



PABLO ORTUZAR KUNSTMANN
Director de Diseño de Juegos Digitales
Universidad Andrés Bello

¿Recuerdan la primera vez que jugaron un videojuego?

Para muchos de nosotros, nuestra primera experiencia con el consumo de videojuegos se dio en aquellos espacios más conocidos como "arcadas" o "árcades" lugares donde por unos cuantos pesos, obtenemos fichas para probar suerte o nuestras habilidades ante escenarios lúdicos cercanos a la fantasía, la ciencia ficción, carreras de automóviles u otras experiencias que en nuestra infancia no podríamos haber accedido. Aquellos juegos llegaban en forma de misteriosas placas de circuitos, importadas y colocadas en cabinetas dentro de estas galerías de juego.

La realidad de jugar videojuegos en Chile 2024, es muy diferente, es un hecho de que no exista ninguna plataforma tecnológica o digital, que no posea acceso a experimentar algún juego de video, ya sea de pago o gratuito. Podríamos, incluso afirmar, que aquellas personas que concebían los videojuegos como un producto de nicho, solo para adolescentes o niños, tienen, al día de hoy, algún juego instalado en su teléfono móvil para pasar el rato.

En la prensa nos es común ver cifras astronómicas de la industria internacional

del desarrollo de videojuegos, y desde hace varios años ya, dentro del rubro del entretenimiento, la que más aporta con un excelente rendimiento a escala global. En esta ocasión y aprovechando el día del videojuego, quiero mencionar algunos datos interesantes que nos harán conocer un poco más del contexto actual de la producción de videojuegos en Chile.

Chile se ha convertido en el país latinoamericano con mayor oferta educacional de desarrollo y diseño de Juegos de Video. A marzo del 2024, existen once programas entre técnicos y de pregrado que ofrecen educación superior orientada al desarrollo, producción y programación de videojuegos. Un enorme avance, considerando que al 2013 había solo tres. La cantidad de oferta se ha cuadruplicado en ese periodo, sin considerar la oferta de empresas que ofrecen cursos en línea o no relacionados con instituciones formales. Este conteo, tampoco toma en cuenta una buena cantidad de instituciones que ofrecen carreras afines, como animación, diseño e informática que han comenzado a integrar en su curriculum asignaturas relacionadas con el diseño y producción de juegos de video.

Desde el 2010 Existe un gremio activo de desarrolladores de videojuegos chilenos, Video Games Chile quienes agrupan a empresas e individuos que activamente desarrollan productos lúdico digitales, con 24 socios activos a lo largo de Chile a la fecha y que han logrado el posicionamiento de la industria principalmente frente a entidades estatales como ProChile, Corfo y Mincap. Uno de los mayores logros de este gremio es claramente haber logrado una presencia continua en el tiempo en múltiples eventos internacionales de negocios y desarrollo de videojuegos, como es el caso de GDC, Gamescom y Tokyogameshow entre otros. En el último tiempo, han aparecido, además, Publishers internacionales en Chile (aquellas empresas que buscan invertir y financiar proyectos de videojuegos, participando de las ganancias de su venta). Sin embargo, estos ven con mejores intenciones proyectos más cercanos a medios tradicionales como el cine o televisión, sin arriesgarse aún a proyectos de videojuegos. Parte del espíritu de un Publisher es correr riesgos, es hora de que lo hagan en la industria chilena.

Existe un compromiso de financiamiento

público para el desarrollo de videojuegos, principalmente a través del Ministerio de cultura, las artes y el patrimonio. En una segunda mirada a sus sistemas de financiamiento, vemos con tristeza que hay una demanda incumplida hacia los postulantes, debido a los bajos montos a repartir. Por ejemplo, la línea de producción de videojuegos del Fondo de cultura para este año 2024 solo obtuvo 5 ganadores, considerando más de 90 postulaciones que quedaron fuera de ser financiadas. Aquí una de las razones a explicar esta baja tasa de conversión, tiene relación con la baja participación política de los miembros de la industria en la modificación de bases de estos fondos, así como también la necesidad de representación activa dentro del Ministerio de las Culturas. Un espacio decidido a la mejora.

Existen los elementos para generar un ecosistema virtuoso entre académica, industria y estado, esperemos que, en un futuro, estos elementos puedan alinearse para funcionar de manera coordinada y así potenciar esta nueva disciplina que combina la creatividad, tecnología e identidad local.