? Esto es algo en lo que he estado explorando personal y profesionalmente: el rol de conectar diferentes áreas”, señala.

TENDENCIAS

¿Qué rol juega la innovación? Desde la perspectiva de Fernanda Contreras, la innovación va más allá del mero entretenimiento digital, extendiéndose hacia la generación de oportunidades laborales en campos antes inexplorados. “La industria de los videojuegos no solo se trata de ofrecer diversión a través de la tecnología (...) Es una plataforma para la innovación tecnológica y creativa que abre nuevas puertas en el mercado laboral. Desde roles en desarrollo de juegos hasta especialistas en experiencia de usuario, estos campos emergentes no solo satisfacen la demanda de entretenimiento, sino que también impulsan la economía global”, advierte.

En efecto, explica que la evolución constante de las plataformas y la tecnología en el ámbito del entretenimiento digital ha permitido la creación de roles especializados que antes no existían, creando así una red de oportunidades para profesionales de diversos campos, no solo atrayendo talento creativo, sino



que también facilitando la colaboración interdisciplinaria entre tecnología, arte y narrativa.

“Lo que distingue a la industria de los videojuegos es su capacidad para fusionar innovación con entretenimiento de alta calidad”, agrega Contreras, señalando que esto no solo atrae a nuevos consumidores, sino que también inspira a los desarrolladores a crear experiencias interactivas más inmersivas y significativas.

Asimismo, plantea que con una proyección de crecimiento continuo en los próximos años, la industria de los videojuegos se consolida como un motor económico crucial a nivel global, generando no solo ingresos significativos, sino también miles de empleos en áreas como programación, diseño gráfico, animación y gestión de proyectos.

Para Clunes, en tanto, la industria de los videojuegos ha comenzado a explorar nuevas direcciones, alejándose de los tradicionales juegos de disparos y acción para adentrarse en géneros que buscan hacer sentir bien a las personas. Esta tendencia, liderada por jóvenes desarrolladores, muchas veces recién graduados, está generando un nicho significativo en el mercado.

En ese plano, señala que existe una fuerte oportunidad de negocio en estos nuevos géneros, a menudo denominados “juegos cozy” o “juegos agradables al co-

razón”, los que se centran en proporcionar experiencias reconfortantes y positivas, y ya están ganando popularidad entre los jugadores. “Hay mucha gente trabajando en esto, creando nichos y espacios propios”, comenta Clunes. “Los streams que muestran estos juegos periódicamente han ayudado a impulsar esta nueva tendencia”, enfatiza.

Y aunque desarrollar este tipo de juegos presenta desafíos comerciales, Clunes cree firmemente en su potencial. “Siempre será más fácil hacer juegos de disparos, pero muchos están tomando el desafío de darle un giro a la industria y eliminar el estigma de que todos los juegos deben ser violentos (...) en poco tiempo, estos juegos tendrán un impacto significativo y competirán con los géneros más consolidados”, añade.

EL FUTURO

El futuro de la industria de videojuegos en Chile es prometedor. Con una sólida base creativa y un creciente interés internacional, el país está bien posicionado para convertirse en un líder en este campo, demostrando que la combinación de creatividad y tecnología puede dar lugar a una industria vibrante y exitosa.

Durante la primera década del nuevo milenio, solo se crearon unas 7 u 8 pequeñas empresas de desarrollo de videojuegos en



ESCANEA ESTE QR EN TU SMARTPHONE PARA VER EL EPISODIO 32 DE DESTINO INNOVACIÓN EN SOYTV.CL



Chile. Estos estudios, que empezaron con modestos recursos, sentaron las bases para lo que hoy es una industria en pleno auge. “Comenzamos desde abajo, con recursos limitados, pero con una enorme pasión por los videojuegos”, comenta Fernanda Contreras, una de las pioneras del sector.

Aunque la industria de videojuegos forma parte de la economía naranja, que incluye a todas las industrias creativas, inicialmente no recibió mucho apoyo del Estado. No obstante, gracias al esfuerzo y dedicación de algunos desarrolladores, Chile empe-

zó a ganar visibilidad en el extranjero. “El apoyo y la exposición internacional fueron cruciales para nuestro crecimiento”, señala Contreras.

Este impulso no solo benefició a las empresas pioneras, sino que también atrajo la atención de compañías internacionales. Estas empresas comenzaron a ver a Chile como un mercado potencial, estableciendo operaciones en el país y contribuyendo al desarrollo de la industria local. Hoy en día, la industria local de videojuegos está en el radar de importantes compañías internacionales que consideran a Chile un lugar estratégico para sus operaciones.

Sin embargo, para mantener su crecimiento, la industria necesita generar ingresos significativos, lo cual presenta un desafío adicional. “A diferencia de otras áreas de la economía naranja, que se centran más en la expresión artística, nosotros también debemos enfocarnos en la viabilidad financiera”, añade.

A su juicio, con el avance de nuevas tecnologías, es probable que la percepción de la industria de videojuegos como una combinación de creatividad y tecnología se fortalezca. “La tecnología es nuestra herramienta para expresar ideas y contar historias, y es esta fusión la que impulsa nuestro crecimiento y reconocimiento”, concluye Contreras.